

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

Área: PENSAMIENTO CIENTIFICO Y TECNOLÓGICO	Asignatura: TECNOLOGIA E INFORMATICA	GRAD O: 7°	Periodo: 4	Fecha de elaboración: AGOSTO 2025
Docente: Isabel Andrea Nagles		HABILIDAD A DESARROLLAR : Guía 4: Organizo y gestiono información numérica en hojas de cálculo mediante el uso de fórmulas y funciones básicas, para interpretar resultados y tomar decisiones en contextos de la vida cotidiana.		
Nombre del estudiante:				
DESEMPEÑOS DEL PERIODO: <i>(SEGÚN LOS ESTÁNDARES Y DBA PARA CADA CURSO Y GRADO)</i>				
4.1. Reconozco las herramientas y el entorno de las hojas de cálculo, referenciando celdas de otras hojas dentro de las fórmulas y funciones básicas.				
4.2. Utilizo la hoja de cálculo en la sistematización de datos para actividades de diferentes situaciones.				
4.3. Identifico como la sistematización de información tiene relación con el impacto medio ambiental				

Plan De Actividades Del Periodo				Verificación:
FECHA		CONTENIDOS PROGRAMADOS	DIDACTICA Y EVALUACIÓN	
INICIO	FIN			
Sep 15	Nov 24	Sep 15	Sep 26	
			PUNTO DE PARTIDA Y PUNTO DE LLEGADA	
		"El Gran Desafío de las Hojas de Cálculo" Armar equipos de 3-4 estudiantes Cada equipo idea un nombre creativo relacionado con Excel (Los Súper Sumadores, La calculadora Mágica, etc.) Prepara tarjetas con preguntas y desafíos Reto 1: "El Laberinto de Celdas" : En el tablero dibujan una cuadrícula gigante (como una hoja de cálculo) y deben Identificar y nombrar 3 filas,3 columnas, 5 celdas diferentes y decir su "nombre" , Explicar qué es un "libro" y una "hoja" Reto 2: "El Laboratorio de Fórmulas" : Cada grupo es una "calculadora viviente" y deben formar ecuaciones humanas: suma, resta, multiplicación y división Reto 3: "El poder de las Funciones" : Cada equipo elige una función (SUMA, PROMEDIO, MAX, MIN, CONTAR)		

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

		Deben crear una mini-obra de 2 minutos donde presenten un problema de la vida real. Expliquen cómo su función lo resolvería y lo demuestren de manera sencilla. Ejemplos: MAX/MIN: "¿Quién es el más alto/bajo?" Criterios de evaluación de esta etapa: ○ Presenta las actividades en las fechas establecidas ○ El producto de sus actividades corresponde con los parámetros de calidad que el docente establece en la guía ○ Demuestra originalidad y creatividad y capacidad de autoobservación ○ Argumenta a través de sus saberes previos
Sep 29	Oct 20	RECOLECCIÓN Y PROCESO DE INFORMACIÓN Crear un periódico digital usando Word donde presentan las "noticias más importantes" sobre Excel, como si fueran reporteros investigando una nueva tecnología revolucionaria. Roles: Editor jefe, Reportero de noticias, Diseñador gráfico, Fotógrafo digital Secciones obligatorias: TITULAR PRINCIPAL: Escribe un título llamativo. Ejemplo "¡Excel Llega al Colegio!" NOTICIA PRINCIPAL (Primera plana): Qué es Excel y para qué sirve (máximo 50 palabras) SECCIÓN DEPORTES: "Excel vs. Calculadora: ¿Quién Gana? Comparar ventajas de Excel sobre calculadora tradicional" SECCIÓN TECNOLOGÍA: "Los Súper Poderes de Excel" Lista de 5 cosas increíbles que puede hacer Excel (Formulas y funciones) ENTREVISTA EXCLUSIVA: "Hablamos con un Experto en Hojas de Cálculo" Crea preguntas sobre Excel y PÁGINA DE ENTRETENIMIENTO: "Crucigrama de Excel": Crear un mini crucigrama con palabras clave: celda, fila, columna, Hoja, etc. "LA RECETA DE LAS FÓRMULAS MÁGICAS": Ejemplo: INGREDIENTES: 1 Signo igual (=) 2 celdas 1 Símbolo mágicos: + - * / INSTRUCCIONES: Siempre empezar con = Escribir nombre de la primera celda Escribir símbolo mágico Escribir nombre segunda celda

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

			Presionar ENTER y ¡MAGIA! h. ANUNCIOS CLASIFICADOS: "Se Busca: Estudiantes que Quieran Aprender Excel" Anuncios creativos promocionando el aprendizaje de Excel Criterios de evaluación de esta etapa: ○ Presenta las actividades en las fechas establecidas ○ Acude a bibliografía adecuada, confiable y cita las fuentes utilizadas ○ Presenta de manera completa y rigurosa la información de acuerdo con lo solicitado ○ Interpreta y explica de manera lógica la temática trabajada ○ Tiene en cuenta las indicaciones dadas por el docente en clase
Oct 21	Nov 07		DESARROLLO DE LA HABILIDAD Taller: "GAME STUDIO" Imagina que debes administrar tu propio estudio de videojuegos usando Excel. Debes crear un sistema completo para gestionar jugadores, puntuaciones, recursos, presupuestos y estadísticas de los juegos favoritos. "FUNDANDO EL ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS" - "El Sueño Gamer" Meta: Crear la base de datos de tu estudio Videojuegos de referencia: Minecraft, Fortnite, Among Us, Roblox MISIÓN 1: "Construyendo la Base de Datos de Jugadores" Crear hoja: "JUGADORES_VIP": • Filas: Cada jugador es una fila • Columnas: Cada característica es una columna • Celdas: Cada dato específico vive en una celda

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GAC01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

			<table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th></tr><tr><td>ID_Jugador</td><td>Nombre_Gamer</td><td>Edad</td><td>Juego_Favorito</td><td>Puntuación</td><td>Nivel</td></tr><tr><td>001</td><td>NoobMaster69</td><td>10</td><td>Minecraft</td><td>2500</td><td>15</td></tr><tr><td>002</td><td>ProGamer_X</td><td>11</td><td>Fortnite</td><td>4200</td><td>28</td></tr></table>	A	B	C	D	E	F	ID_Jugador	Nombre_Gamer	Edad	Juego_Favorito	Puntuación	Nivel	001	NoobMaster69	10	Minecraft	2500	15	002	ProGamer_X	11	Fortnite	4200	28
A	B	C	D	E	F																						
ID_Jugador	Nombre_Gamer	Edad	Juego_Favorito	Puntuación	Nivel																						
001	NoobMaster69	10	Minecraft	2500	15																						
002	ProGamer_X	11	Fortnite	4200	28																						

MISIÓN 2: "Inventario de Objetos Épicos"
Crear hoja: "INVENTARIO_GAMING"

A	B	C	D	E
Objeto	Tipo	Rareza	Precio	Cantidad
Espada_Diamante	Arma	Legendario	500	12
Skin_Dragon	Cosmético	Épico	200	25

DESAFÍO CREATIVO: "Personaliza tu Estudio"

- Cambiar nombres de hojas por nombres creativos
- Usar colores para diferentes tipos de datos
- Crear su logo en una celda

MISIÓN 3: "CALCULADORA DE PODER GAMER": Los videojuegos dan puntuaciones automáticamente, calcúlalas :

Suma: Vida total = Vida base + Bonos
Resta: Vida restante = Vida actual - Daño
Multipliación: Daño crítico = Daño normal * 2
División: Daño promedio = Daño total / Número de ataques

Ejemplo:
JUGADOR 1 vs JUGADOR 2

Vida Base: 100 | Vida Base: 100
Ataque: 25 | Ataque: 30

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

		Defensa: 15 Defensa: 20 FÓRMULAS MÁGICAS: =B2-B3 (Daño real = Ataque - Defensa del oponente) =A2-C5 (Vida restante = Vida inicial - Daño recibido) MISIÓN 4: "Economía del Gaming": Crear calculadora de ganancias del estudio: INGRESOS MENSUALES: Venta: = Precio * Cantidad vendida Jugador Premium: = Venta:= Venta - Descuento (25%) TOTAL INGRESOS: =SUMA Venta MISIÓN 5: "Poción Mágica De Vida": Todos los personajes pueden tomar una POCIÓN MÁGICA que les da +50 puntos de vida: excel <table><tr><th></th><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th></tr><tr><td>1</td><td>POCIÓN</td><td>PERSONAJE</td><td>VIDA ACTUAL</td><td>VIDA TOTAL</td></tr><tr><td>2</td><td>+50</td><td>Mario</td><td>100</td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td>Luigi</td><td>80</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td></td><td>Peach</td><td>120</td><td></td></tr><tr><td>5</td><td></td><td>Yoshi</td><td>90</td><td></td></tr></table> MISIÓN 6: Funciones Súper Poderosas: Los juegos profesionales usan estadísticas: 1. FUNCIÓN SUMA - "El Contador de Puntos Total": Puntos totales del GamerPro 2. FUNCIÓN PROMEDIO - "El Medidor de Consistencia": Puntuación promedio del jugador 3. FUNCIÓN MAX - "El Campeon": La puntuación más alta del torneo 4. FUNCIÓN MIN - "El Detector de Debilidades": La puntuación más baja que hay que mejorar 5. FUNCIÓN CONTAR - "El Contador de Participaciones": Cuántos jugadores participaron Criterios de evaluación de esta etapa: ; ○ Presenta las actividades en las fechas establecidas ○ Cumple con los materiales de la práctica ○ Participa en el desarrollo de la práctica de manera organizada ○ Genera nuevas preguntas a partir del desarrollo de la practica dando posibles respuestas ○ Argumenta de manera crítica y concisa a los interrogantes propuestos ○ Da explicaciones, argumentos e interpretaciones a la práctica propuesta ○ Entrega los avances del proyecto transversal según lo especificado en cada guía		A	B	C	D	1	POCIÓN	PERSONAJE	VIDA ACTUAL	VIDA TOTAL	2	+50	Mario	100		3		Luigi	80		4		Peach	120		5		Yoshi	90	
	A	B	C	D																												
1	POCIÓN	PERSONAJE	VIDA ACTUAL	VIDA TOTAL																												
2	+50	Mario	100																													
3		Luigi	80																													
4		Peach	120																													
5		Yoshi	90																													

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

Nov 10	Nov 24		RELACIÓN			
			Presenta la evaluación de la Guía.			
			Criterios de evaluación de esta etapa:			
			○ Presenta las actividades en las fechas establecidas ○ Sustenta con argumento sólidos las temáticas de la guía, evidenciando la comprensión de los temas desarrollados y su relación con ejemplos prácticos de la cotidianidad ○ Aprobar con 7 puntos correctos de 10 la primera evaluación ○ Aprobar con 7 puntos correctos de 10 la segunda evaluación en caso de no aprobar la primera ○ Aprobar la sustentación oral con 7 puntos correctos de 10 (tercera evaluación) en caso de no aprobar la segunda ○ No debe evidenciarse “copia “			
			5. EVALUACIÓN (AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN) ACTITUDINAL E.A (Valoración numérica: de 7 a 10 PUNTOS)			
			Durante esta etapa los estudiantes realizarán su evaluación actitudinal, con la ayuda del docente de la asignatura teniendo presente la evidencia que se tienen para cada uno de los ítems a evaluar.		SI	NO
			1. Siempre asisto puntualmente a las clases. (VALORACIÓN 2 PUNTOS)			
			2.Siempre usó adecuadamente el uniforme de acuerdo al horario establecido (VALORACIÓN 2 PUNTOS)			
3. Siempre me expreso, escucho con atención e interactué respetuosamente con mis compañeros y docente (VALORACIÓN 2 PUNTOS)						
4. Cuido el mobiliario, los materiales y dejo limpio y en orden mi lugar de trabajo. (VALORACIÓN 2 PUNTOS)						
5. Respeto y asumo los acuerdos de aula. (VALORACIÓN 2 PUNTOS)						
Observaciones generales de la guía						
1. Según el sistema institucional de evaluación de estudiante 2025 se deberán alcanzar todas las etapas de la guía en la secuencial establecida, (1. P.P 2. R.I 3. D.H 4. R.E 5. E.C), para asignar la valoración final de la guía.						
2. La valoración numérica mínima para alcanzar la guía es de 70 puntos así: BÁSICO (70 A 79) ALTO (80 A 89) SUPERIOR (90 A 100).						

OBSERVACIONES:	REVISIÓN (JEFE DE ÁREA, COORDINACIÓN O RECTORIA):
----------------	---

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

GUIA PARA EL ESTUDIANTE.

1. PUNTO DE PARTIDA Y PUNTO DE LLEGADA

Este es el primer paso en el desarrollo de un trabajo. Es el momento en que piensas en aquello que sabes sobre el tema, la pregunta o el proyecto que tienes en tu plan de estudios (recuerda que esta guía es para trabajarla en todas las áreas). Pueden ser experiencias personales que hayas vivido y que estén relacionadas con el tema, tal vez algunas suposiciones o hipótesis que se te ocurren, o quizá algunos estudios que has hecho antes sobre ese tema y que seguramente necesitarás para poder comprender el nuevo.

Para entenderlo mejor, vas a imaginar que el tema es: "La historia de Colombia en el siglo XX". Para su desarrollo haces lo siguiente:

A. Piensas y escribes lo que sabes sobre el tema. Si nunca lo habías escuchado, escribes lo que crees que puede significar. Tal vez has visto y escuchado a tus abuelos, padres o mayores conocidos, la forma como las personas vivían hace muchos años; seguramente también has visto películas, fotografías o libros. El caso es que debes escribir todo lo que sabes del tema.

B. Además de lo que sabes, escribe también: La hipótesis que deseas plantear y que consideras se puede validar con el desarrollo del tema.

2. RECOLECCIÓN Y PROCESO DE INFORMACIÓN

En esta etapa lo primero que haces es buscar la información que necesites para empezar a comprender el tema, usando documentos, libros, mapas, fotografías, videos o cualquier otra fuente de información que te sirva.

No es suficiente con acceder a estas fuentes de información, es necesario que las leas y comprendas, para evidenciar esto debes elaborar una síntesis de la información, esta presentación puede variar ya que puedes emplear técnica como: resumen, informe o cualquier tipo de esquema; lo importante aquí, es que no copies la información de los documentos consultados, sino que diseñes tu propia síntesis, que te ayude a comprender y manejar el tema de forma adecuada, dándote la base para continuar con las demás actividades.

El DOCENTE también te ayudará en el trabajo de consultar información, recomendándote los libros o las fuentes que puedes usar. Además no olvides dejar por escrito la fuente en la que conseguiste la información: la bibliografía, que pueden ser libros, Internet, entrevistas

En resumen: hay que informarse y hacerlo con sentido... ¡nada de hacer cosas sin saber para qué!.....

3. DESARROLLO DE LA HABILIDAD

Ya comprendido el tema, es necesario que lo pongas en práctica por medio de su aplicación en diferentes contextos, esto dependiendo del área y tema que estés trabajando. Por ejemplo en matemáticas puedes aplicar las teorías explicadas en la etapa anterior por medio de la desarrollo de ejercicios y resolución de problemas; en comunicación puedes evidenciar la comprensión y manejo de un tema en la construcción de un texto específico. Las actividades pueden variar, es posible en esta etapa diseñar: presentaciones en powerpoint, cualquier tipo de texto escrito (ensayo, informe, reseña), videos o cortos, maquetas, exposiciones, ponencias, ejercicios prácticos, resolución de problemas entre otros, lo importante aquí, es de demuestres el manejo de los conceptos sintetizados y explicados en la etapa anterior.

Como el objetivo de esta etapa es el manejo o dominio de los conceptos y del tema como tal, es necesario que una vez presentadas cada una de las actividades planteadas, programes con tu DOCENTE la sustentación. Es necesario la presentación y aprobación de la sustentación para continuar con la siguiente y última etapa del proceso.

4. RELACIÓN

Aquí viene lo más interesante de todo. Si ya leíste, escribiste, comprendiste y aplicaste el tema en contextos propios de área, es hora que reflexiones sobre su uso y aplicación dentro de tu realidad. Tanto las preguntas como las respuestas deben estar relacionadas con tu vida cotidiana, recuerda que aprender es algo que debe servirte en la vida diaria.

El trabajo final con el que te presentas al analista, es el resultado de todo el proceso que has hecho para elaborarlo. Debes mostrar que es un tema que se relaciona directamente con tu vida cotidiana y que tú le has dado un sentido propio. También debes demostrar con buenas explicaciones y argumentos, la utilidad que tiene en tu vida, el sentido que le lograste dar al tema que estudiaste.