



## GUÍA No. 1

Use tapabocas

**DOCENTE:** ALONSO PRADA GARZÓN  
**ASIGNATURA:** TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
**GRADO:** 9°  
**TIEMPO:** Semana del 7 al 11 de Febrero 2022



Mantén distanciamiento físico

**META DE APRENDIZAJE:** Conocer la metodología y el cronograma de estudio de la asignatura de tecnología e informática para el año 2022

### MOMENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA GUIA

**A. VIVENCIA:** Para evitar algunos inconvenientes presentados el año anterior en el envío y recepción de los trabajos académicos, definiremos en esta guía, algunas recomendaciones para mejorar

**B. FUNDAMENTACION CIENTIFICA:** *(copiar ésta teoría en el cuaderno de informática).*

*Escribir a mano puede ayudar a recordar, a estimular la creatividad, mejorar la ortografía, hay mayores posibilidades de aprendizaje, estimula el cerebro, mejora la letra, etc.*

*Leer es una herramienta extraordinaria de trabajo intelectual, ya que implica la participación activa de la mente y contribuye al desarrollo de la imaginación y la creatividad, incluso ayuda a reducir el estrés ya que mantiene nuestra atención en lo que estamos leyendo, contribuyendo así a que dejemos nuestras preocupaciones de lado.*

*Además aumenta nuestra cultura general, proporciona información y conocimientos diversos, mejora la ortografía, nos ayuda a enriquecer el vocabulario así como a mejorar la expresión oral y escrita.*

**C. ACTIVIDAD DE EJERCITACIÓN:**

#### Recomendaciones para el desarrollo de las guías de aprendizaje

- Cada estudiante debe llevar un cuaderno para la asignatura de tecnología e informática, si el del año pasado tiene suficientes hojas disponibles lo pueden utilizar
- Copiar la guía en el cuaderno anotando el número de la guía, la asignatura, los 4 momentos de la guía (VIVENCIA, FUNDAMENTACION CIENTIFICA, ACTIVIDAD DE EJERCITACIÓN y la ACTIVIDAD DE APLICACIÓN/COMPLEMENTACION) y el desarrollo de cada actividad propuesta
- **Para enviar las evidencias de trabajo, se deben tomar fotos con bastante luz y bien nítidas comprobando que se puedan leer bien para poder valorar el trabajo realizado.**
- En las fotos del cuaderno deben aparecer desde el número de la guía, cada uno de los momentos hasta el desarrollo o respuestas a las actividades propuestas, todo copiado en el cuaderno de informática
- Recuerde que al finalizar el año escolar se le solicitará el envío de todas las guías escritas en el cuaderno



- Como ejercicio del proyecto pedagógico de aula (PPA) sobre lectura comprensiva, el estudiante debe leer la guía de aprendizaje y enviar el audio, empezando con su nombre, grado, asignatura, número de la guía y la fecha de grabación del audio y enviarlo al docente junto con las demás evidencias del desarrollo del trabajo propuesto
- Al enviar las evidencias de trabajo por WhatsApp o cualquier otro medio de mensajería, debe escribir en el chat el nombre del estudiante, el grado, la asignatura, el número de la guía a la cual corresponde el trabajo enviado y cualquier otra información adicional que nos ayuden a entender el mensaje.
- Si no entiende el trabajo o tiene dudas sobre la guía, se debe comunicar con el docente al 3153838714, si no tiene saldo debe realizar una llamada perdida que el profesor le estará regresando la llamada.
- Todas las recomendaciones aplican también para la asignatura de mecanización.

#### D. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN/COMPLEMENTACION:

- **Enviar al WhatsApp del docente de informática su correo electrónico de Gmail, si no lo tiene debe crearlo siguiendo las instrucciones del video:**

<https://www.youtube.com/watch?v=qiHT4bfCCzA>

Este correo se va a utilizar en las distintas asignaturas para las clases virtuales cuando sea necesario y para las reuniones virtuales de titulación y reuniones generales del colegio

Recuerde que, si posee un celular con sistema operativo Android, usted ya tiene un correo Gmail que utilizó para configurarlo

- Copiar en el cuaderno la programación de tecnología diseñada para el estudio durante la pandemia este año, estas temáticas se alternarán entre la teoría y la práctica cuando se presente el regreso a las aulas.

#### Hoja de cálculo avanzado

Realizar operaciones con fórmulas y funciones avanzadas.

Reconocer y comprender los códigos de error estándar relacionados con el uso de fórmulas

Generar fórmulas utilizando funciones lógicas.

Reconocer la relación entre celda precedente y dependiente.

Utilizar la opción pegado especial.

Utilizar fórmulas como valores.



Importar y exportar datos.

Conocer los formatos de intercambio de datos que acepta y genera la hoja de cálculo.

Comprender y utilizar la opción “Guardar como...” para exportar datos.

Adicionar una clave a un libro para protegerlo.

Elaborar hojas de cálculo en las que se utilicen tablas dinámicas.

Comprender el concepto de tabla dinámica.

Crear hojas de cálculo con tablas dinámicas

Grabar y utilizar una macro sencilla.

Grabar una Macro sencilla

Ejecutar una Macro

Asignar una Macro a un botón personalizado en una barra de herramientas, a un menú o a una combinación de teclas.

Configurar el entorno de trabajo que le presenta la Hoja de Cálculo (menús y barras).

Mostrar, ocultar y utilizar las barras básicas y otras disponibles

## BLOCKLY GAMES

### PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

Pond Tutor

programación basada en texto.

Los niveles cambian entre bloques y JavaScript real en un editor de texto.