
Universidad Nacional
Facultad de Ciencias Sociales
Escuela de Secretariado Profesional
Licenciatura Educación Comercial con énfasis
Docencia

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESTREZAS COMPUTACIONALES

Adecuaciones No Significativas

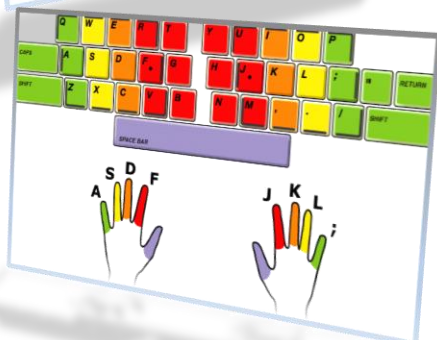
Elaborado por:

Priscilla Arias A.

Laura Arce V.

Danitza Cambronero

Junio, 2017



DEDICATORIA

Esta unidad didáctica es dedicada primeramente a nuestro Dios Todopoderoso, que ha sido nuestro máximo guiador en todo momento. Desde luego a nuestros familiares más cercanos que nos han colaborado y apoyado.

Y muy especialmente dedicamos este proyecto a nuestra fuente de inspiración, los docentes y estudiantes, ya que sin sus aportes, ideas, puntos de vista y demás, no hubiese sido posible plasmar este trabajo.

TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
TABLA DE CONTENIDOS	iii
INTRODUCCIÓN	5
OBJETIVOS	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos	6
ADECUACIONES NO SIGNIFICATIVAS	7
ESTRATEGIAS	9
Estrategias de enseñanza y aprendizaje	9
Estrategias Didácticas	10
Estrategias metodológicas	10
IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA ENSEÑANZA DE DESTREZAS COMPUTACIONALES.....	11
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DIGITACIÓN	14
Al ritmo de la canción	15
Escribiendo lo que te gusta.....	19
Descubriendo las teclas guías	21
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA ENSEÑANZA DE MICROSOFT WORD.....	23
Formando Documentos Comerciales	24
Rompecabezas Word.....	28
Encuesta de Sabores	31
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA ENSEÑANZA DE MICROSOFT POWER POINT	34
.....	34
Adivina Adivinador.....	35
En desorden.....	40
¿Quién es?	43
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA ENSEÑANZA DE MICROSOFT EXCEL.....	47
Juguemos con Kahoot!.....	48
Diseño mi tablero de ajedrez.....	52

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA ENSEÑANZA DE MICROSOFT ACCESS	55
Registrando mi sección	56
Juguemos bingo.....	59
Sopa de letras	62
FUENTES DE CONSULTA.....	65

INTRODUCCIÓN

La unidad didáctica denominada “*Estrategias Didácticas para Destrezas Computacionales. Adecuaciones No Significativas*”, surge como resultado del proyecto final de graduación realizado por las de estudiantes Priscilla Arias Alfaro, Danitza Cambroneró Castro y Laura Arce Valverde, de la licenciatura en Educación Comercial, de la Universidad Nacional. Pretendiendo como fin, mostrar estrategias didácticas innovadoras, con las cuales los docentes de las sub-áreas de Destrezas Computacionales, logren abarcar y evaluar los contenidos programáticos, respondiendo a los distintos contextos, realidades y necesidades especiales.

Las temáticas comprendidas en esta unidad, tienen como ejes centrales la definición de conceptos básicos relacionados con las adecuaciones curriculares no significativas, la propuesta de estrategias didácticas para la enseñanza y el aprendizaje, e instrumentos para la evaluación de las mismas.

Tópicos como los señalados hacen referencia a puntos de vista de algunos autores profesionales en el área de la educación, apoyando sustancialmente el proceso investigativo llevado a cabo para lograr la propuesta.

Por lo tanto, es de importancia señalar que esta unidad didáctica es un insumo de naturaleza particular y de origen único, ya que surgió ante un vacío en la sistematización de las actividades que promuevan el aprendizaje de los educandos con necesidades especiales. Razón por la cual, el público meta de esta guía son estudiantes y docentes de Destrezas Computacionales.

Así mismo, se pretende que estas estrategias didácticas sean utilizadas como un apoyo para originar un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes con adecuación no significativa; ya que estas buscan propiciar de manera innovadora, integradora y dinámica el nuevo conocimiento.

OBJETIVOS

Objetivo general

Favorecer el aprendizaje de las Destrezas Computacionales, de los estudiantes con adecuación curricular no significativa, mediante estrategias didácticas que instruyan el desarrollo de contenidos y fomenten la integración en el proceso de enseñanza.

Objetivos específicos

- a. Definir conceptos básicos relacionados con las adecuaciones curriculares no significativas y las estrategias.
- b. Establecer estrategias didácticas que guíen y apoyen a los (as) docentes de la sub área técnica de Destrezas Computacionales, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes con Adecuaciones No Significativas.
- c. Suministrar en cada estrategia didáctica definiciones, características, ejemplos e instrumentos de evaluación que faciliten la aplicación de la misma.

ADECUACIONES NO SIGNIFICATIVAS

En la actualidad, en los diferentes niveles educativos, existen estudiantes que presentan alguna dificultad para aprender, y ésta no solo se circunscribe a contenidos específicos de un área curricular académica; sino de manera generalizada a otras áreas del currículo, incluyendo las áreas técnicas.

Se ubican diversas definiciones de adecuaciones curriculares, todas con algún grado de similitud, por cuanto se refieren al apoyo a estudiantes con necesidades educativas especiales en busca de alcanzar el progreso académico, por medio de estrategias didácticas aplicadas de forma personalizada.

Una de las más comunes dentro de los espacios aulicos son las adecuaciones no significativas. Estas según las Políticas, Normativas y Procedimientos para el Acceso a la Educación de los Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (1997, p.10), se definen como:

Aquellas que no modifican sustancialmente la programación del currículo oficial. Constituyen las acciones que los docentes realizan para ofrecer situaciones de aprendizaje adecuadas, con el fin de atender las necesidades educativas de los alumnos.

Es decir, las adecuaciones curriculares se proponen como formas de apoyo para atender aquellas necesidades educativas especiales que se presentan dentro del sistema educativo, con el fin de contribuir a que los estudiantes logren alcanzar los objetivos planteados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Algunos de los ejemplos de ajustes para la aplicación de estas adecuaciones son dados por autores Rodríguez, L y Solís, K, (s.f) y consisten en:

- Leer la prueba y aclarar las instrucciones, para asegurarse que el estudiante las haya entendido antes de hacer la prueba.
- Dar tiempo adicional prudencial para la realización de la prueba.
- Insistir en el estudiante revise el examen antes de entregarlo para que se asegure que haya completado todas las preguntas.
- Entre otros.

Así mismo, es importante mencionar que las adecuaciones curriculares son supervisadas por los docentes en coordinación con el Comité de Apoyo Educativo y tienen estrecha relación con la forma en que se presenta, se explica y se evalúa la materia de estudio al alumno. Esto quiere decir que estos ajustes se deben dar tanto en las evaluaciones de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, como en los procedimientos que realiza el docente, entre estos, los planeamientos, la forma de dar la lección, los materiales o recursos didácticos y las estrategias metodológicas.

Es de importancia mencionar, que la aplicación de las adecuaciones curriculares depende del criterio técnico de quien las aplique. Es decir, las autoridades técnicas del Ministerio de Educación Pública son las encargadas de determinar, previo a un estudio específico en cada caso, el tipo de adecuación que le corresponde al estudiante. (Arce 2011, s.p)

Cada institución educativa es responsable de revisar y analizar al inicio del curso lectivo, los resultados de la aplicación de las adecuaciones; por lo que es indispensable la valoración pedagógica de los docentes que tienen a cargo estos estudiantes.

La aplicación correcta de las adecuaciones curriculares también dependerá del abordaje que le dé el centro educativo, logrando como fin primordial enriquecer y rediseñar las estrategias pedagógicas, ajustándolas a las diferentes necesidades individuales de los educandos.

ESTRATEGIAS

Según Bonilla y Díaz (2014, p.3) podemos definir el concepto de estrategias como las acciones conscientes que los sujetos realizan para facilitar el proceso de aprendizaje, con el fin de alcanzar una meta.

Esta definición indica que las estrategias forman parte integral del proceso de enseñanza del docente, tanto así, que las mismas facilitan y benefician la adquisición de conocimientos en los estudiantes.

Por otra parte, es fundamental y necesario que se propicien escenarios académicos donde los educandos sean los que descubran y construyan el conocimiento, aplicando distintos procedimientos en su proceso de aprendizaje; de modo que así adquieran la capacidad de desarrollar habilidades para aplicarlas en la vida cotidiana.

A continuación se mencionan los diferentes tipos de estrategias existentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estrategias de enseñanza y aprendizaje

Díaz Barriga y Hernández (1998, p.214), las definen como las manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, dentro de un curso o una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y la comprensión de los alumnos. Son planeadas por el agente de enseñanza (docente, diseñador de materiales o software educativo) y deben utilizarse en forma inteligente y creativa.

Así mismo, se pueden definir como las que utilizan tanto los docentes, como los estudiantes, para mejorar los conocimientos adquiridos en el periodo de clases; de igual manera se pueden definir como una forma de encarar las prácticas del aula enfrentando sus problemas y buscando los mejores caminos para resolverlos.

El estudiante, al dominar estas estrategias, organiza y dirige su propio proceso de aprendizaje. Es por esta razón, que el docente debe ser prudente y diagnosticar previamente al grupo de estudiantes antes de realizar cualquier cambio o modificación en los contenidos o la estructura del programa a enseñar.

Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas son técnicas que el docente maneja en forma pensativa y flexible para originar el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes.

Según, Pérez (1995, p.23), las estrategias didácticas se definen como planes de acción que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr determinados objetivos de aprendizaje en los estudiantes.

Es decir, son un conjunto de actividades o acciones, organizadas, planificadas y realizadas por el educador, con la finalidad de facilitar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, por medio de las distintas técnicas de enseñanza existentes.

Estrategias metodológicas

Estas estrategias están constituidas por distintos métodos, técnicas y procedimientos que se integran, adecuan y ejecutan en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Bolaños, G. y Molina, Z. (2007, p.46) señalan que no se trata de actividades “sueltas”, sino de una serie de acciones didácticas que se enlazan y que permiten alcanzar un determinado aprendizaje.

Es importante destacar que este tipo de estrategias se adaptan a las necesidades especiales del alumno, con el fin de integrarlo al proceso de enseñanza, de modo que se permita descubrir y desarrolla su autonomía, capacidad, actitud, habilidades, entre otras cualidades.

En conclusión, es de relevante importancia destacar que los planes y programas de estudio, no sólo tienen como finalidad que los alumnos y alumnas obtengan o almacenen datos; sino que por el contrario, una de las líneas más importantes es desarrollar en ellos habilidades y capacidades cognoscitivas y afectivas, es ahí en donde las estrategias encuentran su cavidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA ENSEÑANZA DE DESTREZAS COMPUTACIONALES

En la actualidad, el docente debe adaptarse a las nuevas eras y tecnologías según el ritmo de vida en el que vivimos. Este hecho hace que ahora la automatización de las labores sea más eficaz y por tanto, se logre una mayor producción en el ámbito laboral y comercial. Parte de esta automatización va de la mano con el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y las necesidades educativas especiales de los estudiantes, ayudando así a que los mismos adquieran el conocimiento por medio de sus habilidades, capacidades y aptitudes particulares.

Ahora bien, la adquisición de este conocimiento nace y se debe a la combinación de técnicas y estrategias didácticas, aplicadas en los distintos procedimientos de enseñanza.

Por otra parte, según Hernández (2013, s.p), la destreza computarizada es aquella en la cual se combinan el uso del teclado y programas que permiten no solo realizar un trabajo muy rápido y pulcro, sino que el uso de la tecnología permite realizar trabajos mucho más profesionales y con muchas más opciones como son gráficos e imágenes.

Las destrezas computacionales en el mundo moderno permite elaborar la correspondencia y documentos comerciales con mayor exactitud, pulcritud y en un tiempo menor. Estas definiciones resaltan la importancia que tiene la aplicación de las estrategias didácticas en el aspecto educativo y más específicamente en el ámbito de la enseñanza de las mismas.

Las mismas están conformadas por procesos afectivos, cognitivos y procedimentales que permiten construir el aprendizaje en cuanto al dominio del teclado por parte del estudiante y llevar a cabo la instrucción de dictado de textos por parte del docente; se afirma, en consecuencia que las estrategias poseen una intencionalidad y motivaciones definidas, esto acarrea una diversidad de definiciones encontradas donde la complejidad de sus elementos se ha diversificado al depender de la subjetividad, los recursos existentes y del propio contexto donde se dan las acciones didácticas. (Feo, 2010, p. 221).

En conclusión, la labor docente debe estar en constante cambio y no convertirse en algo monótono para los docentes, en el caso específico de las destrezas computacionales. Como se cita anteriormente, la construcción del aprendizaje es un proceso de ambas partes que se conforma de estrategias adecuadas, procesos con intencionalidad, objetivos claros y aprendizajes guiados acompañados de diversos recursos para lograr en este caso que la precisión y velocidad al momento

de transcribir o digitar textos o documentos sea con la mayor pulcritud posible y además se automaticen las tareas en el ámbito de aula y laboral a futuro.

ACLARACIONES A CONSIDERAR:

- Las actividades establecidas en esta unidad didáctica, están propuestas y enfocadas en los niveles IV, V y VI, de las áreas técnicas Secretariado Ejecutivo y Ejecutivo para Centros de Servicio. Sin embargo, pueden ser ajustadas a otro nivel, sub área, área o contenido.
- Cada estrategia didáctica puede ser sometida a modificaciones, en cuanto a contenido, tiempo, evaluación, material, desarrollo, entre otros.
- Se pretende con estas estrategias incentivar la inclusión e integración de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, conservando los valores dentro del espacio áulico.
- Todos los ejemplos mostrados en esta unidad son con fines ilustrativos y pueden ser transformados.
- Se presentan en las estrategias, posibles instrumentos de evaluación. Sin embargo, estos pueden ser modificados.
- Se propone estimular al estudiante a revisar sistemáticamente el trabajo ejecutado (puede guiarse con los puntos a evaluar en la rúbrica) en busca de errores u omisiones
- Recuerde utilizar frecuentemente apoyos audiovisuales.
- Emita instrucciones claras, concisas y cortas. Puede solicitar al estudiante la repetición de la indicación para asegurar su retención.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DIGITACIÓN



Al ritmo de la canción

Definición:

Consiste en completar la letra de canciones en forma digital, aplicando de manera correcta los alcances y la posición corporal.

Tanto la canción, como el nivel de dificultad queda a la elección del docente, ya que esta ayuda a la evaluación del estudiante. Es decir, el educador tiene la opción de modificar las características del juego, por ejemplo completar palabras si el nivel de digitación es básico, completar frases si el nivel es intermedio, o bien completar canciones en inglés para estudiantes de ejecutivo.

Así mismo, se pueden hacer ajustes en cuanto a tiempo de espera, tamaño de la letra, repeticiones, entre otras características.

Esta estrategia didáctica busca la participación activa, el interés y la colaboración entre estudiantes.

Objetivo:

Aplicar los alcances y posiciones corporales para la correcta digitación.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Déficit atencional
- Dispersión
- Socialización y Comunicación

Materiales a utilizar:

- Computadoras
- Parlantes
- Música
- Llave maya

Desarrollo:

El docente, de acuerdo con los conocimientos previos del grupo, selecciona una canción y el nivel de dificultad con el que desea que trabaje el grupo.



Una vez elegida la pieza, se elimina de la letra las partes que serán completadas por los estudiantes. Seguido a esto se guarda en una unidad de respaldo (llave maya o CD), y por medio del mismo se copia en las computadoras a utilizar.

Iniciada la actividad, cada estudiante se acomoda en su espacio, ajusta su mesa y silla, en posición correcta para digitar. El docente da las indicaciones previas, y procede a dar inicio a la canción.

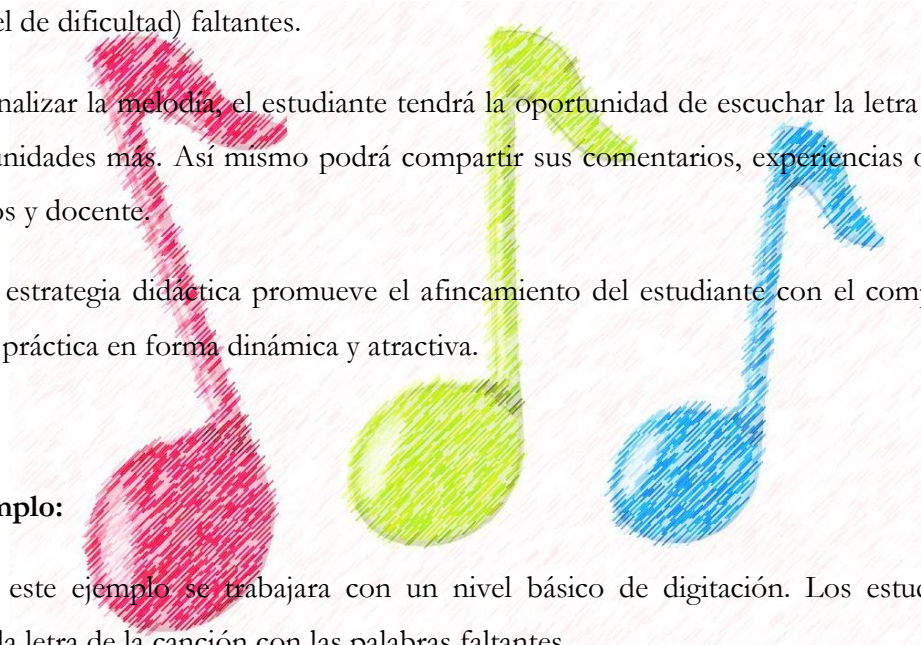
Cada alumno escuchara con atención y completara la letra seleccionada con las palabras o frases (según nivel de dificultad) faltantes.

Al finalizar la melodía, el estudiante tendrá la oportunidad de escuchar la letra nuevamente en dos oportunidades más. Así mismo podrá compartir sus comentarios, experiencias o dudas con sus compañeros y docente.

Esta estrategia didáctica promueve el afinamiento del estudiante con el computador, ya que permite su práctica en forma dinámica y atractiva.

Ejemplo:

Para este ejemplo se trabajara con un nivel básico de digitación. Los estudiantes deberán completar la letra de la canción con las palabras faltantes.





La espera – Cultura Profética

Te veo llegar cada día
 ____ a esta hora
 y he tomado ya como costumbre

_____ a esperar pa' ver si alcanzo a ____
 un vistazo de tu piel
 _____ sigo fiel
 cada día en la _____.

tomando tus gestos
 como madriguera
 tu tranquilidad me equaliza
 y ya quiero conocer

_____ mueve
 eso que te hace ser
 tan intensa mujer de expresión tan sincera
 y vuelan, las horas vuelan

y vuela el pensamiento con la intriga
 como mariposa ...vuelan en la barriga
 y vuelan ...los días vuelan
 mil oportunidades pa conocerte vuelan...

aaa ahhah
 pero youooo
 ya le cogí el gustito a la esperaahh...
 ahh aaa ah aa ahh aa ahh aaa

te veo llegar cada día
 y cuando _____
 me entra una ansiedad que palpita
 y toda la sangre se me hace miel

cuando te llego a ver
 tan bella como _____.
 vuelvo y te miro bien
 y te _____ más bella

es raro lo acepto de alguna manera
 pero en realidad es distinto
 en ti veo luces que no veré
 notas que no sabre

cosas de decir y hacer
 me _____ tener una vida completa
 pero vuelan las horas vuelan..
 y vuela el pensamiento con la intriga

como mariposa vuelan en la barriga
 y vuelan los días vuelan
 mil oportunidades pa conocerte vuelan
 pero youooo ya le cogí el gustito a la espera
 ahh aaa ah aa ahh aa ahh aaa

Evaluación propuesta:

Se pueden evaluar todos los aspectos relacionados con la digitación; posición correcta ante el computador, manejo correcto del teclado, alcances correctos, precisión, velocidad, entre otros; mediante una rúbrica o lista de cotejo.

LISTA DE COTEJO	
DOCENTE:	FECHA:
NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	

Instrucciones:		
<p>A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño de cada estudiante mediante la observación del mismo.</p> <p>De la siguiente lista marque con una “X“ la columna correspondiente, de acuerdo al desempeño de cada estudiante.</p>		
INDICADOR	SI	NO
Presta atención a las indicaciones del docente		
Sigue y acata las indicaciones establecidas		
Participa en el proceso		
Trabaja en orden		
Externa y aclara sus dudas		
Mantiene una correcta postura al momento de digitar		
Utiliza y aplica los alcances de manera correcta		
Finaliza en trabajo en el tiempo establecido		
OBSERVACIONES:		

Fuente: Elaboración propia

Escribiendo lo que te gusta

Definición:

Consiste en que cada estudiante traiga a la clase ideas de poemas, refranes, o bien los cree a su propio gusto con el fin de digitar escritos que sean de agrado para los estudiantes.

Esta estrategia didáctica busca la participación activa, dinamismo, interés y por sobre todo la colaboración entre pares de los estudiantes.

Objetivo:

Aplicar los alcances y posiciones corporales para la correcta digitación por medio de actividad en parejas.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Socialización y Comunicación
- Tiempo
- Dispersión

Materiales:

- Computadoras
- Llave maya
- Poemas, refranes, frases, etc.



Desarrollo:

El docente solicita previamente, por medio de una tarea que los estudiantes piensen en poemas, refranes, frases, etc., que les guste y lo traiga por escrito para la clase siguiente.

Una vez iniciada la lección, al azar, la profesora formará parejas con los estudiantes, estos deben seguir las normas de colocación de mesa, silla, posición corporal y alcances. Seguidamente se da inicio a la actividad en la cual ambos compañeros escogen los refranes, poemas, o frases, más divertidos y en conjunto los digitan.

Al final se escogen al azar o de forma voluntaria varios de los escritos de las parejas, para compartir y proyectar por medio del video beam.

El tiempo para digitar lo establece cada docente, con la aclaración de que no es una competencia, se pretende respetar el avance de cada estudiante. La idea de que sea en parejas, permite que ambos puedan aportarse en el proceso.

Evaluación propuesta:

Se pueden evaluar todos los aspectos relacionados con la digitación; posición correcta ante el computador, manejo correcto del teclado, alcances correctos, precisión, velocidad, entre otros; mediante una rúbrica o lista de cotejo. A continuación se presenta un modelo de evaluación el cual puede ser modificado según cada docente:

Escala para evaluar

Rubros	1	2	3	4
Presenta refranes escritos	Presenta pocos refranes	Presenta algunos refranes	Presenta bastantes refranes	Presenta muchos refranes
Incorpora todos los dedos en el teclado	Incorpora pocos dedos (3)	Incorpora algunos dedos (5)	Incorpora la mayoría de los dedos (8)	Incorpora todos los dedos (10)
Mantiene la debida postura	Poca postura	Respeta algunas normas de postura	Mantiene una buena postura	Respeta todas las normas de postura
Justifica el texto	Sólo un párrafo	Un par de párrafos	Casi todo el documento	Todo el documento
Utiliza letra en tamaño 14	Sólo en título	En un par de párrafos	En casi todo el documento	En todo el documento
1= Malo 2= Regular 3= Bueno 4=Muy bueno				Total: 20

Fuente: Elaboración propia

Descubriendo las teclas guías

Definición:

Consiste en que los estudiantes de forma grupal practiquen los alcances de manera correcta. En la pizarra se colocaran dos manos en cartulina o foam, en una mesa al frente de la pizarra, papelitos grandes con cada letra del abecedario. Cada grupo deberá colocar las letras correspondientes a los dedos con los que se logra el alcance mientras suena música de fondo.

Esta estrategia didáctica busca la participación activa, dinamismo e interés de los estudiantes.

Objetivo:

Incentivar el interés por la digitación en los estudiantes, partiendo desde el conocimiento de la forma correcta de cada alcance mediante actividad grupal.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Socialización y Comunicación
- Problemas de retentiva
- Dificultad en recordar temas viejos

Materiales:

- Parlantes
- Celular o computadora
- Tape
- Cartulina o foam (2 colores)
- Pilots

Desarrollo:

El docente prepara previamente, por medio de cartulina o foam, dos manos grandes (una azul y la otra roja) también cuadritos de papel donde la misma escribe las letras del abecedario (cada color lleva todas las letras para agregarle dificultad). Las manos se pegarán en la pizarra y los cuadritos con las letras se colocarán en una mesa frente a la pizarra.

Una vez iniciada la lección, los estudiantes crean dos grupos, eligen un nombre, color (azul o rojo) y se colocan en fila al lado opuesto a la pizarra. Cuando el profesor lo indique los estudiantes de cada equipo pasan uno por uno, toman un papelito de acuerdo a su color y colocan la letra en el dedo correspondiente al alcance.

NOTA: La actividad termina cuando todas las letras del abecedario estén colocadas en los dedos correspondientes.



Ejemplo de los dedos en los que se colocará la letra



Evaluación propuesta:

Se puede evaluar aspectos relacionados con la digitación como por ejemplo los alcances correctos según el dedo y las letras que abarca. A continuación, se presenta un ejemplo de escala el cuál puede ser modificado libremente por los docentes:

Escala para evaluar

Nombre del estudiante:	Sección:	
Rubros	Aún no	Logrado
Incorpora correctamente las letras según el pulgar		
Incorpora correctamente las letras según el índice		
Incorpora correctamente las letras según el dedo corazón		
Incorpora correctamente las letras según el anular		
Incorpora correctamente las letras según el meñique		
Las opciones en las que los estudiantes obtengan AUN NO, significa que se deberá reforzar.		

Fuente: Elaboración propia

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA
ENSEÑANZA DE MICROSOFT
WORD**



Formando Documentos Comerciales

Definición:

Con el fin de que los estudiantes apliquen sus conocimientos previos sobre los documentos comerciales y la utilización de la herramienta de office Word, se propone esta estrategia didáctica. Esta consiste en la elaboración de documentos comerciales por medio de distintos pasos a seguir, utilizando Microsoft Word.

De esa manera se pretende generar un aprendizaje basado en la comunicación y socialización, de forma asertiva, entre docentes y estudiantes. Logrando con esto la retroalimentación y el aprendizaje significativo.

Objetivo:

Promover y facilitar el manejo de la herramienta Word para la elaboración de documentos comerciales; mediante el reconocimiento y utilización de las opciones que la misma ofrece.

*Flexible para ser ajustada a cualquier otro nivel.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Déficit atencional
- Dispersión
- Socialización y Comunicación
- Visualización

Materiales:

- Hojas o cartulinas
- Computadora
- Proyector
- Tipos documentales

Desarrollo:

El docente como principal mediador del conocimiento, debe elegir primeramente el documento comercial que desea evaluar o fortalecer y el nivel de dificultad con el que se trabajará, además deberá preparar el material con el que realizará la estrategia didáctica tomado en cuenta el contexto y especificaciones de la clase con la que se trabajará.

Para ello, utilizará hojas o cartulinas, en las cuales se colocaran los pasos a seguir para la elaboración de documentos comerciales, mediante la herramienta Word. Por ejemplo, colocar márgenes de página, elección de diseño de página, interlineado, Sangría, Espaciado, entre otros.



Una vez listo el material y antes de iniciar la actividad, el docente coloca en posición la computadora y el proyector, de manera tal, que todos los estudiantes puedan visibilizar los que el estudiante, seleccionado, ira elaborando.

De esta forma, cada uno de los estudiantes, al azar, ira pasando al computador, y realizará el paso que le corresponde, hasta concluir con la elaboración completa del documento comercial.

El docente durante el proceso, y en conjunto con el resto de la clase participante, ira retroalimentando, explicando, recordando o reforzando la temática a evaluar. Esto con el fin de lograr un aprendizaje integrador, asertivo y significativo.

Ejemplo:

Para la demostración de esta estrategia se elaborara mediante Word una carta comercial.

A continuación se mostrara cada uno de los pasos que los estudiantes deberán ir realizando con forme avance la actividad

PASO 1: SELECCIONE EL DISEÑO DE PÁGINA “CARTA”

PASO 2: COLOQUE LOS MÁRGENES CORRECTOS PARA LA ELABORACIÓN DE CARTAS

PASO 3: SELECCIONE EL INTERLINEADO CORRECTO DE CARTA

PASO 4: JUSTIFIQUE EL TEXTO

PASO 5: SELECCIONE LA FUENTE ARIAL, EN TAMAÑO 12

PASO 6: DIGITE LA FECHA Y REMITENTE DE LA CARTA

PASO 7: DIGITE EL SALUDO Y PRIMER PARRAFO DE LA CARTA

PASO 8: DIGITE EL SEGUNDO PARRAFO DE LA CARTA (CONTINUE CON LA IDEA INICIAL)

PASO 9: DIGITE EL PARRAFO DE CIERRE.

PASO 10: DIGITE LA DESPEDIDA, FIRMA Y DATOS DEL
DESTINATARIO

PASO 11: LEA EN VOZ ALTA LA CARTA RESULTANTE Y
REALICE LAS MODIFICACIONES CORRESPONDIENTES

Evaluación propuesta:

La evaluación se puede realizar por medio de un instrumento adecuado por el docente, o bien, por medio de retroalimentación durante el proceso, es decir de manera más constructivista.

Cabe destacar que al terminar la actividad el docente revisa y aporta sus comentarios sobre el proceso.

Nombre del Estudiante: _____

Instrucciones: Cada uno de los estudiantes deberá pasar al computador proyectado y deberá realizar el paso correspondiente.

Con la colaboración de todos los estudiantes participantes y el docente aplicaran los conocimientos sobre la elaboración de documentos comerciales.

Rubros a Evaluar				
Indicador	Excelente 4pts	Bueno 3pts	Regular 2 pts	Mejorar 1pto
Acata las instrucciones del docente	Acata de forma correcta las instrucciones dadas	Acata casi todas las instrucciones del docente	Acta algunas de las instrucciones del docente	Acata muy pocas instrucciones del docente
Participa en la actividad	Participa de forma correcta en la actividad	Participa en casi toda la actividad	Participa regularmente en la actividad	Participa muy poco en la actividad
Realiza el paso correspondiente			Realiza el paso correspondiente	No realiza el paso correspondiente
Se posiciona de forma correcta frente al computador			Se posiciona de forma correcta frente al computador	No se posiciona de forma correcta frente al computador
Aclara las dudas durante el proceso	Aclara las dudas durante el proceso	Aclara casi todas las dudas durante el proceso	Aclara algunas dudas durante el proceso	Aclara muy pocas dudas durante el proceso
Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros			Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros	No toma en cuenta las opiniones de sus compañeros
OBSERVACION:				

Fuente: Elaboración propia

Rompecabezas Word

Definición:

Se desarrolla para que los estudiantes por medio de actividades dinámicas aprendan el acomodo de un texto formal como la carta comercial, el memorando, la circular entre otros. El profesor escoge el tipo documental según el contenido en el tiempo en que aplique dicha estrategia.

Objetivo:

Reconocer las partes de los tipos documentales; memorando, carta comercial, circular entre otros para la aplicación de la misma por medio de una actividad de identifique.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Dificultad en recordar temas viejos
- Problemas de retentiva

Materiales:

- Cartulinas o papel periódico
- Cinta adhesiva
- Cuadritos de papel (foam, construcción etc)
- Marcadores



Desarrollo:

Lo primero que realiza el docente es dividir el grupo en tres equipos, para lograr al final visualizar distintas opciones de acomodo y enriquecer más el proceso, además al incluir a los estudiantes de adecuación no significativa con el resto del grupo permite que estos tengan un apoyo extra por parte de sus compañeros y que se sientan a la vez incluidos dentro de las dinámicas de aula.

Seguido a esto, se les entrega a cada grupo papelitos en construcción o foam con cada parte del tipo documental que haya escogido el docente (carta comercial, circular, memorando, acta, etc). Cada papel debe tener el contenido claro para que no haya confusión.

Cada equipo deberá acomodar correctamente cada papelito entregado previamente y pegar los mismos en el papel periódico o cartulina. Una vez terminado, los equipos pasarán al frente y deberán exponer a sus compañeros y profesora sobre el trabajo realizado y dar respuesta al acomodo que realizaron, es decir, justificar cada parte colocada así como una explicación de cómo se llama cada parte y qué debe tener para estar correcta.

El docente en el proceso de la actividad realiza sus aportes y retroalimentación, a manera de generar un aprendizaje significativo.

Ejemplo del tema de la carta comercial y las partes que componen

22 de noviembre de 2016 →

Raquel Calderón Montero
Docente
CTP del Este →

Estimada señora: →

Se le comunica que al día de hoy, no ha entregado las estadísticas de los segundos exámenes del tercer período así como el informe de rendimiento del tercer período. →

Debe entregar dicha información a más tardar el viernes 25 de noviembre o le será enviado un memorando por incumplimiento a sus labores.

Atentamente, →

Victoria López
Directora →

VLD → CC. →

Este sería el papel periódico o cartulina donde se deberán pegar los papelitos entregados por la docente, en su respectivo orden según el tipo documental escogido.

Evaluación propuesta:

La evaluación se puede realizar por medio de un instrumento adecuado por el docente o bien por medio de retroalimentación durante el proceso, es decir de manera más constructivista. Se propone el siguiente instrumento, el cual se puede adaptar o adecuar según el docente lo decida:

Rubros de Evaluación

Aspectos a evaluar	Sí	Aún no
Coloca el encabezado correctamente		
El destinatario se encuentra en el lugar que debe		
Agrega correctamente una parte adicional		
Identifica correctamente la ubicación de la firma		
Aplica el estilo indicado por la docente.		
El aspecto que tenga como respuesta “Aún no” deberá reforzarse para garantizar que este claro.		

Fuente: Elaboración propia

Encuesta de Sabores

Definición:

Este juego resulta una opción creativa de elaborar gráficos con información que resulte de interés para el grupo con el fin de tabularla en Word.. El estudiante tendrá la opción de crear y personalizar el documento de acuerdo a sus conocimientos y desarrollar la creatividad con las diferentes opciones que ofrecen las barras de herramientas.

La guía busca ser una herramienta flexible que la y el docente pueda adaptar a las características y necesidades del grupo, niveles y el contexto, ya que cada centro educativo tiene situaciones prioritarias que atender y puede presentar diversas necesidades,

Objetivo:

Aplicar correctamente la opción de gráficos que ofrece la herramienta Microsoft Word, mediante la utilización de la misma.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Actividades lúdica de repaso para combatir su déficit atencional
- Socialización y comunicación

Materiales:

- Computador
- Microsoft Word
- Dispositivo de almacenamiento (USB)

Desarrollo:

Los alumnos deberán realizar una encuesta al grupo sobre los sabores de helados que prefieren los estudiantes del aula(o el tema de su interés), posteriormente digitar la información en Word, a partir de este momento el estudiante elije la opción de gráficos ubicada en la Barra de Herramientas de Word y a partir de allí puede desarrollar su creatividad en cuanto al uso de formato que ofrece esta opción.



Ejemplos de cómo seleccionar la opción de gráficos en Word.

**1. PRESIONA LA OPCIÓN DE INSERTAR.
2. LUEGO LA OPCIÓN GRAFICAS.**

2. ELIGE LA GRAFICA QUE MÁS TE GUSTE.

3. ESCRIBE LA INFORMACION EN LOS ESPACIOS.

4. OBSERVA EL RESULTADO Y HAZ TUS CONCLUSIONES

Evaluación propuesta:

Se pueden evaluar aspectos relacionados con el uso de los gráficos en Word, el uso correcto de teclado y la aplicación de formato utilizando la barra de herramientas. Se propone el siguiente instrumento, el cual se puede adaptar o adecuar según el docente lo decida:

Rubros de Evaluación

Aspectos a evaluar	1	2	3	4
Ingresa al computador la información recopilada en el grupo				
Utiliza la opción de insertar gráfico				
Utiliza otras opciones de formato de las barras de herramientas de Word.				
Utiliza las opciones de formato de imagen para centrar el gráfico.				
Agrega encabezado al documento con el nombre del proyecto y el nombre del estudiante.				
1= Puede mejorar 2= Regular 3= Bueno 4=Muy bueno				Total: 20

Fuente: Elaboración propia

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA
ENSEÑANZA DE MICROSOFT
POWER POINT**



Adivina Adivinador

Definición:

Esta estrategia didáctica busca como fin principal, el manejo de Microsoft Power Point para la elaboración de un juego, donde se vea reflejado la aplicación de las distintas opciones que la herramienta ofrece.

Para esto, deberá existir un conocimiento básico y previo de Power Point. De manera tal, que le permita al estudiante experimentar y explorar la herramienta con facilidad, de forma dinámica, entretenida e integradora; mejorando sus habilidades y destrezas.

Objetivo:

Explorar y aplicar las diversas opciones, para la elaboración de presentaciones, que ofrece Microsoft Power Point, mediante la confección de un juego de adivinanzas.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Déficit atencional
- Dispersión
- Socialización y comunicación

Materiales:

- Computadoras
- Proyector
- Almacenamiento externo portátil (USB O CD)

Desarrollo:

Primera Parte: El educador divide el total de los estudiantes en dos subgrupos. Cada uno de estos deberá crear una presentación, a manera de juego, en Power Point con 10 adivinanzas diferentes. Una adivinanza por cada diapositiva.

La idea principal es que los estudiantes apliquen los conocimientos adquiridos previamente sobre la herramienta, entre estos, una plantilla original, un tipo de letra, con color y tamaño adecuado, al menos una imagen relacionada con cada adivinanza, una transición y tiempo de 1 minuto por diapositiva. Para esto, se debe promover la integración, comunicación, e ideas de todos los participantes del subgrupo, es decir, se deberá trabajar en forma colaborativa.

Para la elaboración de la actividad, los estudiantes contarán con un tiempo de 30 minutos (a consideración del docente).

Una vez que los 2 grupos finalicen sus presentaciones (juego), se dará inicio a la segunda parte de la estrategia didáctica.

Segunda Parte:

El docente tomara los juegos elaborados por los estudiantes, de manera tal que cada uno de los subgrupos pase al frente de la clase y participe adivinando las adivinanzas del subgrupo contrario en el tiempo establecido.

De esta manera, se verá reflejado en el juego, la aplicación de las distintas opciones que ofrece Power Point. Incentivando así, el aprendizaje de forma innovadora, integradora, creativa y dinámica.

*Es importante destacar que se pueden realizar modificaciones en cuanto a la temática de la estrategia. Es decir, utilizar en lugar de adivinanzas, refranes, dichos, frases, preguntas o alguna otra opción. Así mismo, el docente puede elegir o decidir específicamente, las opciones que el estudiante debe aplicar para la elaboración del juego.

Ejemplo:

El siguiente ejemplo muestra el proceso de las pantallas que aparecerán durante la ejecución de la actividad.



ADIVINANZA 1

**SIN EL AIRE YO NO VIVO:
SIN LA TIERRA, YO ME MUERO.
TENGO YEMAS Y NO SOY HUEVO.
TENGO COPA Y NO SOY SOMBRERO.**



**BLANCA POR DENTRO, VERDE POR FUERA.
SI QUIERES QUE TE DIGA , ENTONCES
ESPERA.**

ADIVINANZA 2



**TENGO HOJAS SIN SER ÁRBOL.
TE HABLO SIN TENER VOZ.
SI ME ABRES NO ME QUEJO.
ADIVINA QUIEN SOY?**

ADIVINANZA 3



Evaluación propuesta:

Se evaluará el proceso y resultado final de la actividad, para esto se podrá aplicar un instrumento de evaluación, lista de cotejo o rúbrica, con los indicadores correspondientes.

Nombre del Estudiante: _____

Instrucciones: Realice un juego de adivinanzas o acertijos mediante la herramienta Power Point.

Aplice un diseño de diapositivas, una transición, una imagen representativa y un tiempo de un minuto para cada diapositiva. Coloque una adivinanza por diapositiva.

Al terminar la elaboración del juego, entregue el mismo a la docente.

Rubros a Evaluar				
Indicador	Excelente 4pts	Bueno 3pts	Regular 2 pts	Mejorar 1pto
Acata las instrucciones del docente	Acata de forma correcta las instrucciones dadas	Acata casi todas las instrucciones del docente	Acta algunas de las instrucciones del docente	Acata muy pocas instrucciones del docente
Aplica correctamente los conocimientos sobre la herramienta Power Point	Aplica correctamente los conocimientos sobre la herramienta Power Point	Aplica casi todos los conocimientos sobre la herramienta Power Point	Aplica algunos los conocimientos sobre la herramienta Power Point	Aplica pocos conocimientos sobre la herramienta Power Point
Elabora 10 adivinanzas	Elabora 10 adivinanzas	Elabora de 9 a 7 adivinanzas	Elabora de 6 a 4 adivinanzas	Elabora de 3 a 1 adivinanzas
Aplica un diseño para diapositivas			Aplica de forma correcta, un diseño para diapositivas	No aplica un diseño para diapositivas
Aplica una transición a las diapositivas			Aplica una transición a las diapositivas	No aplica una transición a las diapositivas
Aplica un tiempo de un minuto por diapositiva			Aplica un tiempo de un minuto por diapositiva	No aplica un tiempo de un minuto por diapositiva

				minuto por diapositiva
Muestra imágenes ilustrativas	Muestra imágenes ilustrativas	Muestra varias imágenes ilustrativas	Muestra algunas imágenes ilustrativas	Muestra pocas imágenes ilustrativas
Todos sus miembros participan en la elaboración del juego	Todos sus miembros participan en la elaboración del juego	Casi todos sus miembros participan en la elaboración del juego	Algunos miembros participan en la elaboración del juego	Pocos miembros participan en la elaboración del juego
Mantienen el orden y utiliza la creatividad			Mantienen el orden y utiliza la creatividad	No mantienen el orden y utiliza la creatividad
OBSERVACIONES:				

Fuente: Elaboración propia

En desorden

Definición:

Propone diferentes juegos descargables realizados en Power Point que permiten ejercitar la memoria de los estudiantes. Están basados en imágenes y representaciones gráficas.

Objetivo:

Fortalecer el nivel de retentiva de los estudiantes a través de palabras que aparece y desaparece.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Déficit atencional
- Dispersión

Materiales:

- Computador
- Power Point
- Internet (o llevar el juego en un dispositivo de almacenamiento USB)
- Video Been

Desarrollo:

Son 12 recursos desarrollados en Power Point que pueden ser obtenidos de manera gratuita por el interesado ingresando al sitio web <http://ideasparalaclase.com/2013/08/22/12-power-points-descargables-e-interactivos-para-trabajar-ortografia-desde-los-niveles-mas-basicos/>.

El docente también puede ingresar con anticipación y bajar el juego en un dispositivo de almacenamiento cuando considera que puede tener inconvenientes con la red de internet.

En este caso se elige la propuesta denominada “desorden” porque resulta una manera sencilla de ejercitar la mente de los jóvenes y forzarlos a recordar las palabras en estudio.

Para ingresar solo da click a la opción desorden, el juego se descargará de inmediato en Power Point, seguidamente el estudiante elige la opción de modo de presentación y da click al botón de play que aparece en el centro de la diapositiva. En ese momento las palabras comenzarán a aparecer y desaparecer con el fin de ejercitar la memoria a corto plazo.

Ejemplo: Tema En desorden

Seguidamente un ejemplo de las pantallas visualizará el estudiante durante la ejecución de la actividad.

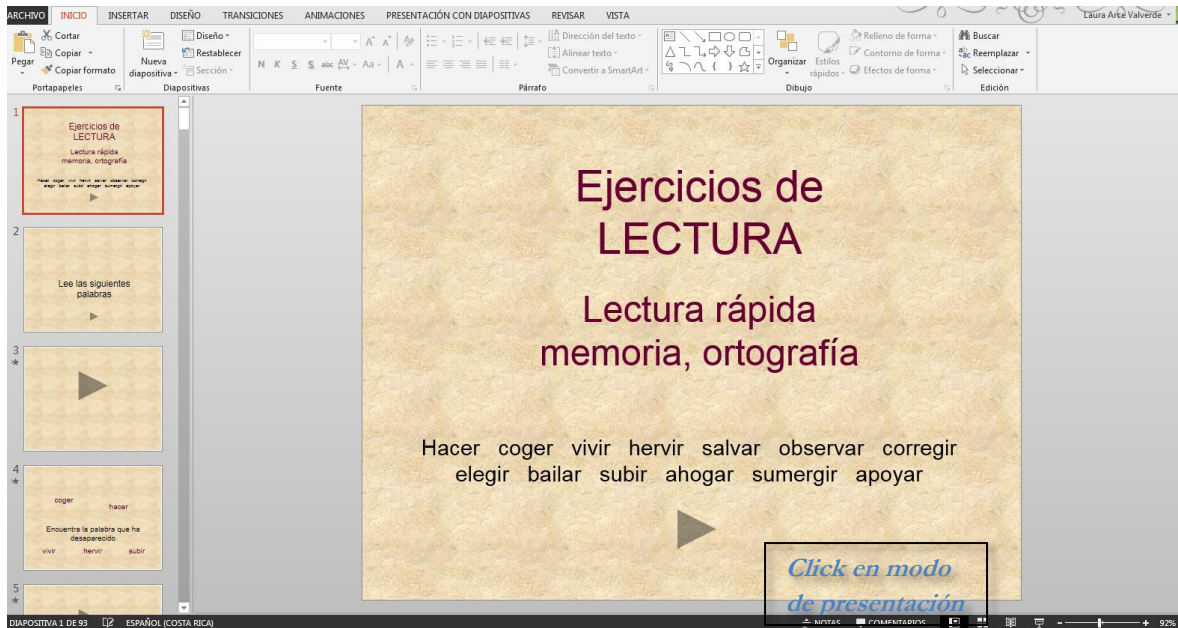
12 Power Points descargables e interactivos para trabajar ortografía desde los niveles más básicos

LOS PUEDES EDITAR
CONTIENEN AUDIO
DESCARGABLES
ORTOGRAFIA
IDEAS PARA LA CLASE.COM

Comparto con ustedes un compendio de **12 Power Points interesantes para usarlos en clase, puedes enseñar ortografía** partiendo de la base de la imagen y la representación gráfica. Nuevamente damos gracias a Alberto Abarca Fillat del EOEP Hoya-Monegros (Huesca), por compartir estos recursos.

Comparto con ustedes un compendio de **12 Power Points interesantes para usarlos en clase, puedes enseñar ortografía** partiendo de la base de la imagen y la representación gráfica. Nuevamente damos gracias a Alberto Abarca Fillat del EOEP Hoya-Monegros (Huesca), por compartir estos recursos.

1. EJERCICIOS DE LECTURA RÁPIDA, MEMORIA Y ORTOGRAFÍA
2. LECTURA RÁPIDA 2
3. DESORDEN
4. FRASES
5. FRASES 2
6. FRASES 3
7. ORTOGRAFÍA B/V 1
8. ORTOGRAFÍA B/V 2
9. ORTOGRAFÍA B/V 3
10. ORTOGRAFÍA B/V 4
11. ORTOGRAFÍA G/J
12. H INICIAL



Evaluación propuesta:

Esta actividad permite practicar el uso básico de los botones de presentación de Power Point, permite interactuar al grupo de manera individual y grupal. Por cuanto el ejercicio puede desarrollarlo el estudiante de manera individual en su computador, o bien puede ser proyectado a través del video been, a manera de que el estudiante participe en voz alta y de ser necesario pida a otro estudiante colaboración cuando no recuerde alguna de las palabras.

Rubros de Evaluación

Aspectos a evaluar	1	2	3	4
Participa de forma activa y disciplinada, apoyando a su equipo.				
Identifica correctamente algunas de las palabras faltantes antes de iniciar otra pantalla				
Acepta las críticas y sugerencias del profesor y compañeros(as).				
Utiliza las opciones de formato de imagen para centrar el gráfico.				
Se mantiene constantemente enfocado en el ejercicio y en lo que debe hacer				
1= Puede mejorar 2= Regular 3= Bueno 4=Muy bueno				
				Total: 20

Fuente: Elaboración propia

¿Quién es?

Definición:

En esta estrategia se utiliza la aplicación de técnicas adecuadas para el uso de la herramienta de Power Point, por medio de una actividad interactiva e interesante donde el estudiante exponga características de sus compañeros.

Objetivo:

Aplicar las técnicas correctas para la elaboración de presentaciones en Power Point, mediante una actividad recreativa.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Déficit atencional
- Dispersión
- Socialización y comunicación

Materiales:

- Computadoras
- Proyector

Desarrollo:

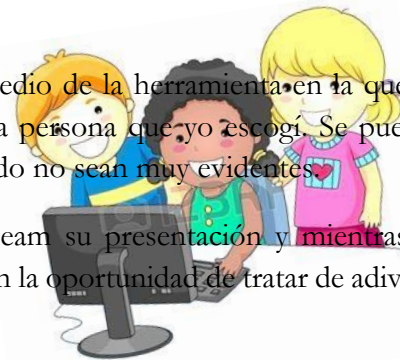
Primero, se procede a que los estudiantes se formen en círculo para que cada uno tenga clara visión de los demás compañeros. Se les indica que escojan un compañero en su mente para realizar la dinámica. No deben decirles a los demás su elección.

Posterior a esto, deberán realizar una presentación por medio de la herramienta en la que en cada diapositiva se incluya una descripción o característica de la persona que yo escogí. Se pueden escoger cualidades, gustos y características físicas siempre y cuando no sean muy evidentes.

Al final, cada uno proyectará por medio de un video beam su presentación y mientras va pasando las diapositivas y leyendo, sus demás compañeros tendrán la oportunidad de tratar de adivinar sobre quién se trata.

Si al docente le gusta, puede solicitar con anterioridad que cada estudiante lleve un pequeño chocolate, de manera tal que premien al que adivine correctamente.

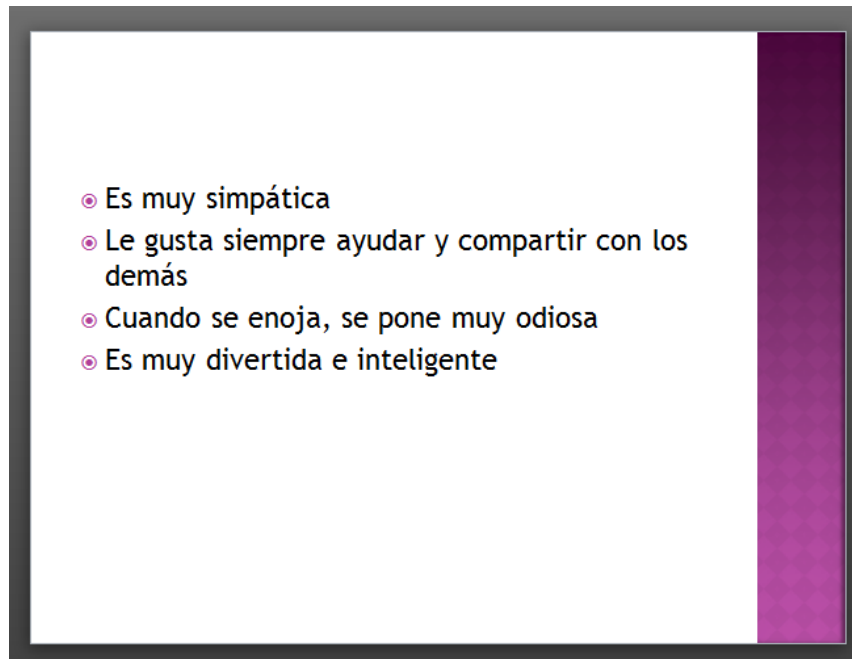
Ejemplos que visualizan el desarrollo de la actividad.



¿QUIÉN ES?

- ◉ Tiene el cabello color negro
- ◉ Los ojos son pequeños y achinados
- ◉ Su cara es redonda

- ◉ Tiene una sonrisa de dientes perfectos
- ◉ Su piel es color claro
- ◉ Mide aproximadamente 1 metro y medio
- ◉ Es de contextura gruesa



Evaluación propuesta:

Se evaluará el proceso y resultado final de la actividad, para esto se podrá aplicar un instrumento de evaluación, lista de cotejo o rúbrica, con los indicadores correspondientes, se pueden solicitar imágenes, colores, dibujos etc.

Rubros a Evaluar				
Indicador	Excelente 4pts	Bueno 3pts	Regular 2 pts	Mejorar 1pto
Acata las instrucciones del docente	Acata de forma correcta las instrucciones dadas	Acata casi todas las instrucciones del docente	Acta algunas de las instrucciones del docente	Acata muy pocas instrucciones del docente
Aplica correctamente los conocimientos sobre la herramienta Power Point	Aplica de forma correcta los conocimientos sobre la herramienta Power Point	Aplica casi todos los conocimientos sobre la herramienta Power Point	Aplica algunos conocimientos sobre la herramienta Power Point	Aplica pocos conocimientos sobre la herramienta Power Point
Aplica un diseño para diapositivas			Aplica de forma	No aplica un diseño

			correcta, un diseño para diapositivas	para diapositivas
Aplica una transición a las diapositivas			Aplica una transición a las diapositivas	No aplica una transición a las diapositivas
Muestra imágenes ilustrativas	Muestra imágenes ilustrativas	Muestra varias imágenes ilustrativas	Muestra algunas imágenes ilustrativas	Muestra pocas imágenes ilustrativas
Todos sus miembros participan en la elaboración del juego	Todos sus miembros participan en la elaboración del juego	Casi todos sus miembros participan en la elaboración del juego	Algunos miembros participan en la elaboración del juego	Pocos miembros participan en la elaboración del juego
Mantienen el orden y utiliza la creatividad			Mantienen el orden y utiliza la creatividad	No mantienen el orden y utiliza la creatividad
OBSERVACIONES:				

Fuente: Elaboración propia

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA
ENSEÑANZA DE MICROSOFT
EXCEL**



Juguemos con Kahoot!

Definición:

Kahoot! es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos.

Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite que los educadores guíen el aprendizaje de los mismos a través del juego y la creatividad.

Esta estrategia didáctica permite que el docente evalúe y diagnostique el conocimiento adquirido por su grupo de estudiantes, mediante una herramienta innovadora y atractiva.

Objetivo

Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la herramienta Excel, mediante el juego participativo de los estudiantes.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Déficit atencional
- Dispersión
- Socialización

Materiales

- Computadora con acceso a internet.
- Proyector o pantalla para mostrar el juego.
- Teléfonos celulares, tableta, computadoras, o cualquier otro artículo con acceso a internet.

Desarrollo:**Paso 1. Registro del docente.**

El docente deberá registrarse en la página <https://getkahoot.com/> y luego llenar los datos solicitados en el formulario de registro

Paso 2. Creación de Actividades.

- Ya una vez registrados, se procede a realizar el contenido en cual se pueden elegir entre Quiz, Discusiones, Encuestas. Hay que tener en cuenta que el docente debe de tener el contenido con el que quiere trabajar para después realizar las preguntas, también se puede agregar imágenes, videos, relacionados con el tema.
- Elegimos el tiempo estimado que se va a dar por pregunta.
- Ya una vez elaboradas las preguntas y configurado correctamente se procede a guardar el contenido elaborado.

Paso 3. Abrir el kahoot! elaborado.

The image shows a mobile app interface for creating a free Kahoot! account for educational institutions. The title is 'GET YOUR FREE ACCOUNT' for 'SCHOOLS, UNIVERSITIES OR BUSINESSES'. It is divided into two steps:

Step 1: WHAT'S YOUR ROLE?
 - Role: 'I'm a teacher' (selected from a dropdown menu)
 - Institution: 'IES Meruelo Spain' (selected from a location dropdown)

Step 2: YOUR ACCOUNT DETAILS
 - Username: 'mariajesusmusica'
 - Email: 'mariajesusmusica@gmail.com'
 - Password: masked with dots
 - A purple 'CREATE ACCOUNT' button is visible below the fields.
 - A note below the button says: 'Before submitting, check your email address is correct'.

Below the main form, there is a blurred section with a 'CREATE ACCOUNT' button and a password field.

- La actividad que predeterminadamente en la carpeta “My Kahoot!”, en donde estarán guardados todos materiales que realicemos.
- Luego de encontrar el contenido que queremos utilizar, le damos clic izquierdo en la actividad realizada, y se abrirá en otra pestaña del navegador que estemos utilizando.
- Seguido de esto nos aparecerá algunas opciones en las que podemos poner on/off, y por último le damos clic en “Launch” y esperamos a que los estudiantes ingresen. El cual se explicará en el siguiente paso.



Paso 4. Ingreso de los estudiantes a la actividad



- Los estudiantes deberán ir al explorador de internet e ingresar al siguiente link <https://kahoot.it/>
- Luego deberán ingresar el Game Pin del contenido elaborado por el docente, esto sin la necesidad de registrarse.
- Seguido de esto se procede a agregar un Nick Name, el cuál puede ser su nombre o apellido.

- Ya por último el estudiante espera a que el docente de inicio a la actividad y empieza a contestar las preguntas en el tiempo establecido por el docente.

Evaluación propuesta:

La actividad es un juego muy atractivo debido a que el estudiante deberá contestar rápidamente para así acumular la mayor cantidad de puntos. Esta herramienta se puede utilizar para hacer repasos, diagnósticos, etc.

LISTA DE COTEJO		
TRABAJO COTIDIANO		
DOCENTE:	FECHA:	
NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:		
Instrucciones:		
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño de cada estudiante mediante la observación del mismo.		
De la siguiente lista marque con una "X" la columna correspondiente, de acuerdo al desempeño de cada estudiante.		
INDICADOR	SI	NO
Presta atención a las indicaciones del docente		
Sigue y acata las indicaciones establecidas		
Participa en el proceso		
Trabaja en orden		
Muestra interés en el trabajo		
Externa y aclara sus dudas		
OBSERVACIONES:		

Fuente: Elaboración propia

Diseño mi tablero de ajedrez

Definición:

El docente puede utilizar esta dinámica para reforzar conceptos como. cabecera de fila, cabecera de columna, modificación de los anchos de las columnas y filas, uso de la barra de herramientas, etc.

Objetivo:

Comprender los principales conceptos que se utilizan en las funciones básicas de Excel, así como su uso práctico orientado a la aplicación de formato al tablero.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Déficit atencional
- Dispersión
- Socialización

Materiales:

- Hoja de Excel
- Computador

Desarrollo:

El docente puede utilizar el juego para que el estudiantado pueda aplicar diferentes opciones de la barra de herramientas a fin de lograr crear la propuesta de tablero que se le está facilitando.

La idea es que coincidan la cantidad de filas y columnas que muestran los ejemplos, así como las demás instrucciones que solicita el docente.

Evaluación propuesta:

Con esta actividad el docente puede evaluar el conocimiento del estudiante en cuanto al manejo de la hoja de Excel y el uso de las barras de herramientas que ofrece este programa respetando el estilo de aprendizaje del estudiantado con adecuación curricular no significativa.

Además resulta una opción diferente para no relacionar Excel solo con fórmulas, sino que también permite desarrollar la creatividad en cuanto a la uso de formato y autoformas para lograr crear una propuesta similar a ejemplo facilitado.

Nombre del Estudiante: _____

Instrucciones: Elabore un tablero de ajedrez en Excel, utilice las opciones de la barra de herramientas para lograr un formato similar al ejemplo facilitado.

Rubros a Evaluar				
Indicador	Excelente 4pts	Bueno 3pts	Regular 2 pts	Mejorar 1pto
- Elabora un tablero utilizando 8 filas y 8 columnas.				
- Agregarle letra a la columna y el número a la fila				
- Aplica las autoformas o imágenes al tablero				
- Aplica color al fondo al menos dos tonos				
- Aplica centrado vertical y horizontal a la página				
OBSERVACIONES:				

Fuente: Elaboración propia

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA
ENSEÑANZA DE MICROSOFT
ACCESS**



Registrando mi sección

Definición:

Consiste en la realización de un registro de la sección a la que pertenece el estudiante. Se creará como resultado una base de datos, por medio de la herramienta Access.

Objetivo:

Aplicar los conocimientos previos de la herramienta Access para la elaboración de un registro estudiantil.

Materiales:

- Computadoras
- Hojas
- Lápiz o lapiceros

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Déficit atencional



Desarrollo:

Al iniciar la lección, y de acuerdo con las características del grupo, el docente elige si se trabajara en parejas, o bien en grupos.

Seguidamente, cada grupo o pareja de trabajo recolectará todos los datos y detalles de su sección de compañeros. Deberán anotar los nombres completos, números de identificación, edades, estados civiles, direcciones, nombre de los padres, números de cédula, números telefónicos, estado o situación actual en el estudio, calificaciones del año, profesor guía, carrera técnica que cursa, número de boletas o reportes, adecuaciones.

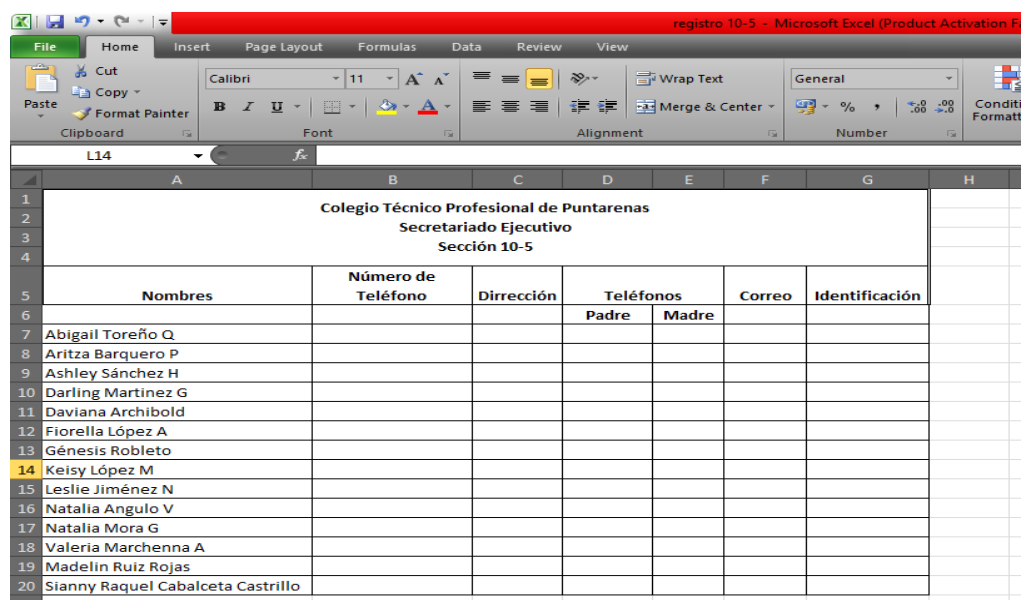
Al completar y recolectar esta información el estudiantes deberá realizar los registros en las tablas denominadas; Información Personal, Datos de Familiares y Estado del Estudiante. Así mismo procederá a establecer las relaciones entre tablas, formularios, consultas y demás procedimientos correspondientes para obtener como resultado una base de datos de la sección. Lo anterior mediante la aplicación de la herramienta Access.

El docente guiara el paso a paso para la elaboración de la base de datos, y colaborara en el proceso del mismo. Así mismo elegirá el nivel de dificultad y la cantidad de datos que deberán ser registrados.

Se contemplará en el resultado final todo detalle en cuanto a diseño, creatividad y uso correcto de los datos. Cabe destacar, que se evaluará el proceso, resultado y muestra final de la base de datos elaborada, esto por medio de una pequeña feria donde cada grupo o pareja muestre sus resultados.

*Nota: Si el docente considera pertinente cambiar la temática del registro podrá modificar la estrategia a gusto del mismo.

Ejemplo de la lista con los nombres ingresados para elaborar la actividad.



Colegio Técnico Profesional de Puntarenas Secretariado Ejecutivo Sección 10-5						
Nombres	Número de Teléfono	Dirección	Teléfonos		Correo	Identificación
			Padre	Madre		
Abigail Toreño Q						
Aritz Barquero P						
Ashley Sánchez H						
Darling Martínez G						
Daviana Archibold						
Fiorella López A						
Génesis Robleto						
Keisy López M						
Leslie Jiménez N						
Natalia Angulo V						
Natalia Mora G						
Valeria Marchenna A						
Madelin Ruiz Rojas						
Sianny Raquel Cabalceta Castrillo						

La imagen anterior muestra la pantalla inicial con la primera información digitada por los estudiantes, con el fin de dar inicio a su base de datos.



Esta imagen muestra el resultado final de la base de datos elaborada por los estudiantes. Esta es la pantalla inicial de la base de datos al estar finalizada en su totalidad.

Evaluación propuesta:

El docente podrá utilizar un instrumento de evaluación, ya sea lista de cotejo, rúbrica o algún otro. Así mismo podrá ser evaluado como una prueba de ejecución o proyecto final.

LISTA DE COTEJO		
DOCENTE:		FECHA:
NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:		
<p>Instrucciones:</p> <p>A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño de cada estudiante mediante la observación del mismo.</p> <p>De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo al desempeño de cada estudiante.</p>		
INDICADOR	SI	NO
Presta atención a las indicaciones del docente		
Sigue y acata las indicaciones establecidas		
Participa en el proceso		
Trabaja en orden		
Muestra interés en el trabajo		
Externa y aclara sus dudas		
Finaliza en trabajo en el tiempo establecido		
OBSERVACIONES:		

Fuente: Elaboración propia

Juguemos bingo

Definición:

Consiste en la realización de un bingo en el cual se repasen contenidos importantes dentro de la herramienta Access.

Objetivo:

Aplicar los conocimientos previos de la herramienta Access por medio de un juego interactivo para el dominio de la herramienta.

Materiales:

- Cartones de bingo
- Frijoles
- Papelitos con la descripción de la palabra a buscar en los cartones

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Dispersión

Desarrollo:

Cada grupo pareja de trabajo recibirá un cartón con palabras referentes a las herramientas que ofrece el programa Access, para esto la docente deberá preparar previamente el material que incluye los cartones del bingo y los papelitos en los que viene la descripción de la palabra a buscar por los estudiantes.

En cada papelito vendrá una definición de manera tal que al docente sacar cada papelito, procede a leerlo y los estudiantes deberán dominar cada herramienta para así ligar las palabras del cartón con las definiciones que vaya diciendo la profesora. Se harían varios cartones diferentes en cuanto a orden de palabras la variedad de las mismas puesto que así se garantiza que el juego tenga lógica.

Es gusto del docente y de la demanda de los estudiantes si juegan cuatro esquinas, letra o cartón lleno. A continuación, un ejemplo de un cartón de bingo Access:



Ejemplo:

Negrita	Consultas	Registro
Llave	Vista de Diseño	Relaciones
Campo	Archivo	Tabla
Dato	Vista de hojas de dato	Formulario

*Nota: Se deben crear dos cartones más de manera tal que involucre otros términos relacionados con el programa en estudio y se cambien además de orden por “cuadrado”, para que se pueda desarrollar la actividad. Si se aplica ese mismo cartón a todos los estudiantes, todos ganarán.

No es competencia, por lo cual, el docente deberá aclararlo antes de iniciar la dinámica. Si algún compañero necesita ayuda de otro, puede recibirla.

Evaluación propuesta:

El docente podrá evaluar la precisión con la que los estudiantes ligan un concepto con su definición, esto puede ser evidenciado por medio de algún instrumento según decisión de cada profesor.

Trabajo Cotidiano		
Estudiante:		Sección:
Rubros	APLICA	NO APLICA
Relaciona correctamente el término DATO		
Relaciona correctamente el término RELACIONES		
Relaciona correctamente el término FORMULARIO		
Relaciona correctamente el término LLAVE		
Relaciona correctamente el término CONSULTAS		
Relaciona correctamente el término VISTA DE DISEÑO		
Se deben evaluar términos que aparezcan en todos los cartones. Cada término que no haya sido relacionado correctamente puede ser reforzado por el profesor.		

Fuente: Elaboración propia

Sopa de letras

Definición:

Esta actividad relaciona los conceptos básicos de la Aplicación Access a través de una sopa de letras elaborada por los estudiantes utilizando el programa que ellos elijan (Word, Power Point o Excel).

Objetivo:

Aprender conceptos básicos relacionados con la base de datos de Access para aprender a elaborar base de datos de manera práctica y eficaz.

Causantes de adecuaciones curriculares no significativas beneficiados:

- Retentiva
- Déficit atencional
- Socialización y comunicación

Materiales:

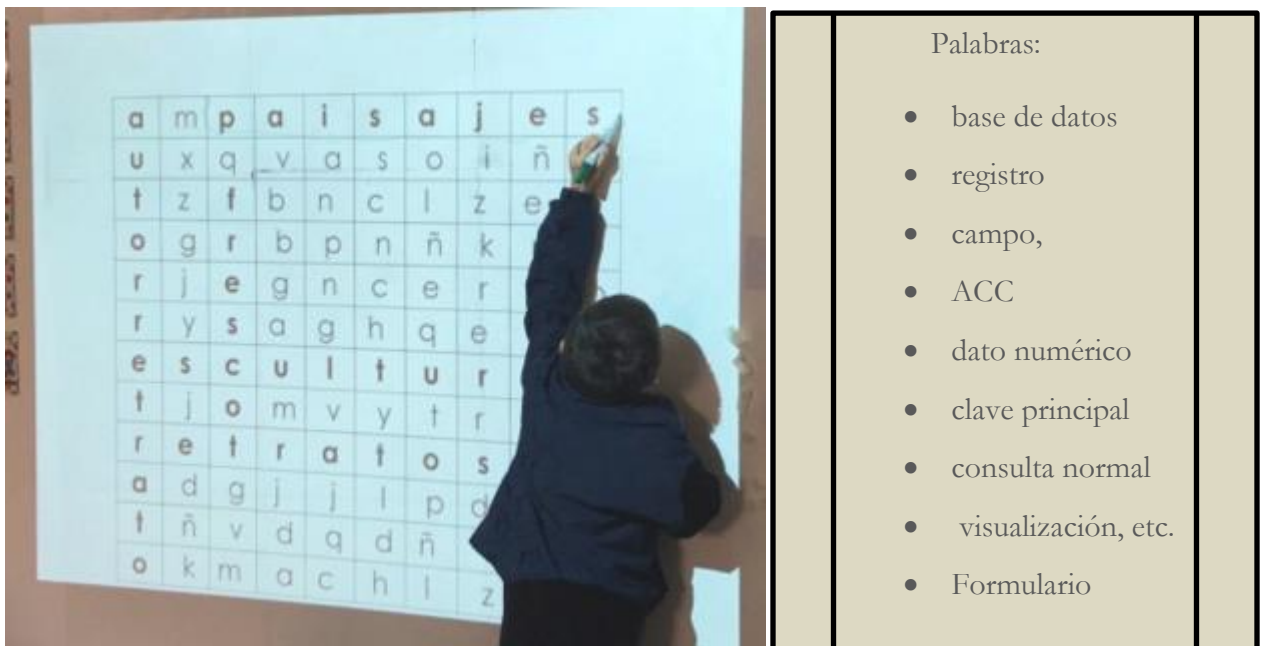
- Programa de cómputo elegido
- Computador
- Video Beem

Desarrollo:

Se proyectan en el video beam las sopas de letras elaborada por los estudiantes (la cantidad que el docente considere necesarias para abarcar el mayor contenido de conceptos) y cada estudiante tendrá la oportunidad de identificar al menos dos conceptos básicos de este Microsoft Access del cual la profesora facilitara el concepto. El ejercicio puede hacerlo el estudiante solo o bien da apertura a la participación del grupo en caso de que el estudiante lo requiera.

Esto permitirá al estudiante familiarizarse con los conceptos básicos para elaborar una base de datos y los alcances de cada opción.

Ejemplo de la proyección de la sopa de letras en la pizarra o pared.



Evaluación propuesta:

En este ejercicio es ideal para evaluar los conceptos relacionados con la base de datos de Access. El docente puede evaluar el reconocimiento de los conceptos practicados y evaluarlo como un trabajo cotidiano.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

NIVEL:

DOCENTE:

AÑO:

Instrucciones: Elabore una sopa de letras utilizando Word o Excel que incluya los conceptos de: Base de datos, registro, campo, ACC, dato numérico, clave principal, consulta normal, visualización, formulario.

<i>L</i>	<i>Logrado</i>
<i>ML</i>	<i>Medianamente logrado</i>
<i>EP</i>	<i>En proceso</i>

Criterios de Evaluación

Aspectos a evaluar	L	ML	EP
- Participa en la actividad de forma disciplinada.			
- Participa en la elaboración de la sopa de letras			
- Aporta al menos una ubicación de un concepto dentro de la sopa de letras proyectada en el video beam			
- Los apuntes sobre los conceptos facilitados por el docente están anotados legiblemente y con cierta organización			
- Acepta el apoyo de los compañeros y las sugerencias del profesor.			

Fuente: Elaboración propia

FUENTES DE CONSULTA

Arce, C. (2011). *Ley Fundamenta de Educación*. San José, Costa Rica: EUNED.

Bolaños, G. y Molina, Z. (2007) *Introducción al currículo*. San José, Costa Rica: EUNED

Bonilla, M. y Díaz, C. (2014). Estrategias comunicativas de adultos mayores en inglés como segunda lengua. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, [revista en Internet]. 10 (1).

Recuperado de:

http://scielo.iics.una.py/scielo.php?pid=S222640002014000100006&script=sci_arttext

Díaz, F. y Hernández G. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México. McGraw Hill.

Hernández, J. (2013). *Mecanografía Computarizada* [blog]. Recuperado de: <http://joselynh.blogspot.com/2013/11/mecanografia-computarizada-esaquella-en.html>

Medina, M. y Verdejo, A. (2011) *Evaluación del aprendizaje estudiantil*. San Juan, Puerto Rico: Isla negra editores.

Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (1997). *Políticas, Normativas y Procedimientos para el Acceso a la Educación de los Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales*, San José, Costa Rica.

Mora, R. (2010). *Tendencias Pedagógicas. Orientaciones Básicas para el Diseño de Estrategias Didácticas*, [revista en Internet]. N° (16), p. 221. Recuperado de: http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2010_16_13.pdf

Rodríguez, L. y Solís, K. (s.f). *Adecuaciones Curriculares*. Alajuela, Costa Rica. Recuperado de http://psicologiaeducativa2.bligoo.es/media/users/23/1175012/files/351525/Adecuaciones_curriculares_no_significativas.pdf

Fuentes electrónicas:

Recuperado de: <http://ideasparalaclassa.com/2013/08/22/12-power-points-descargables-e-interactivos-para-trabajar-ortografia-desde-los-niveles-mas-basicos/>.