

Micromundos


Ciencias Naturales Sexto Grado

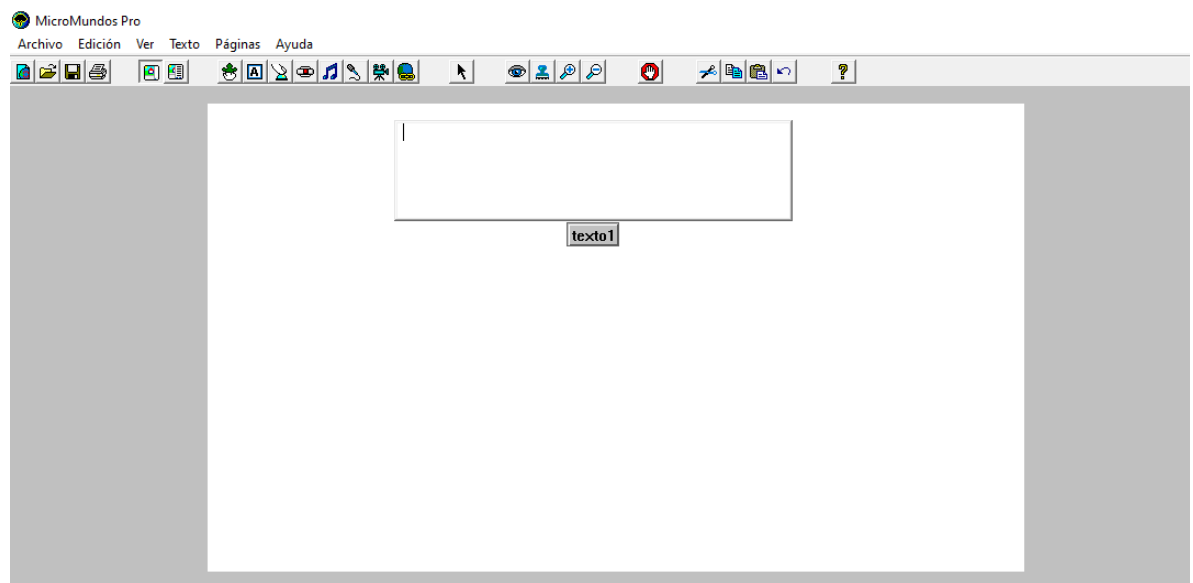
Grado	Área	Guía / Tema	Actividad
Sexto Unidad 1.	Ciencias Naturales.	Guía 1. ¿De dónde surge nuestro universo?	C. Ejercitación.

- ❖ Teniendo en cuenta la fundamentación científica, en el cuaderno de ciencias naturales represento cinco escenas de acuerdo a cada teoría sobre el origen del universo de la siguiente manera:
 - En la primera escena creo la portada con la siguiente información: título: “El Universo: teorías sobre su origen”, Nombre completo, Grado, Nombre de la Institución Fecha y Municipio, y una imagen alusiva al tema.
 - En la segunda escena dibujo la primera teoría con su respectivo nombre: “Teoría de la Gran Explosión o Big Bang2”.
 - En la tercera escena represento la segunda teoría denominada “Teoría del Universo estacionario o del estado continuo”.
 - En la cuarta escena dibujo la tercera teoría llamada “Teoría de la expansión del Universo”.
 - Y en la quinta escena dibujo la cuarta teoría que explica el origen del universo denominada “Teoría del Universo inflacionario”.
- ❖ Voy a la sala de computadores con el cuaderno de ciencias naturales, e ingreso al programa Micromundos y utilizando las herramientas de la lengüeta gráfica ilustro cada una de las escenas.
- ❖ A cada escena le inserto transiciones, y le creo botones para enlazar una con la otra.
- ❖ Programo los movimientos a los objetos que agregue en las direcciones que corresponda.
- ❖ Agrego textos de apoyo a cada dibujo.
- ❖ Guardo en la carpeta personal, con el nombre: Escuela virtual-teorías del origen del universo.
- ❖ Socializo con mi profesor y compañeros el trabajo realizado.

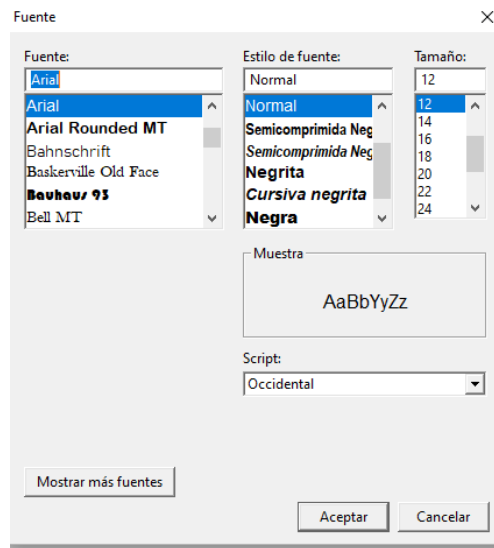
Instrucciones para el desarrollo de la adaptación de guía:

- ❖ Para ingresar al programa: Abro el programa Micromundos pro ubicado en el escritorio del equipo de cómputo, en caso de no encontrarse lo ubico desde la barra de tareas.
- ❖ Para iniciar con cada escena agrego un cuadro de texto para ingresar títulos, ubicando el siguiente icono y se me permitirá crear el recuadro donde podré agregar el texto.

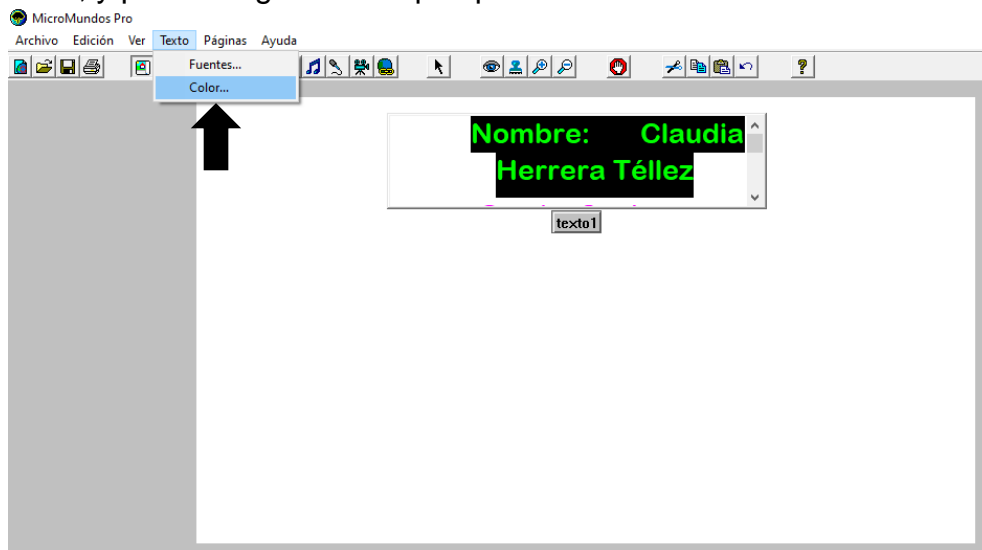
Ícono: 



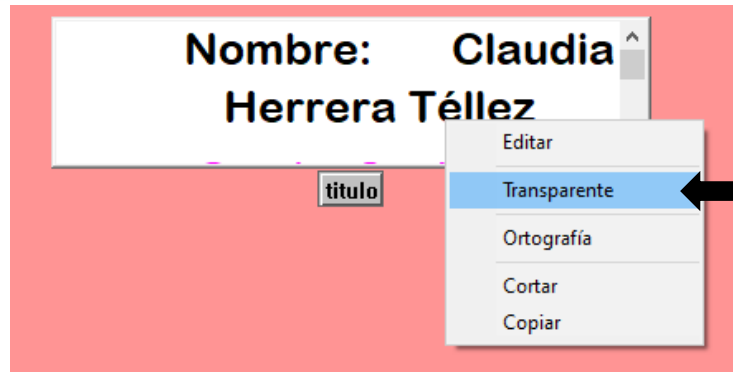
- ❖ Para cambiar la fuente de la letra, estilo y tamaño, selecciono el texto, me dirijo a la pestaña que dice “texto” y se despliega una ventana que ofrece cada una de estas posibilidades, aceptamos los cambios.




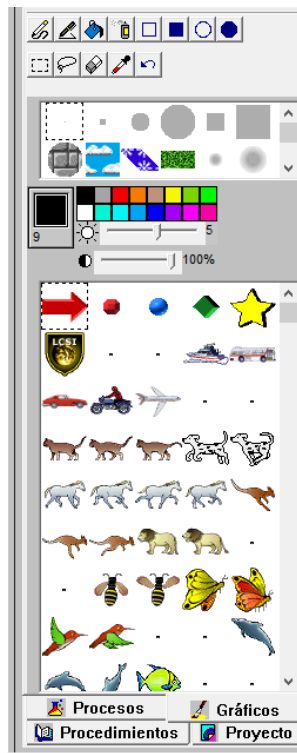
- ❖ Para cambiar el color del texto, lo selecciono y desde la pestaña “texto” elijo color, y podré elegir el tono que prefiera.



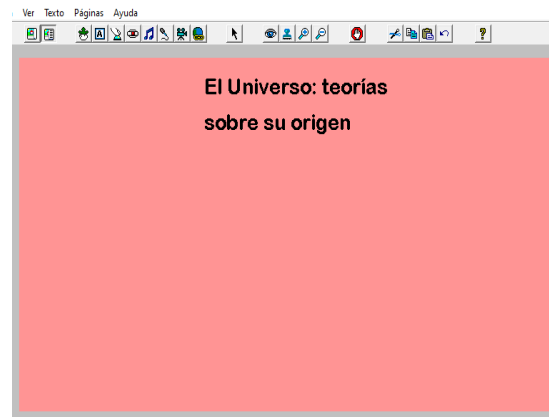
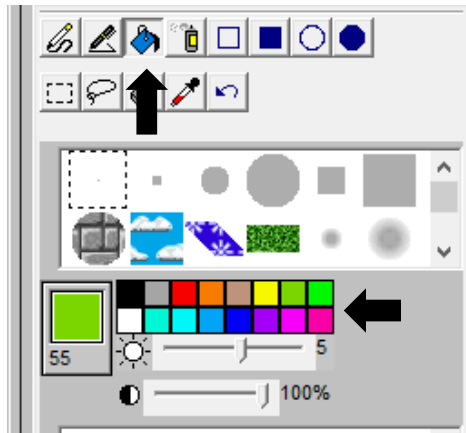
- ❖ Para convertir este cuadro de texto en transparente y que no se observe el cuadro doy clic derecho y elijo la opción transparente y para regresar al cuadro de texto anterior doy clic derecho y elijo la opción: opaco.



- ❖ Para darle color al fondo del área de trabajo voy a la lengüeta de gráficos doy clic sobre ella y se despliega una ventana con una serie de herramientas, de las cuales elegiré el siguiente: 



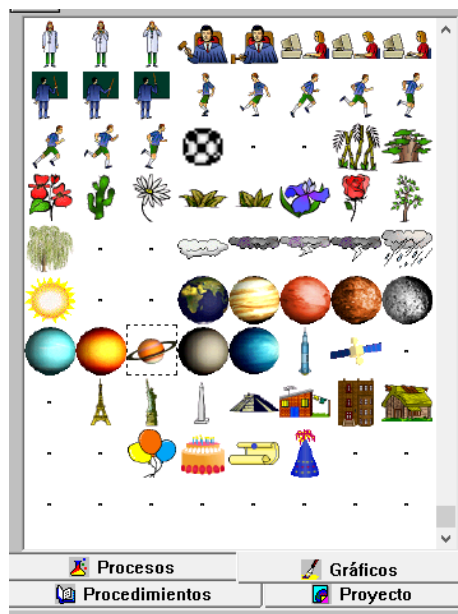
- ❖ Después de seleccionar el valde de pintura, elijo el color que deseo para el fondo de mi área de trabajo y doy clic sobre este.

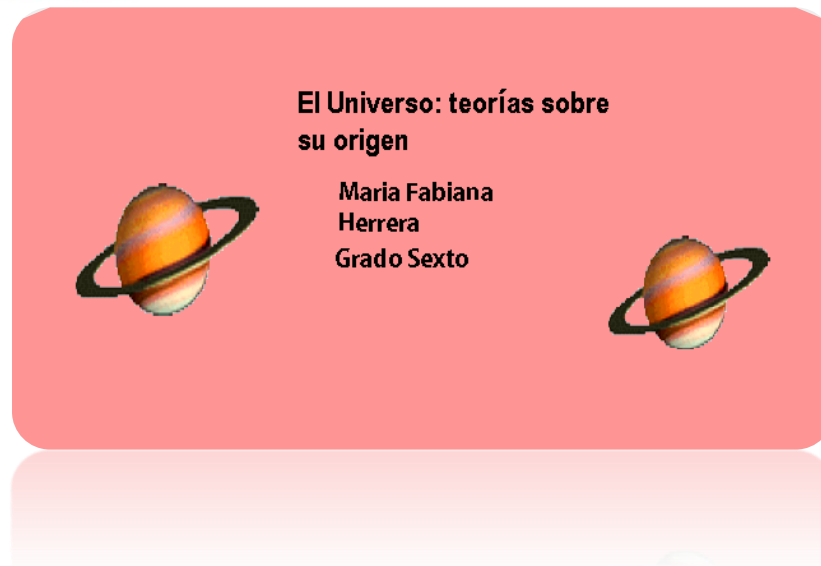


- ❖ Para el fondo también puedo elegir una de las opciones presentadas a continuación:

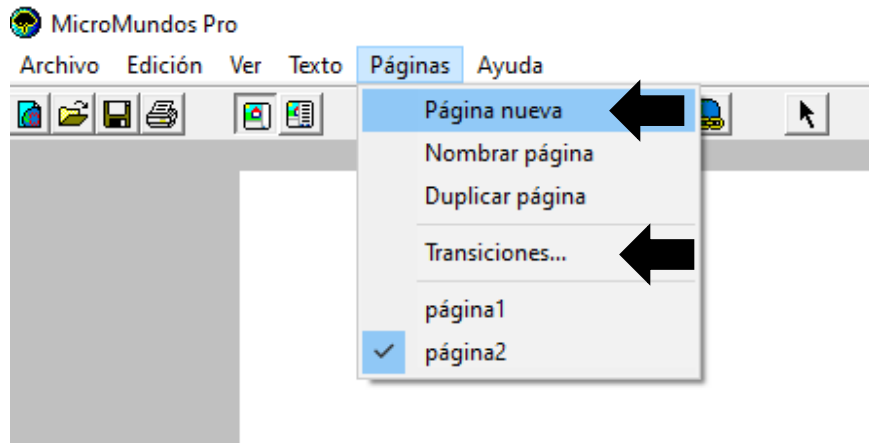



- ❖ Para agregar una imagen alusiva al tema puedo elegir la galería que se encuentra en la pestaña de Gráficos.

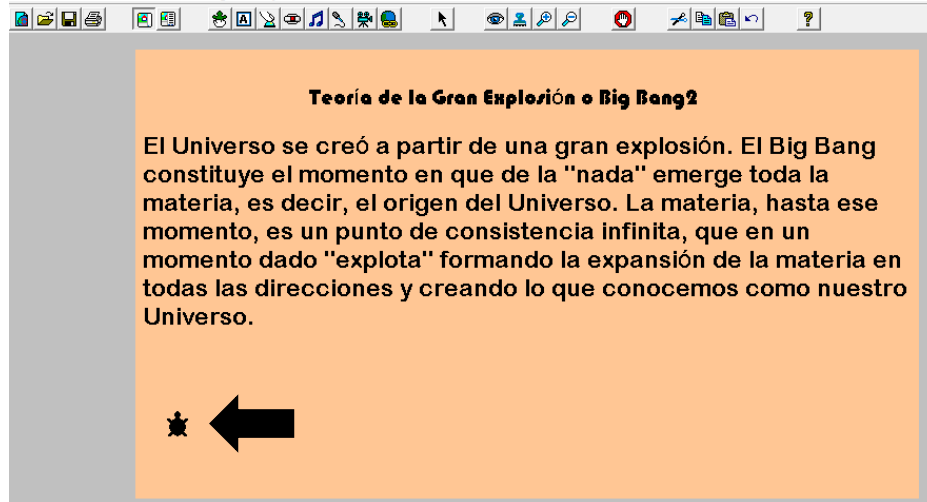




- ❖ Para agregar una nueva página me dirijo a la pestaña “páginas” y elijo nueva página, en esta misma opción elijo la transición entre página y pagina desde la opción transiciones:



- ❖ En la segunda página vamos a iniciar con la misma configuración anterior, agregamos el texto que corresponde a la primera teoría sobre el origen del universo y ahora vamos a agregar figuras con movimiento, me dirijo al icono donde se observa una tortuga, que es la figura a programar. 



- ❖ Agregamos un botón a la tortuga con el fin de darle un nombre y poderlo programar más fácilmente.



- ❖ Se abre una ventana para nombrar el botón, que en este caso se llamará sol (podemos elegir el nombre de la figura que deseamos o necesitamos de la paleta de gráficos y automáticamente nos aparecerá la tortuga con el aspecto de la figura que elegimos, finalmente señalamos "muchas veces", y aceptamos.

Nombre: botón1

Instrucción: sol

Hazlo: Una vez Muchas veces

Aceptar Cancelar

- ❖ Seguidamente procedemos a programar la tortuga para generar el movimiento que deseamos siguiente estos comandos, ubicándonos en la paleta procedimientos:



Nota: al escribir cada comando damos Enter para generar la orden.

PARA SOL
FRUMBO 90
FFIG "SOL AD 2 ESPERA 1


FIN

```
PARA SOL
FRUMBO 90
FFIG "SOL AD 2 ESPERA 1
FIN
```

- ❖ Para ejecutar la acción debo dar clic sobre el botón “sol” y debe iniciarse el movimiento programado.

Teoría de la Gran Explosión o Big Bang2

El Universo se creó a partir de una gran explosión. El Big Bang constituye el momento en que de la "nada" emerge toda la materia, es decir, el origen del Universo. La materia, hasta ese momento, es un punto de consistencia infinita, que en un momento dado "explota" formando la expansión de la materia en todas las direcciones y creando lo que conocemos como nuestro Universo.



sol

- ❖ Para crear un botón que permita pasar de una página a otra me ubico en el icono de botón y se desplegará una ventana donde se deberá indicar el numero de la página a la que voy a direccionar la presentación. Debo tener en cuenta que las páginas ya deben estar nombradas con anterioridad, para que sepamos como diferenciar unas de las otras.

Nombre: botón1

Instrucción: página2

Hazlo: Una vez Muchas veces

Aceptar Cancelar

- ❖ Para crear las páginas restantes realizo el mismo proceso visto anteriormente y agrego tortugas teniendo en cuenta los siguientes comandos, dándole movimiento a cada figura que agrego.
 - **CP**: con pluma, permite que la tortuga dibuje un rastro al moverse
 - **AD**: adelante, camina hacia adelante un determinado número de pasos, de acuerdo a la instrucción dada.
 - **IZ**: izquierda., la tortuga se mueve hacia la izquierda el número de grados indicados.
 - **DE**: derecha, la tortuga se mueve a la derecha el número de grados indicados.
 - **FCOLOR**: fija el color según el número asignado en la paleta de colores.
 - **REPITE**: repite las instrucciones.

- ❖ Para guardar el trabajo me dirijo a archivo, guardar proyecto como, busco mi carpeta personal y asigno el nombre “El Universo: teorías sobre su origen” y damos clic en guardar.

