Aplicaciones Ofimáticas (Office Applications)  
UD 04. Actividades evaluables 01

short line

Autores: Sergi García Barea, Gloria Muñoz González

Actualizado Septiembre 2022

Licencia

**Reconocimiento - No comercial - CompartirIgual** (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se ha de hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán diferentes símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

📖 **Importante**

❕ **Atención**

💬 **Interesante**

📕 **A entregar**

**Índice de contenido**

[**Fecha de entrega**](#_dbh0n1vac4c8) **2**

[**Actividad 01**](#_mddm13ai61n6) **3**

UD04. Actividades evaluables 01

# Fecha de entrega

**Fecha límite de entrega: Miércoles 13 de octubre a las 23:55.**

Esta actividad tendrá una evaluación particular: deberá mostrarse las capacidades adquiridas al profesorado. El profesorado valorará en el momento con varias posibles notas:

* 0 puntos: no entregado.
* 3 puntos: capacidad insuficiente.
* 5 puntos: capacidad aceptable.
* 7,5 puntos: capacidad destacada.
* 10 puntos capacidad sobresaliente.

❕ **Atención:** la fecha de entrega no es prorrogable. Si no la entregas en tiempo y forma, la calificación de la actividad será 0.

# Actividad 01

Con el fin de mejorar nuestra capacidad de escritura usando el teclado, se propone jugar a los siguientes juegos de mecanografía para practicar nuestras habilidades:

Estos son:

* ZType: <https://zty.pe/>
* Tommy Q - Zombie defender: <https://www.typing.com/es/student/game/tommyq>
* Keyboard Jump: <https://www.typing.com/es/student/game/keyboard-jump>
* Keyboard Ninja: <https://www.typing.com/es/student/game/keyboard-ninja>
* Type Toss: <https://www.typing.com/es/student/game/type-toss>

Tras varias sesiones de práctica, el alumnado enseñará al profesorado individualmente su capacidad en:

* El juego ZType (se debe demostrar habilidades obligatoriamente).
* Un juego de los anteriormente propuestos, elegido por el profesorado.

📕 **A entregar:** simplemente, avisar al profesorado y mostrar las capacidades en directo.