

Los misterios de la hoja de cálculo Actividad 1







Autoridades

Presidente de la Nación Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros Marcos Peña

Ministro de Educación Aleiandro Finocchiaro

Secretario de Gobierno de Cultura Pablo Avelluto

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva Lino Barañao

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología Manuel Vidal

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa Javier Mezzamico

Directora Nacional de Innovación Educativa María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este material fue producido por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación.





Introducción

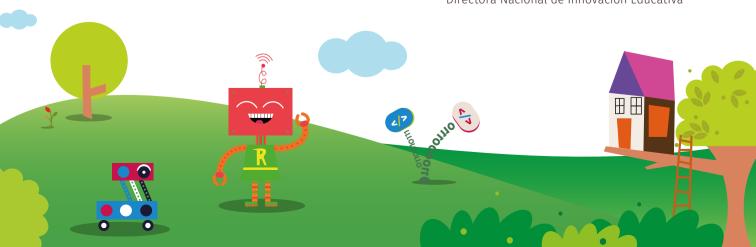
Digiaventuras es una serie educativa creada por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, en el marco del Plan Aprender Conectados, con el objetivo de integrar la alfabetización digital en la educación inicial y primer ciclo del nivel primario.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes, esta serie presenta de un modo divertido y accesible contenidos relacionados con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica, que fueron aprobados en 2018 y deberán estar integrados a los documentos curriculares jurisdiccionales para el año 2020.

Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes de estudiantes de escuelas de gestión estatal, generan una trama de fantasía que invita a las alumnas y alumnos a disfrutar de esta aventura.

Para acompañar esta propuesta, se han diseñado actividades y diversos contenidos educativos digitales, para que tanto docentes como estudiantes cuenten con los recursos para comprender, interactuar y transformar el universo digital que nos rodea y del que somos parte.

María Florencia Ripani
Directora Nacional de Innovación Educativa



Los misterios de la hoja de cálculo

Nivel educativo	Inicial y 1º grado de Nivel Primario
Tema	Hojas de cálculo
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	 Identificar y utilizar recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información. Desarrollar diferentes hipótesis para resolver un problema, identificando los pasos a seguir y su organización, a fin de construir una secuencia ordenada de acciones. Compartir experiencias y elaborar estrategias mediadas por entornos digitales para la resolución de problemas, en colaboración con sus pares, y en un marco de respeto y valoración de la diversidad.
Objetivos específicos	Introducir a los niños y niñas a las características y funcionalidades básicas de las hojas de cálculo, en un marco de juego y creatividad.
Recursos básicos	Servidor ADM, netbooks/tabletas, proyector.
Duración sugerida	2 horas de clase.

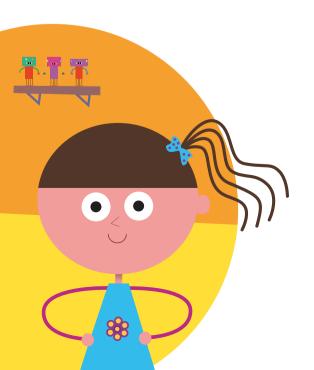




Resumen

Invitar a los niños y niñas a descifrar un mensaje en código utilizando un editor de hojas de cálculo (Excel, Calc). El mensaje está conformado por las coordenadas de ciertas celdas de una hoja de cálculo que, sombreadas, forman un dibujo.

La modalidad de trabajo será en **pequeños grupos** (2 o 3 integrantes).







Planificación

Establecer y registrar las coordenadas de las celdas de una hoja de cálculo que, una vez sombreadas, formen un dibujo en particular. El dibujo puede referir a algún tema que se esté abordando en clase. Algunos ejemplos:

Tema	Dibujo
Las emociones	Un emoji de carita feliz
Los países del mundo	Una bandera
Los espacios donde vivimos	Una casa
Nuestras mascotas	Un pez

Desarrollo

1. Presentar el objetivo de la secuencia con alguna historia de fantasía que motive a los niños. Por ejemplo, si el tema elegido son las emociones, se puede decir lo siguiente: "Hoy le mandé un mensaje a mi mejor amiga preguntándole cómo se estaba sintiendo, porque había estado muy enferma los últimos días. Y la muy graciosa me respondió con un mensaje en código que solo se puede descifrar utilizando una hoja de cálculo. ¿Me ayudan a resolver este misterio?".





- 2. Conversar sobre algunos de los temas que aborda la serie animada. Para dinamizar esta instancia se pueden hacer algunas preguntas como:
 - ¿Cómo era la hoja de cálculo que utilizaron los digichicos? ¿Recuerdan de qué estaba compuesta?
 - ¿Cómo eran las columnas: verticales u horizontales? ¿Cómo estaban identificadas? ¿Y las filas?
 - ·¿Qué es una celda? ¿Qué podemos introducir en ella?
- 3. Anotar en el pizarrón el mensaje en código que los niños deberán descifrar. Por ejemplo, siguiendo con el caso de las emociones, las coordenadas de las celdas que, sombreadas, forman una carita feliz son:

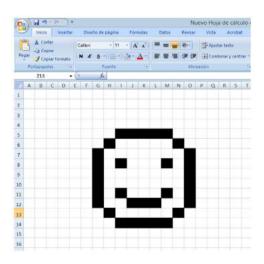
5i, 5j, 5k, 5l, 5m, 6h, 6n, 7g, 7o, 8g, 8i, 8o, 8m, 9g, 9o, 10g, 10o, 11g, 11i, 11o, 11m, 12g, 12o, 12j, 12k, 12l, 13h, 13n, 14i, 14j, 14k, 14l, 14m

Para un mejor resultado configurar:

• Ancho de columna: 4

· Alto de fila: 15

Ejemplo de cómo se verá el dibujo siguiendo los anteriores parámetros:





4. Invitar a los niños a formar grupos y prender sus dispositivos. Utilizando el proyector, indicarles cómo abrir el editor de hojas de cálculo. Repasar juntos las partes de la hoja de cálculo de las que hablaron en el punto 2. Guiarlos para que puedan configurar el alto de las filas y el ancho de las columnas. Finalmente, mostrarles cómo sombrear una celda.

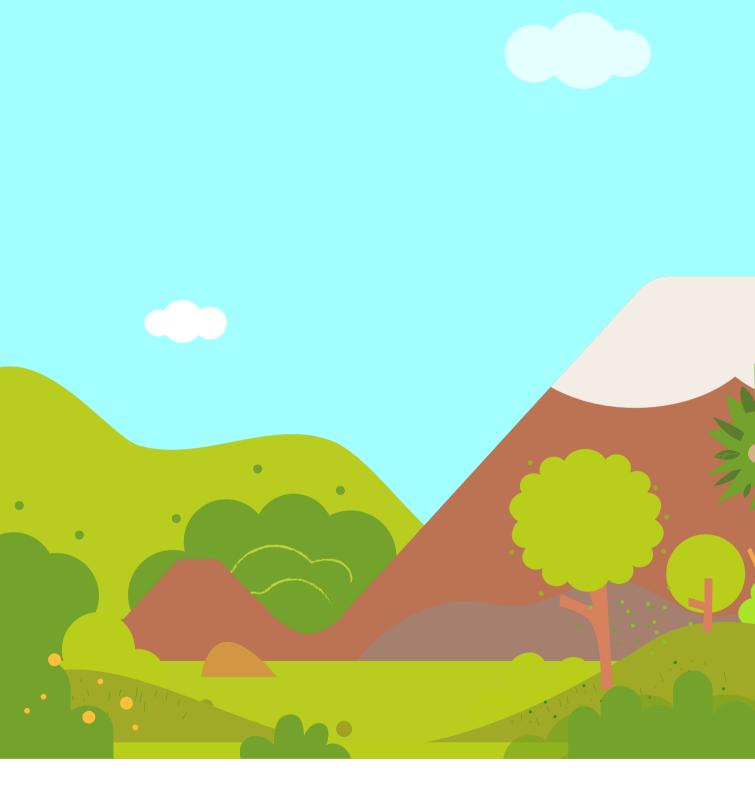


5. Ahora los niños pueden empezar a descifrar el mensaje en código, sombreando las celdas allí indicadas en una hoja de cálculo.

- 6. Cuando todos los grupos hayan finalizado, decidir juntos qué significado tiene el dibujo logrado en el marco de la historia disparadora planteada por el o la docente al inicio de la actividad. Siguiendo el ejemplo de las emociones, se puede dinamizar el debate haciendo las siguientes preguntas:
 - ·¿Qué mensaje se formó en la hoja?
 - ·¿Qué les parece que me quiso decir mi amiga con este emoji?
 - •¿Qué otras emociones podemos transmitir con dibujitos de este tipo?
- 7. Finalmente invitar a los chicos a mejorar sus emojis sumando colores o accesorios a sus caritas.







APRENDER CONECTADOS

