

# COLEGIO GIMNASIO CERVANTES



## INFORMATICA

**TEACHER:** María Camila Duarte Villalobos

**GRADE: TERCERO**

**TERCER PERIODO**

**NAME OF DE UNIT: MICROMUNDOS PRO.**

### **ACHIEVEMENT:**

1. Conoce la función del programa micromundos pro, y su aporte a la construcción del pensamiento geométrico, construyendo distintas figuras geométricas mediante el uso de instrucciones y comandos específicos.
  2. Inserta tortugas y las desplaza mediante el ingreso de diferentes tipos de instrucciones de programación.
  3. Crea diferentes paisajes y escenarios animados mediante la inserción de tortugas con diferentes tipos de disfraces.
- **INDICATORS OF ACHIEVEMENT:**

### **SABER-SABER:**

1. Conoce los pasos para insertar tortugas y disfrazarlas
2. Conoce los comandos básicos para desplazar las tortugas
3. Diferencia la estructura de las instrucciones para desplazar y construir figuras geométricas.

### **SABER HACER: (INNOVAR)**

1. Construye y ejecuta comandos según los movimientos o características que desean de la tortuga.
2. Construye diferentes figuras geométricas mediante la implementación de comandos.
3. Crea diferentes tipos de escenarios animados mediante el uso de distintos disfraces e instrucciones.

**SABER SER:**

- Acatara normas de comportamiento con el fin de obtener un clima de trabajo ameno basado en el respeto y la colaboración activa.
- Cumplirá a cabalidad con los talleres, tareas y actividades propuestas.
- Son seres conscientes de la importancia del cuidado y adecuado manejo de estos materiales.
- Demuestran cuidado y ahorro dan un manejo racional a sus materiales de trabajo.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

Como actividades de evaluación se tendrá en cuenta cumplimiento constante con las actividades anexas, y los trabajos de consulta dejados para la casa.

Participación en clase, presentación y calidad de los trabajos dejados, actitud frente a su aprendizaje, respeto por la clase, el docente y sus compañeros, colaboración e interés por su proceso académico

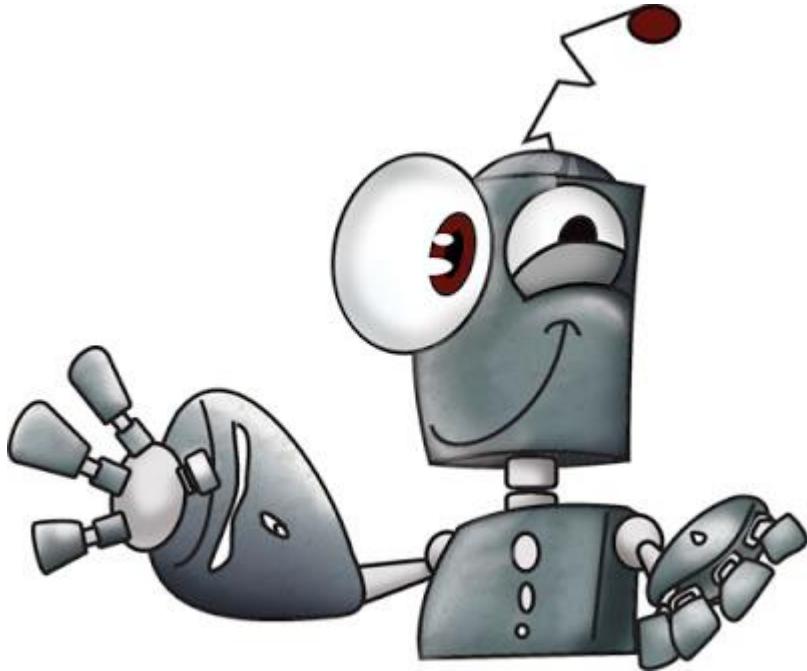
**Coloréame usando toda tu imaginación.**

**Con la informatica, te divertiras.**



**Proceso No. 1**

## LA CIUDAD DE TECNOLOPOLIS



Tecnopolis es una ciudad donde vive don memo la memoria más amargada, la señora mems y sus hijos Word, paint y Excel ellos eran una familia muy feliz, ellos siempre jugaban en Tecnopolis ubicada en la pantalla del computador de juanita, un día juanita metió la memoria de su amigo Carlos y esa memoria tenía un virus llamado viquingo, este virus llegó en forma de niño , y los hijos de don memo y la señora mems , salieron a jugar como todos los días , pero ese día al llegar a su casa para almorzar se sintieron un poco raros , el médico panada (antivirus) les dijo que ese niño era el virus que circulaba por el computador , les dijo que la cura solo se encontraba en la ciudad de Memram (memoria RAM), el papá de los niños había nacido allá y sus padres seguían viviendo allí así que los abuelos de los niños tan pronto se enteraron fueron inmediatamente a llevarles la cura a los niños, los niños se alimentaron con la cura y avisaron a norton el policía, el cual 5 días después capturó a viquingo el cual ya tenía un compañero llamado troyano, el día siguiente a norton le hicieron una estatua por capturar a viquingo y troyano, los niños llamaron a norton su héroe .

## 1. Escribe para ti que es un virus informático

---

---

---

---

---

2. Nombra algunos virus que conoces:

---

---

---

### 3. Que daños pueden causar los virus:

---

---

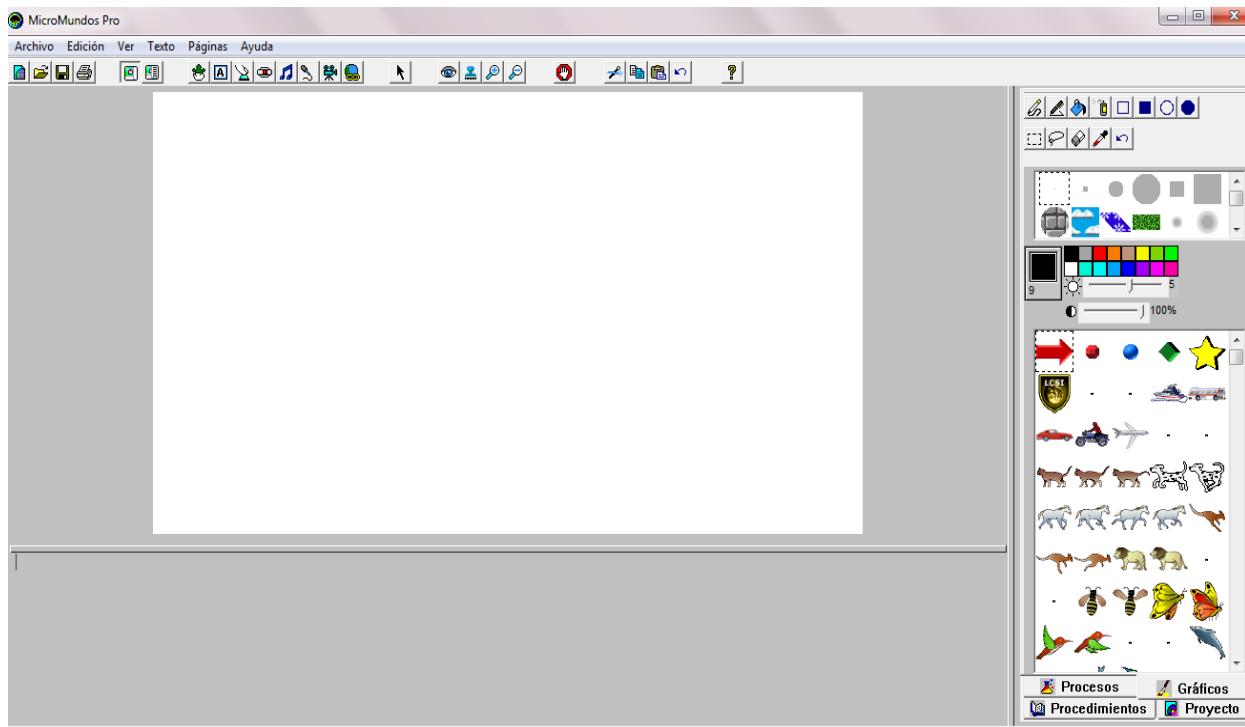
#### 4. Que son los antivirus:

---

---

5. Nombra algunos tipos de antivirus:

Proceso No. 3 Investigando y Explorando:



	<input type="text"/>

ESCRIBE PARA QUE SE UTILIZAN LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES:

**FRUMBO:**

**AD:**

**AT:**

**ESPERA:**

**MT:**

**ET:**

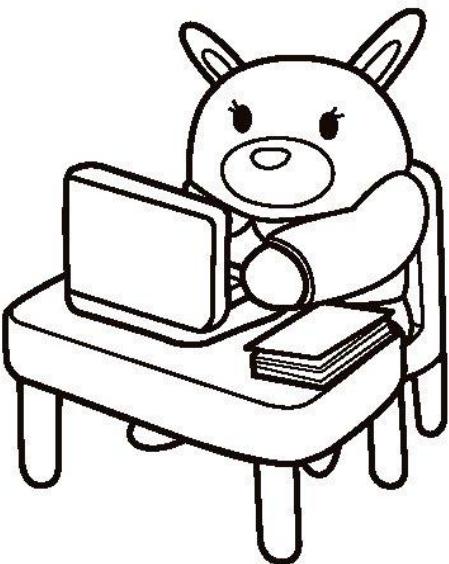
**IZ:**

**DE:**

**FFIG:**

Proceso No. 4 Actividades.

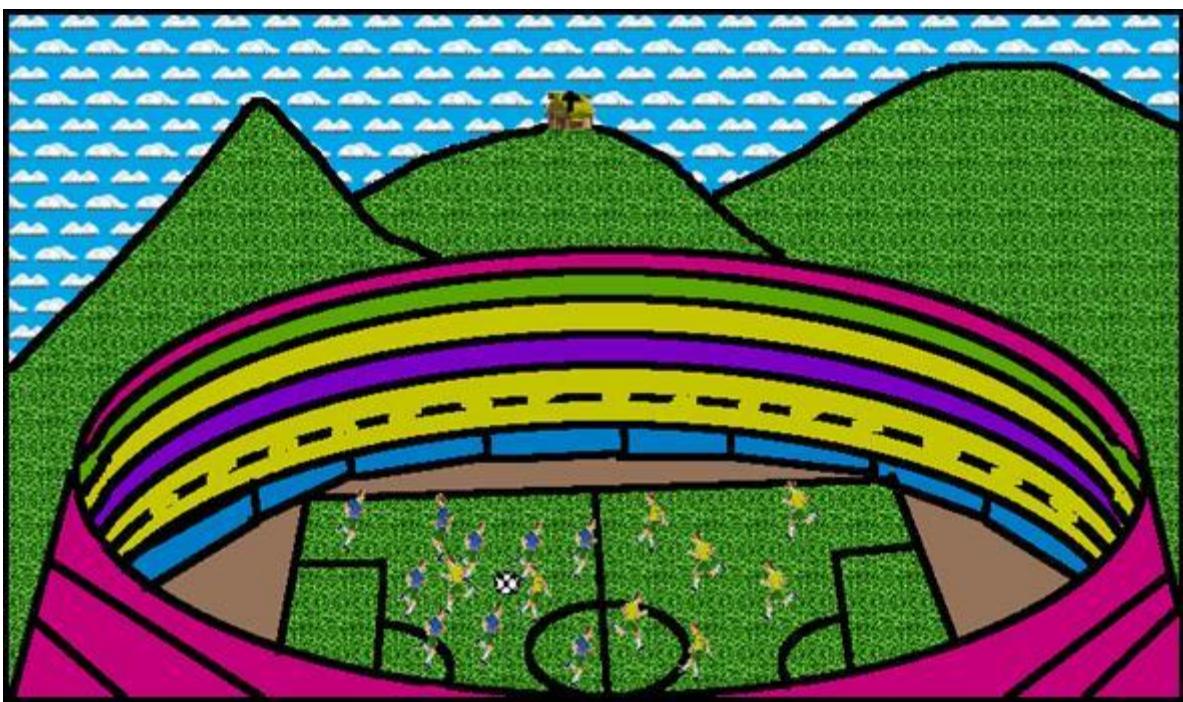
## Actividades.



REALIZA LOS SIGUIENTES  
DIBUJOS EN MICROMUNDOS  
PRO

- UN CABALLO QUE CAMINE
  - UN PAISAJE ANIMADO
  - UN NIÑO JUGANDO FUTBOL
- UN PAISAJE SUBMARINO
- ❑ UN PAISAJE EN LA CIUDAD
  - ❑ UN PAISAJE ESPACIAL
  - ❑ UN DESIERTO
  - ❑ UN PAISAJE DE LA COSTA

Proceso No. 5 tu reto



## 6. Ejercicios de aplicación

REALIZA LAS SIGUIENTES FIGURAS GEOMETRICAS, INSERATANDO LA O

- **CUADRADO**

CP  
REPITE 4 [AD 80 ESPERA 5 DE 90]  
FIN  
BG

**RECTÁNGULO**

CP  
REPITE 2 [AD 30 ESPERA 5 DE 90 ESPERA 5 AD 60  
ESPERA 5 DE90]  
FIN  
BG

**TRIANGULO**

CP  
REPITE 3 [AD 100 ESPERA 5 DE 120]  
FIN  
BG

**CIRCULO**

CP  
REPITE 360 [AD 1 ESPERA 5 DE 1]  
FIN  
BG

**ESTRELLA**

CP  
REPITE 5 [AD 100 ESPERA 5 DE 144]  
FIN  
BG

## 7 . Evaluación

**Responde a estas preguntas**

### Función del comando DE

- Girar la tortuga hacia atrás.
- Girar tortuga hacia la derecha.
- La tortuga camine hacia adelante.
- Girar la tortuga hacia la izquierda.

**2. Responde a estas preguntas**

¿Cuántos grados tienen una circunferencia (círculo)?

- $180^\circ$
- $90^\circ$
- $360^\circ$
- $45^\circ$

- 3.** Responde a estas preguntas  
¿Cómo se le llama al área de trabajo en MicroMundos Pro?

- Página Web
- Hoja
- Página

- 5.** Responde a estas preguntas  
¿Cómo muevo la tortuga hacia atrás?

- Comando ATRÁS
- Comando AD
- Comando AT
- Comando AD

- 6.** Responde a estas preguntas  
¿Qué debo agregarle a los comandos DE e IZ para girar la tortuga hacia un determinado lugar?

- Números
- El número de grados que sean necesarios.
- El comando AD

**7.** Responde a estas preguntas

¿Comando que utilizo para girar la tortuga hacia la izquierda?

- DE
- IZQUIERDA
- IZ
- AT

**8.** Responde a estas preguntas

¿Cuál es la abreviatura del comando Adelante?

- DE
- ADE
- AD
- AT

**9.** Responde a estas preguntas

Comando CP

- Utilizo este comando para que la tortuga realice las instrucciones que se le den.
- Utilizo este comando para dibujar una línea.
- Utilizo este comando para que la tortuga deje rastro de las instrucciones.

## EVALUACIÓN PRACTICA

**Ejercicio:** Cuál es el resultado de las siguientes instrucciones, realícelas en Micromundos Pro y dibújelas en el cuaderno incluida la tortuga en la posición que queda al terminar de dibujar (represente aproximadamente 10 pasos de la tortuga con una cuadrícula del cuaderno):

1. REPITE 2[AD 40 DE 90 AD 70 DE 90]
2. REPITE 2[AD 20 IZ 90 AD 50 IZ 90]
3. REPITE 360[AD 1 DE 1]
4. REPITE 5[AD 50 IZ 144]
5. REPITE 12[AD 80 DE 150]
6. REPITE 10[SP AD 10 CP AD 10]
7. DE 90 REPITE 10[CP AD 10 SP AD 10]
8. REPITE 3[ESTAMPA CP AD 40 SP AD 40]
9. REPITE 6[AD 50 DE 60 ESTAMPA]
10. REPITE 4[REPITE 4[AD 50 DE 90] de 90]

### FCOLORF

Significa fija color fondo. Fija el color de fondo de la página. Nota: Si fija el color de fondo al mismo color que ciertas partes de sus dibujos, éstos se integrarán en el fondo (y se ocultarán). FCOLORF 0 siempre devuelve al color original.

**Ejercicio:** Ensaye las siguientes instrucciones:

FCOLORF "ROSA

FCOLORF 22

FCOLORF 0

Aplique a las hojas de su trabajo los colores que desee siempre y cuando sean colores que permitan observar muy bien los dibujos realizados.

### Cuaderno:

#### GRECAS

Es parecida a una figura geométrica pero en ella repetimos unos trazos usando AD y DE ó IZ. Por ejemplo:

REPITE 10 [AD 10 DE 10 AD 10 DE 10 AD 10 IZ 10 AD 10 IZ 10]

REPITE 10 [AD 10 IZ 45 AD 10 DE 90 AD 10 IZ 45]

**Ejercicio:** Ensaye las 2 instrucciones de grecas para observar sus diseños.