



**Crea tu Juego en Excel o en Power Point, Tipo Quiz y participa en el
Festival de Cine Juvenil y uso de las TIC
Nominaciones Yoguiis**

**WEBLESSON
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: DISEÑO JUEGOS EN EXCEL Y POWER POINT
TIPO QUIZ**



URL de la Weblesson: http://losyoguis.wordpress.com/web-lesson-juego-excel/
.
Área del plan de estudios: Tecnología Informatica
.
Grado: 9° - 11°
.
Periodo: 1-2
.
Titulo: Festival de Cine Juvenil y uso de las TIC, Nominaciones Yoguiis..
.

Los juegos Excel Quiz, o también conocidos como juegos trivial, son aquellos juegos desarrollados en Excel donde nuestro objetivo es descubrir o adivinar las diferentes preguntas que se nos plantean, dependiendo de las respuestas acertadas obtendremos una



puntuación. Dentro de este tipo de juegos Excel nos podemos encontrar con diferentes temáticas como adivinar nombres de películas mediante imágenes o adivinar el grupo de música escuchando solo un trozo de una canción ... Estos tipos de juegos Excel son los que más gusta a la gente, pues se puede jugar en grupo intentando completar el Quiz propuesto.

Pregunta Generadora:

¿Cómo Crear Juegos en Excel y en Power Point Tipo Quiz y participa en el Festival de Cine Juvenil y uso de las TIC, Nominaciones Yoguis?

Situación Problema:

En la ciudad de Medellín se realiza un evento donde se nominan y premian los mejores productos realizados en el área de tecnología informática de las instituciones educativas de los grados 9° - 10° y 11°, en esta weblesson aprenderás a diseñar el producto de audiovisual para que participes.

Contenidos:

- Manual de elaboración de juegos en Excel y en Power Point tipo quiz.
- Vídeo: Formato Condicional para colocarle niveles al juegos
- Juegos en Excel Nominados en años anteriores en facebook con sus comentarios, y página recomendada de juegos en Excel.

Objetivos:

- Aprender jugando con Excel y Power Point.
- Utilizar Excel como herramienta TIC.
- Diseñar un juego en Excel y en Power Point, tipo quiz.
- Descubrir Talentos en los estudiantes que desconocen en la herramienta excel.
- Tener presentes los reglamentos de derechos de autor.
- Participar en el Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, Nominaciones Yoguis.

Competencias del Siglo 21

Fluidez tecnológica (T)

Alude a la comprensión y uso de la tecnología, seleccionando y utilizando distintos recursos TIC de forma efectiva y productiva, adaptándose a distintas circunstancias y problemas, y transfiriendo el conocimiento actual para el aprendizaje de nuevas tecnologías.



Gestión de la información (I)

Contempla una actitud abierta e investigativa y las habilidades involucradas en todo el proceso de trabajo con abundante información, desde la localización, la evaluación y selección, hasta la clasificación, organización y procesamiento.

Comunicación y colaboración (CC)

Reúne las competencias que se ponen en juego al trabajar con TIC para transmitir ideas u opiniones, respetar las contribuciones de otros y trabajar en forma conjunta con otras personas

Creatividad e innovación (CI)

Alude al uso de TIC como soporte al trabajo creativo que alienta el descubrimiento y la innovación.

Pensamiento crítico, resolución de problemas, toma de decisiones (PC)

Contempla los procesos cognitivos de orden superior que se ponen en marcha al trabajar con TIC en el ámbito educativo.

Ciudadanía digital (CD)

Remite a una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario. Involucra además el respeto por las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes.

Fluidez tecnológica (T)

- T1. Manejar recursos básicos de hardware.
- T2. Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.
- T3. Utilizar las TIC para procesar de forma básica información textual.
- T4. Utilizar las TIC para procesar de forma básica información numérica.
- T5. Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.

Gestión de la información (I)

- I1. Buscar información en Internet con ayuda.
- I2. Localizar información de una variedad de fuentes con ayuda.
- I3. Evaluar la pertinencia de la información que se obtiene con ayuda.
- I4. Clasificar, organizar y procesar datos e información con ayuda.



Comunicación y colaboración (CC)

CC1. Utilizar recursos TIC específicos designados por el docente para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.

CC2. Comunicar sus ideas a compañeros, familias o público en general utilizando aplicaciones tecnológicas con ayuda.

CC3. Valorar las contribuciones de sus Compañeros.

Creatividad e innovación (CI)

CI1. Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (textos, presentaciones, imágenes) donde piense creativamente, descubra e innove.

Pensamiento crítico, resolución de problemas, toma de decisiones (PC)

PC1. Explorar temas del entorno cercano y abordar problemas sencillos utilizando herramientas y recursos tecnológicos apropiados.

Ciudadanía digital (CD)

CD1. Considerar la privacidad de la información.

CD2. Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable con la guía del profesorado.

CD3. Introducirse en los diferentes estilos y formas de comunicación electrónica.

Estándare Estándares, Logros, Indicadores: Orientaciones del MEN, cartilla # 30

8°-9°

Componente: Apropiación y uso de la tecnología

Competencia: Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, Procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Desempeño:

- Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias) Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la información y la Comunicación (TiC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.

Componente: Tecnología y sociedad



Competencia: Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable

Desempeño:

- Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico.

10° - 11°

Componente: Naturaleza y evolución de la tecnología

Competencia: Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las Estrategias para su desarrollo

Desempeño:

- Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.

Componente: Apropiación y uso de la tecnología

Competencia: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

Desempeño:

- Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de idea.
- Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.
- Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.

Componente: Solución de problemas con tecnología

Competencia: Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, Restricciones y especificaciones del problema planteado

Desempeño:

- Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño.
- Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.

Componente: Tecnología y sociedad

Competencia: Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las



manifestaciones tecnológicas del Mundo en que vivo, y actúo responsablemente

Desempeño:

- Evalúo las implicaciones para la sociedad de la protección a la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.

Herramienta Evaluativa - Rubrica -

Making A Game : Juego en Excel Tipo Quiz

Teacher Name: **Nominaciones Yoguis**

Student Name: _____

CATEGORY	Sobresaliente	Alto	Medio	Bajo
Creatividad	El juego es muy creativo por la temática escogida	El juego es muy creativo por la temática escogida	El juego es poco creativo por la temática escogida	No hay creatividad en el juego
Función Condicional	La función condicional del juego es correcta en las preguntas y respuestas	La función condicional del juego es correcta en las preguntas y respuestas	La función condicional del juego es correcta en las preguntas y respuestas	La función condicional del juego es incorrecta en las preguntas y respuestas
Función Contador	La función contador en el total de las preguntas y respuestas es correcta.	La función contador en el total de las preguntas y respuestas es correcta.	La función contador en el total de las preguntas y respuestas es correcta.	La función contador en el total de las preguntas y respuestas es incorrecta.



Formato	solo para 11 el segundo nivel del juego se pasa atraves de un formato condicional	solo para 11 el segundo nivel del juego se pasa atraves de un formato condicional	solo para 11 el segundo nivel del juego se pasa atraves de un formato condicional	solo para 11 el segundo nivel del juego no se pasa atraves de un formato condicional
Seguridad	el juego está protegido en su totalidad tanto en hojas como en celdas	el juego está protegido en su totalidad tanto en hojas como en celdas	el juego está protegido en hojas pero no en en celdas	el juego no está protegido
Atractivo	el juego es atractivo en su diseño	el juego es atractivo en su diseño	el juego es poco atractivo	falta de diseño al juego

Autor:	Juan Carlos Blandón Vargas
Departamento:	Antioquia
Municipio:	Medellin
E-mail:	yoguis2000@gmail.com
Imagen:	

Cibergrafia

Jesus Tejerina, Excel Avanzado <http://www.miprofe.org/>