

¡Variables en acción! Programando con micro:bit

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

En esta sesión, los estudiantes descubrirán el concepto de variables a través de la programación en micro:bit, un dispositivo que les permite interactuar con la tecnología de forma práctica y divertida. Aprenderán a almacenar y manipular información utilizando variables para controlar programas simples, lo cual es fundamental para entender cómo funciona la lógica en la informática y en aplicaciones cotidianas. Esta experiencia conecta con su vida diaria al mostrar cómo se puede guardar y modificar datos, desde contar pasos hasta registrar puntajes en juegos digitales. El plan está diseñado para que los estudiantes construyan su propio conocimiento mediante la resolución de problemas reales y la reflexión activa, fomentando el pensamiento crítico y habilidades digitales esenciales para su formación académica y personal.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar el concepto de variable y su función en la programación con micro:bit.
- Aplicar la rutina de pensamiento "Veo, Pienso, Me Pregunto" para explorar un problema relacionado con variables.
- Diseñar un programa sencillo que utilice variables para almacenar y modificar datos en micro:bit.
- Evaluar el funcionamiento del programa creado para identificar mejoras o errores.
- Argumentar la importancia del uso de variables en situaciones reales y tecnológicas.

Recursos Necesarios

- Micro:bit (1 por cada 2 estudiantes, mínimo 5 unidades para trabajar en parejas)
- Computadoras o tabletas con acceso a MakeCode micro:bit (<https://makecode.microbit.org/>)
- Pizarra blanca y marcadores
- Proyector o pantalla para mostrar ejemplos y videos
- Hojas impresas con glosario de términos clave
- Ficha impresa con la rutina "Veo, Pienso, Me Pregunto"
- Material para tomar notas (cuadernos o libretas)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de programación por bloques (ejemplo: programación previa con Scratch o similares).
- Familiaridad con el uso básico de micro:bit (encender, conectar a computadora, usar botones y pantalla LED).
- Comprensión general de conceptos matemáticos básicos como contar y sumar.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir el concepto de variables a través de un problema real y activar conocimientos previos para preparar a los estudiantes para la construcción de su propio aprendizaje.

Situación problemática y activación de conocimientos previos

Docente: Presenta la siguiente situación: *"Imagina que quieres crear un programa en tu micro:bit que cuente cuántas veces presionas un botón y muestre ese número en la pantalla. ¿Cómo podrías guardar ese número mientras presionas el botón varias veces?"* Luego, pide a los estudiantes que respondan en voz alta y anota sus ideas en la pizarra.

Estudiantes: Comparten respuestas y reflexionan sobre cómo almacenar información en un programa.

Rutina "Veo, Pienso, Me Pregunto"

- **Docente:** Muestra un breve video o animación que presenta un contador digital usando micro:bit.
- Entrega la ficha con la rutina y pide a los estudiantes que escriban en grupos de 3: *"¿Qué ves en el video?"*, *"¿Qué piensas sobre cómo funciona el contador?"*, *"¿Qué te preguntas acerca de cómo se guarda y cambia ese número?"*
- **Estudiantes:** Discuten en grupos y completan la ficha.
- **Docente:** Solicita que compartan ideas claves con el grupo grande.

Motivación y contextualización

Docente: Explica que las variables son como cajas donde guardamos información que puede cambiar durante la ejecución del programa, y que aprender a usarlas les permitirá crear programas más inteligentes y útiles en su vida diaria, como juegos, contadores de pasos o recordatorios.

Estudiantes: Escuchan y hacen preguntas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 75 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce el concepto de variables mediante un problema práctico: crear un programa en micro:bit que cuente las veces que se presiona un botón y muestre ese número. Se utiliza la metodología Aprendizaje Basado en Problemas para que los estudiantes construyan el conocimiento resolviendo este desafío.

Actividad 1: Explorando variables en micro:bit

- **Objetivo:** Analizar y comprender el concepto de variable en la programación con micro:bit.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Divide a los estudiantes en parejas y les indica que ingresen a MakeCode micro:bit.
- Explica que deben explorar el bloque "variable" y observar cómo se crea y cambia el valor de una variable.
- Propone que creen una variable llamada "contador".
- Los guía para crear un programa simple que suma 1 al contador cada vez que presionan el botón A y muestre el valor en pantalla.

- **Organización:** Parejas

- **Producto:** Programa funcional que utiliza variable para contar y mostrar datos.

- **Tiempo:** 30 minutos

- **Rol docente:** Observa, formula preguntas como: "¿Qué pasa cuando presionas el botón? ¿Cómo cambia el valor de la variable?", y apoya con dudas técnicas.

Actividad 2: Resolviendo el problema con "Veo, Pienso, Me Pregunto"

- **Objetivo:** Aplicar la rutina para reflexionar sobre el funcionamiento del programa y profundizar en el concepto de variable.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Solicita que cada pareja abra su programa y observe cómo cambia el valor en la pantalla.
- Pide que completen nuevamente la rutina "Veo, Pienso, Me Pregunto" enfocándose en su propio programa: ¿Qué ves? ¿Qué piensas? ¿Qué te preguntas?

- **Organización:** Parejas

- **Producto:** Respuestas escritas en ficha o libreta.

- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol docente:** Facilita la reflexión, guía con preguntas orientadoras y promueve el diálogo entre parejas.

Actividad 3: Creación y mejora del programa

- **Objetivo:** Diseñar y evaluar un programa que utilice variables para solucionar un problema práctico.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Propone un reto: "Modifica tu programa para que al presionar el botón B el contador se resetee a cero."
- Los estudiantes trabajan en parejas para implementar esta mejora y prueban su programa.
- Luego, comparten en plenaria su experiencia y dificultades.

- **Organización:** Parejas y plenaria

- **Producto:** Programa mejorado con función reset y explicación oral del proceso.

- **Tiempo:** 30 minutos

- **Rol docente:** Observa, da retroalimentación técnica y fomenta la exposición y argumentación de las parejas.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a crear un programa adicional que use dos variables para contar dos acciones distintas (por ejemplo, botones A y B).
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** El docente ofrece ejemplos guiados paso a paso, utiliza analogías sencillas y refuerza conceptos clave con preguntas concretas.

Transiciones

El docente conecta cada actividad resaltando cómo la exploración inicial ayuda a reflexionar y luego a mejorar el programa, asegurando que se entienda la importancia práctica de las variables.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis

Docente: Propone un organizador gráfico colectivo en la pizarra titulado "¿Qué es una variable?" donde los estudiantes aportan definiciones, ejemplos y funciones basadas en lo aprendido.

Estudiantes: Participan escribiendo ideas y ejemplos de variables en micro:bit y en la vida cotidiana.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo te ayudó el usar variables a resolver el problema del contador?
- ¿Qué parte del programa te resultó más fácil y cuál más difícil?
- ¿En qué otras situaciones cotidianas crees que podrías usar variables?

Retroalimentación

Docente: Escucha las respuestas, brinda comentarios positivos y sugerencias de mejora personalizadas, destacando los avances y aclarando dudas.

Transferencia

Docente: Explica que en futuras sesiones explorarán más usos de variables y cómo estas forman la base para programas más complejos y aplicaciones tecnológicas actuales como videojuegos y sensores inteligentes.

Tarea o reto

Diseñar un programa en MakeCode micro:bit que cuente y muestre cuántas veces se ha presionado un botón, pero que también muestre un mensaje diferente cuando se llegue a 5 presiones. Los estudiantes deberán entregar el archivo o código y una breve explicación escrita del funcionamiento.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio (evaluación de conocimientos previos), formativa durante el desarrollo (observación y retroalimentación continua), y sumativa al cierre (evaluación del programa y reflexión).

AFIRMACIÓN	EVIDENCIAS	ELABORACIÓN DE TAREAS
Entiende el concepto de variable y su función en la programación.	Respuestas en la rutina "Veo, Pienso, Me Pregunto" y participación en la discusión.	Preguntas abiertas que exploren definiciones y ejemplos claros de variables en el contexto de micro:bit.
Aplica variables para crear un programa funcional que cuenta y muestra datos.	Programas en MakeCode que utilizan variables para contar pulsaciones y mostrar resultados.	Tareas prácticas que requieren la creación o modificación de programas que usen variables, con criterios claros de funcionalidad y uso correcto de bloques.
Evalúa y mejora su programa agregando funcionalidades como resetear valores.	Demostración del programa mejorado y explicación oral o escrita del proceso de mejora.	Preguntas de reflexión y autoevaluación sobre el proceso de desarrollo y detección de errores o mejoras.
Reflexiona críticamente sobre la importancia y uso de variables.	Respuestas a preguntas metacognitivas y participación en la síntesis grupal.	Preguntas escritas que inviten a conectar el aprendizaje con situaciones reales y tecnológicas.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para motivar y reforzar el aprendizaje sobre variables en micro:bit en estudiantes de secundaria (12-15 años), se propone incorporar las siguientes mecánicas de juego durante la fase de desarrollo, alineadas con los objetivos y la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas, sin distraer del contenido.

- **Desafío de Programación por Equipos:**

- Los estudiantes se organizan en equipos de 3-4 integrantes.
- Cada equipo recibe un reto de programación con variables en micro:bit (por ejemplo, crear un contador de pasos, un juego simple o un programa que muestre mensajes dinámicos).
- El equipo que logre resolver el problema correctamente y con la mejor explicación de uso de variables gana puntos.
- Esta dinámica fomenta colaboración, discusión y aplicación práctica.

- **Mini-Retos "Veo, Pienso, Me Pregunto" Gamificados:**

- Después de observar un código o resultado en micro:bit, cada estudiante completa la rutina pensando en su respuesta para cada categoría.
- Los estudiantes pueden ganar "insignias" o "medallas" por respuestas creativas, bien fundamentadas o que generen preguntas interesantes.
- Esto motiva la reflexión crítica y la participación activa.

- **Puntuación Visible y Tablero de Logros:**

- Durante la sesión, el docente mantiene un tablero visible con puntos acumulados por equipos o estudiantes según aciertos, participación y creatividad.
- Se incluyen categorías como “Mejor explicación de variable”, “Pregunta más ingeniosa”, “Código más eficiente”.
- Esto genera un ambiente competitivo y motivante, resaltando el esfuerzo y el aprendizaje.

- **Feedback Instantáneo con Recompensas Virtuales:**

- Al corregir las mini-tareas o ejercicios, se otorgan "estrellas" o "monedas" virtuales que pueden canjearse por pistas para la siguiente actividad o tiempo extra para depurar el código.
- Incentiva la mejora continua y la búsqueda de soluciones propias.

- **Desafío Final: "Crea tu Proyecto con Variables":**

- Al final de la sesión, cada equipo presenta un pequeño proyecto que utilice variables en micro:bit.
- Los proyectos se evalúan en función de creatividad, uso correcto de variables y presentación.
- Los equipos ganadores pueden recibir reconocimientos simbólicos (certificados digitales, insignias).

Estas mecánicas están diseñadas para ser implementadas en 2 horas, fomentando la motivación, la reflexión y la aplicación práctica del concepto de variables en micro:bit, sin perder el foco en el aprendizaje y la metodología ABP.

Recomendaciones - Tic_ia

Inicio de la sesión

- **Sustitución:** *Microsoft Forms o Google Forms*

Implementar un formulario digital para que los estudiantes respondan la situación problemática y compartan sus ideas sobre cómo almacenar un número en un programa. Esto reemplaza la actividad tradicional en papel o verbal.

Contribuye al objetivo de activar conocimientos previos y generar un registro accesible para el docente.

- **Aumento:** *Video interactivo con Edpuzzle*

Usar un video corto sobre contadores digitales en micro:bit con preguntas integradas basadas en la rutina "Veo, Pienso, Me Pregunto". Los estudiantes responden en línea mientras ven el video.

Mejora la reflexión y comprensión guiada, asegurando que todos participen activamente en la rutina de pensamiento.

Desarrollo de la sesión

- **Modificación:** *MakeCode para micro:bit con simulador y colaboración en línea*

Los estudiantes programan el contador usando MakeCode, que incluye un simulador para probar el programa sin necesidad de hardware físico. Se fomenta el trabajo colaborativo mediante cuentas compartidas o grupos en Microsoft Teams o Google Classroom.

Rediseña la actividad al permitir experimentación inmediata, colaboración y retroalimentación en tiempo real, fortaleciendo la construcción del conocimiento práctico.

- **Redefinición:** *Integración de un asistente de IA (como ChatGPT) para apoyo en programación*

Los estudiantes pueden consultar un asistente de IA para resolver dudas sobre sintaxis, lógica de variables o ideas para ampliar su programa. Esta interacción personalizada y accesible potencia el aprendizaje autónomo y creativo.

Permite crear una experiencia de aprendizaje adaptativa y de resolución de problemas a nivel individual, antes no posible en el aula tradicional.

Cierre de la sesión

- **Sustitución:** *Documento colaborativo en Google Docs o Microsoft Word Online*

Los estudiantes completan el glosario y resumen de conceptos en grupos usando un documento compartido, sustituyendo actividades en papel.

Facilita la organización y revisión conjunta del material de estudio, alineado con la producción intelectual esperada.

- **Aumento:** *Quiz interactivo con Kahoot o Quizizz*

Evaluar los conocimientos sobre variables y micro:bit mediante un quiz gamificado que ofrece retroalimentación inmediata.

Incrementa la motivación y permite evaluar evidencias de aprendizaje de forma dinámica y accesible, apoyando la evaluación basada en evidencias.

- **Modificación:** *Plataforma de portafolios digitales (como Seesaw o Google Sites)*

Los estudiantes suben sus programas, reflexiones sobre la rutina "Veo, Pienso, Me Pregunto" y respuestas a la evaluación en un portafolio digital que puede ser revisado por el docente y compañeros.

Rediseña la evaluación permitiendo una revisión continua, reflexión y autoevaluación, enriqueciendo el proceso formativo.