



Los misterios de la hoja de cálculo

Actividad 2



Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación

Alejandro 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.

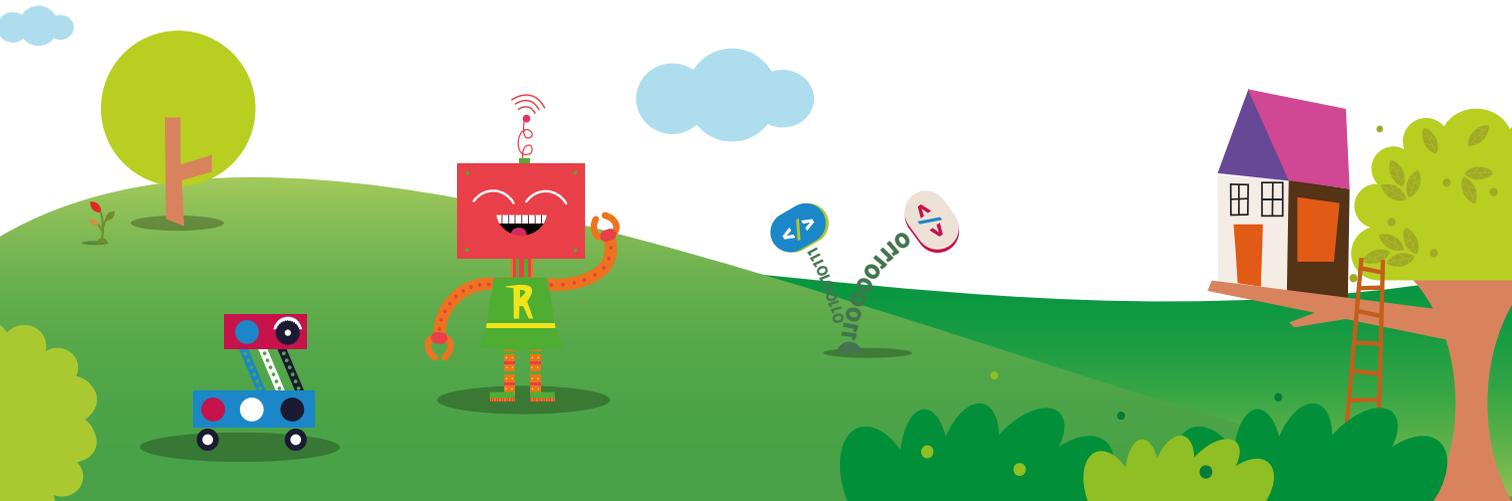
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes 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

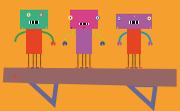
Nivel educativo	2° y 3° Grado Nivel Primario
Tema	Hojas de cálculo
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	<ul style="list-style-type: none">• Identificar y utilizar recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información.• Desarrollar diferentes 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/as a las características y funcionalidades básicas de las planillas de cálculo, en un marco de juego y creatividad.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> /tabletas, proyector.
Duración sugerida	2 horas de clase.





Resumen

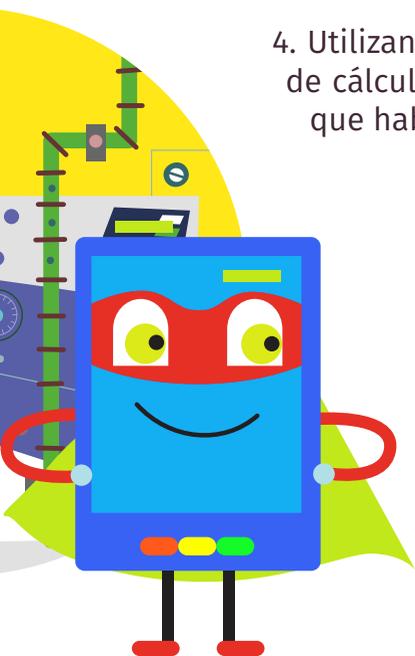
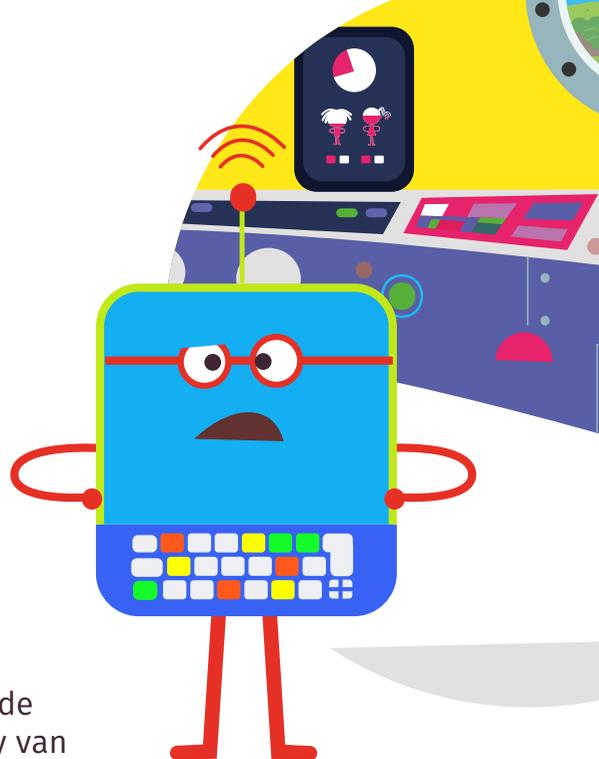
Invitar a los niños a participar de un campeonato de sopa de letras que ellos mismos crearán utilizando un editor de hojas de cálculo (Excel o Calc). Las sopas de letras deben esconder definiciones relacionadas a un tema que se encuentren trabajando en clase. La modalidad de trabajo será en **grupos de 4 o 5 integrantes**.



Guía

Desarrollo

1. Presentar a los niños y niñas el objetivo de la secuencia. Se les puede anticipar que hoy van a realizar el repaso de un tema de un modo muy divertido: participando de un **campeonato de sopa de letras** que ellos mismos van a crear.
2. Conversar sobre los temas que aborda la serie animada. Se puede dinamizar esta instancia haciendo preguntas como:
 - ¿Cómo era la hoja de cálculo que utilizaron los digichicos?
¿Recuerdan cuáles eran sus partes principales?
 - ¿Cómo eran las columnas: verticales u horizontales? ¿Cómo estaban identificadas? ¿Y las filas?
 - ¿Qué es una celda? ¿Qué podemos introducir en ella?
 - ¿Utilizaron alguna vez una hoja de cálculo? ¿Para qué? ¿Qué funcionalidades conocen de esta herramienta?
3. Invitar a los alumnos a formar grupos y a definir, cada grupo en secreto, las **5 palabras** que esconderán en sus sopas de letras. Para completar esta instancia se les puede sugerir que tomen notas en un procesador de textos.
4. 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.





5. Explorar las herramientas de formato, fuente y alineación que harán que su sopa de letras tenga un aspecto más profesional (bordes simples para las celdas, marco grueso para delimitar la sopa de letras en su totalidad, combinación de celdas y alineación centrada para el título, configurar alto y ancho de celdas para que tengan una forma cuadrada, etc.).

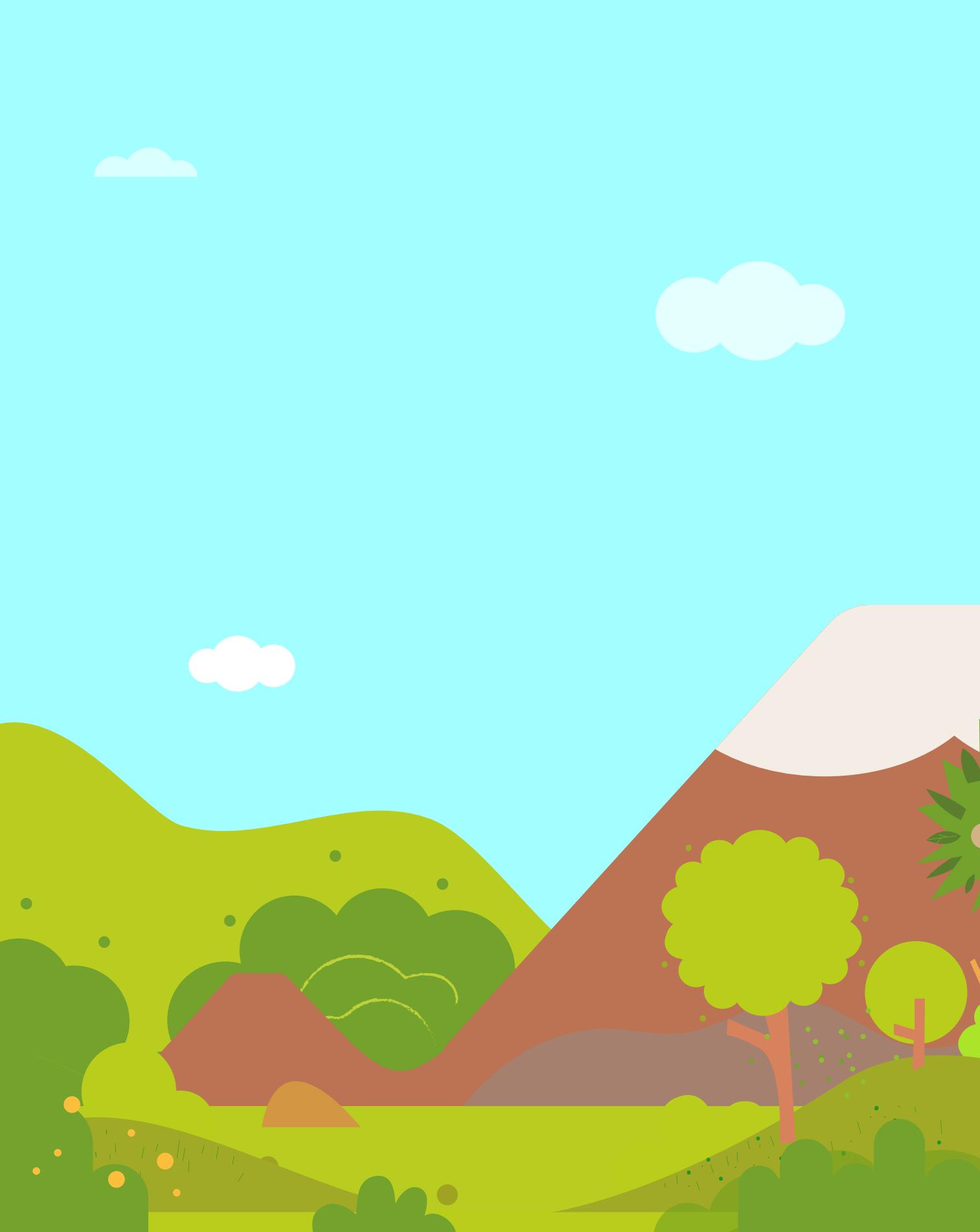
6. Ahora los niños y niñas pueden comenzar a crear su sopa de letras.

7. Una vez que hayan finalizado, guardar sus producciones en un pendrive. Luego realizar un sorteo para determinar cuál es la sopa de letras que le tocará resolver a cada grupo.

8. Comenzar el campeonato: cada grupo tendrá **2 minutos** para encontrar las 5 palabras escondidas en la sopa de letras que le fue asignada por sorteo. Esta etapa de la secuencia se desarrollará de a un grupo por vez, utilizando el proyector. El docente sombreadrá las palabras a medida que los niños vayan encontrándolas. Designar también un asistente que controlará el tiempo y llevará el registro del puntaje (cantidad de palabras encontradas por cada grupo).

9. Para finalizar, una vez que todos los grupos hayan participado, pedir a los niños orientación y sugerencias para armar el ranking del campeonato en una hoja de cálculo. Para ello, se les puede consultar:

- ¿Dónde colocarían los nombres de los grupos? ¿Y los puntajes?
- ¿Cómo puedo diferenciar/destacar estos conceptos a nivel formato?
- ¿Cómo ordenarían a los grupos? ¿Con qué herramienta?
- ¿Qué título le pondrían a esta tabla?
- ¿Cómo podríamos saber cuántas palabras se encontraron en todo el campeonato?



**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación