

Stop digital

Grado sugerido: Octavo

Oscar Javier Agrono García

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: osjaga19@hotmail.com

SECUENCIA DIDÁCTICA: STOP DIGITAL TECNOLÓGICO (Jugando y aprendiendo)

Aprendizaje(s) esperado(s)	<i>Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconocer e identificar las partes de una computadora y también las funcionalidades básicas de Microsoft Word a través de un juego. ● Escribir y reconocer palabras o frases técnicas relacionadas con la tecnología y la innovación informática. ● Colaboración en grupo. ● Utilizar las herramientas básicas de las redes de computadoras, la definición de una red local, cómo conectarse a redes inalámbricas y cómo enviar y recibir archivos a través de ellas. ● Mejorar las habilidades mentales como la memoria, agilidad y la ortografía (con la ayuda del corrector ortográfico de Microsoft Word) y retroalimentar conceptos. ● definir y reconocer diagramas de flujo y algoritmo de cada una de las actividades que se llevan a cabo o que conforman el juego.
Materiales requeridos	<ul style="list-style-type: none"> ● Un reloj o cronómetro para medir el tiempo. ● Hoja de papel, lápices y, si quieres, una regla (todo opcional). ● Una hoja de instrucciones de procedimientos e instrucciones para conocer los pasos para ejecutar cada actividad que hace parte del proceso y con las reglas y/o condiciones del juego. ● Una tabla de participación en Microsoft Word que los participantes hayan elaborado acode al dado por el docente. ● Una tabla funcional para llevar la cuenta de los puntos. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un Pc y un proyector. ● Red local establecida (se puede crear una inalámbrica mediante un Router o desde un Pc con configuración inalámbrica). • Aplicativo web para el envío de archivos
Conocimientos previos requeridos	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso básico del sistema operativo Windows. ● Conceptos básicos de informática: las partes de una Pca, las funciones de Windows, las de Microsoft Word y de otras aplicaciones informáticas. ● Cómo crear, abrir y guardar documentos en Microsoft Word . ● Cómo hacer tablas en Microsoft Word .

	<ul style="list-style-type: none"> ● Entender qué es una red local y cómo conectarse a redes inalámbricas, como abrir el navegador web y el funcionamiento de un servidor local.
Actividad(es) a desarrollar <i>Indique las acciones que realizarán el/la docente y sus estudiantes y las indicaciones si el trabajo se debe realizar de forma individual, en parejas o grupal.</i>	Tiempo estimado <i>Minutos o porcentaje</i>
0. Preparación del aplicativo web (Docente) El docente, en el Pc principal o servidor, Instala el servidor web local y en él monta el aplicativo web de envío de archivos. También crea las tablas para los puntajes. 1. Introducción y repaso (Grupo): El docente inicia la clase indicando el funcionamiento del juego donde explica que está basado en el juego tradicional que ellos conocen, llamado STOP, en el cual se colocan unas categorías como Nombre, Apellido, Ciudad, Etc. Pero les indica que se agregaran nuevas categorías referentes a la asignatura y que, en lugar de decir "STOP" deben enviar los archivos a través de un aplicativo web (ésta información y adicional están en la hoja de instrucciones la cual estarán revisando para estar aclarando las condiciones del juego), se les entrega la hoja de instrucciones y se les explica las demás reglas y objetivos, se revisan algunos términos de informática con ejemplos, se escuchan preguntas y se recuerda información previa. 2. Formación de grupos y nombres (Grupo): El docente da las instrucciones para que los estudiantes se organicen en grupos de 3 a 4 (según los que considere). Se registra el nombre de cada grupo, se forman los equipos, se elige un nombre y se designa a un líder que será el referente del trabajo en grupo. 3. Configuración técnica (Individual): El docente y los estudiantes verifican que todos estén conectados a la red local. Luego, abren el navegador web y cargan la página del aplicativo. Los estudiantes abren Microsoft Word y crean una tabla basada en el modelo que el docente les proporcionó en la hoja de	<p>Antes de iniciar la clase</p> <p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p> <p>15 minutos</p>

<p>instrucciones, mientras que el docente muestra su tabla de puntajes y la carpeta para recibir archivos explicando que allí podrán observar, en orden de llegada, los archivos que envían.</p> <p>4. Durante el juego (Individual):</p> <p>El docente, para generar la letra, utiliza una ruleta virtual, alguna herramienta o aplicación que las genere aleatorias o simplemente menciona a letra. Los estudiantes completan las rondas enviando sus archivos, y el educador recoge la información y asigna puntajes revisando con ello sus respuestas haciendo una retroalimentación rápida en cada ronda. (Esto es lo más divertido ya que ellos miran como sus compañeros han escrito palabras chistosas, errores ortográficos fuera de lo común y observan cómo se les colocan el puntaje)</p> <p>5. Finalización (Individual):</p> <p>El docente anuncia los puntajes más altos y el grupo ganador, evalúa la actividad y los conceptos que se han trabajado. También se lleva a cabo una retroalimentación final con los estudiantes.</p>	<p>30 minutos</p> <p>30 minutos</p>
Adaptaciones	
<p><u>En áreas rurales o donde no hay conexión:</u> Se puede utilizar una memoria USB para enviar archivos, y el líder o encargado se lo lleva al profesor. El estudiante también puede llevar la Pca al docente.</p> <p>Sin proyector: Los resultados se presentan en el tablero.</p> <p>Para estudiantes con discapacidad visual: Se pueden usar lectores de pantalla o pedir a compañeros que lean en voz alta.</p> <p>Para aquellos con discapacidad motora: El estudiante puede dictar sus respuestas a un compañero. Pocos Pces: Se crean equipos o grupos más grandes o se turnan para escribir mientras otros observan.</p>	
Actividades evaluativas	

1. A través de la observación directa y utilizando una lista de verificación, se podrá evaluar:

- La participación activa de cada estudiante.
- La identificación de los componentes de un Pc, las funcionalidades de Microsoft Word y el uso y configuración de algunas herramientas básicas de Windows.
- El trabajo en equipo.
- La aplicación de ortografía, memoria y/o agilidad mental.
- aplicación de algoritmos de las instrucciones del juego.

2. Mediante la revisión de las tablas al finalizar el juego:

- El uso correcto de la tabla.
- La utilización de la herramienta de corrector ortográfico de Microsoft Word .
- La inclusión adecuada de los términos del tema en cada categoría de la tabla.

3. Autoevaluación y coevaluación:

- A través de preguntas guiadas sobre lo que aprendió y lo que le resultó fácil o difícil.
- Con una rúbrica, cada grupo se califica en aspectos como cooperación, respeto, cumplimiento de reglas y aporte al grupo.

4. Mediante una Rubrica:

Criterio	Excelente(5)	Bueno(4)	Aceptable(3)	Insuficiente(1-2)
Participación activa en el juego y trabajo en equipo	Participa con entusiasmo y colabora constantemente	Participa con frecuencia	Participa a veces	Casi no participa
Reconocimiento y uso de términos técnicos	Usa correctamente todos los términos	Usa la mayoría correctamente	Usa algunos términos	No usa términos técnicos
Diseño de la tabla de puntajes en Microsoft Word	Tabla bien estructurada, clara y sin errores	Tabla clara con pocos errores	Tabla incompleta o con varios errores	No entrega la tabla

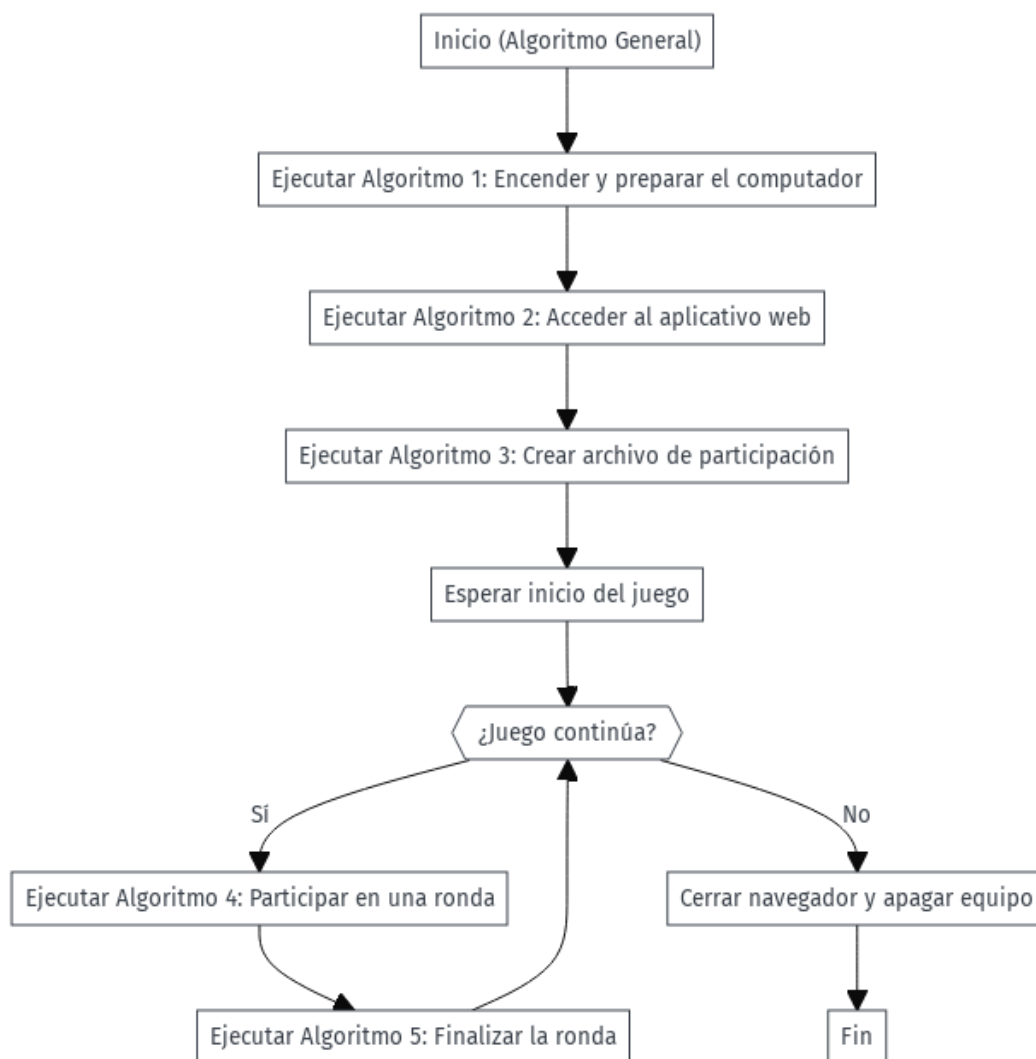
Referencias

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2016). Orientaciones curriculares para la educación básica y media en tecnología e informática. <https://www.mineduacion.gov.co>.

	<p>Microsoft. (n.d.). Soporte de Microsoft Microsoft Word . https://support.microsoft.com/es-es/Microsoft Word .</p> <p>Pérez, M., & Rodríguez, L. (2020). Metodologías activas para la enseñanza de la informática. Editorial Educativa.</p> <p>Area Moreira, M. (2018). Introducción a la tecnología educativa. Universidad de La Laguna.</p>
--	---

ANEXO

Diagramas de Flujo - Juego STOP Digital



HOJA DE INSTRUCCIONES – STOP DIGITAL

Apreciados Estudiantes, les presento las reglas del juego que vamos a disfrutar en ésta clase. Este no es solo un juego: es una manera divertida de aprender, repasar lo que hemos visto en informática y trabajar en equipo. Aquí les explico cómo vamos a jugar:

¿Cuál es el objetivo?

Mi propósito con este juego es que ustedes aprendan conceptos de informática de una forma diferente, mientras practican el uso de Word, refuerzan la ortografía, la agilidad mental y, sobre todo, ¡se divierten!

¿Cómo jugamos?

- Nos organizamos en grupos de 3 o 4 compañeros. Cada grupo elige su nombre.
- Cada ronda, yo les daré una letra del abecedario.
- Ustedes deben escribir, en una tabla de Word, palabras que empiecen por esa letra en varias categorías que ya les compartiré (por ejemplo, parte del computador, concepto de Word, acción tecnológica, etc.).
- Cuando termines de llenar tu tabla, guardas el archivo y me lo envías de inmediato a través del aplicativo web que dispondré para tal fin.
- Cuando yo reciba cinco archivos correctos, grito “¡STOP!” y se cierra la ronda.
- Luego, revisamos brevemente las respuestas, haré brevemente las aclaraciones a que hallan lugar y pasamos a la siguiente letra.

¿Cómo se gana?

Cada uno de ustedes puede ganar puntos individualmente, y esos puntos se sumarán para el puntaje de su grupo.

A nivel individual:

- Si eres de los primeros en enviar el archivo correctamente, ganas más puntos.
- Las respuestas deben estar bien escritas, tener buena ortografía y ser correctas.
- Se premia la rapidez, pero también la precisión.
- Cada vez que envíes tu archivo correctamente, usando bien los términos técnicos, con buena ortografía, sigues las reglas y estas entre los primeros en hacerlo bien, obtienes más puntos. Al final, no solo se reconoce al grupo ganador, también se valora tu esfuerzo individual.

A nivel grupal:

- Al final sumo los puntos de todos los miembros del grupo.

El grupo con mayor puntaje acumulado será el ganador del juego.

¿Cómo suman puntos?

Acción	Puntos
Primer archivo correcto recibido	100 puntos
Segundo correcto	80 puntos
Tercero	60 puntos
Cuarto	40 puntos
Quinto	20 puntos
Envío incorrecto o fuera de tiempo	0 puntos

Importante: Si varios escriben la misma palabra, solo el primero en enviarla la gana. Así que sean creativos y rápidos.

ES MUY IMPORTANTE EL COMPORTAMIENTO ESPERO QUE DURANTE EL JUEGO:

Respeten a sus compañeros y trabajen en equipo.
Escuchen a su líder de grupo y colaboren entre ustedes.
Me presten atención cuando dé indicaciones.
Se diviertan aprendiendo, sin hacer trampa ni discutir.

Algoritmo 1: Encender y preparar el computador

- Inicio
- Encender el computador
- Esperar a que cargue el sistema operativo
- Ingresar con el usuario asignado (si aplica)
- Esperar instrucciones del docente
- Fin

Algoritmo 2: Acceder al aplicativo web

- Inicio
- Abrir el navegador web
- Ingresar la dirección del aplicativo proporcionado por el docente
- Esperar a que cargue la página

Fin

Algoritmo 3: Crear archivo de participación

- Inicio
- Abrir Microsoft Word u otro editor de texto
- Escribir los encabezados por categorías (Nombre, Apellido, Animal, etc.)
- Guardar el archivo con el nombre del estudiante o grupo
- Minimizar el editor y esperar la letra

Fin

Algoritmo 4: Participar en una ronda del juego

- Inicio
- Escuchar la letra anunciada por el docente
- Completar cada categoría del archivo con palabras que comiencen por la letra
- Revisar respuestas rápidamente
- Guardar cambios en el archivo

Fin

Algoritmo 5: Finalizar la ronda

- Inicio
- Ir al aplicativo web desde el navegador
colocando: [http://\(Nombre_Computador_Docente\)/stop_digital_tecnologico/](http://(Nombre_Computador_Docente)/stop_digital_tecnologico/)
- Ingresar nombre del grupo y nombre del estudiante
- Seleccionar el archivo
- Hacer clic en ENVIAR
- Esperar la notificación STOP en el proyector
- Fin

TABLA DE REGLAS, FORMATO Y PUNTAJES

STOP DIGITAL TECNOLÓGICO: Jugando y Aprendiendo

1. Normas y Condiciones del Juego

Objetivos:

- Reforzar conceptos de informática, Microsoft Word y algunos aspectos de redes.
- Fomentar la escritura técnica y mejorar la ortografía.
- Potenciar el trabajo en equipo, la rapidez y la memoria.

Modalidad:

- Equipos de 3 a 4 estudiantes.
- Competencia individual, pero con puntuación colectiva.

Normas del juego:

A. Conformación de equipos:

- Se forman grupos de 3 a 4 integrantes.
- Cada grupo elige un nombre y designa a un líder.
- El juego premia tanto el esfuerzo del grupo como el individual.

B. Inicio de cada ronda:

- Se definen el total de rondas a realizarse (mínimo 5) según el análisis del docente.
- El docente anuncia una letra del abecedario.
- Los estudiantes completan su tabla en Microsoft Word escribiendo una palabra por categoría que comience con esa letra.

C. Envío de respuestas:

- No se grita "STOP".
- Cada estudiante guarda su archivo y lo envía al docente.
- El orden en que llegan los archivos válidos determina el puntaje.

D. Cierre de ronda:

- Cuando el docente recibe y valida 5 respuestas correctas, anuncia "STOP".
- Se realiza una retroalimentación y se inicia otra ronda.

2. Formato de Participación

Frut a	Anima l	País/Ciuda d	Colo r	Objet o	Nombr e propio	Comid a	Part e del Pc	Parte o función de Microsof t Word	Concepto tecnológic o general

Ejemplo:

Fruta	Animal	País/Ciudad	Color	Objeto	Nombre propio	Comida	Parte del Pc	Parte o función de Microsoft Word	Concepto tecnológico o general
Fresa	Foca	Francia	Fucsia	Flauta	Fabio	Frijol	Fuente de poder	Fuente tipográfica	Firewall

3. Tabla Funcional de Puntaje Docente

Ronda	Letra	Estudiante	Grupo	Posición	Envío válido	Puntaje obtenido	Puntaje acumulado grupo
-------	-------	------------	-------	----------	--------------	------------------	-------------------------

Ejemplo:

Ronda	Letra	Estudiante	Grupo	Posición de llegada	Envío válido (✓/X)	Puntaje obtenido	Puntaje acumulado grupo
1	M	Juan Pérez	Grupo 1	1	✓	100	100
1	M	Ana Torres	Grupo 2	2	✓	80	80
1	M	Laura Gómez	Grupo 1	3	✓	— (repetido)	—
1	M	Diego Ruiz	Grupo 3	4	✓	60	60
1	M	Mateo Sánchez	Grupo 4	5	X	0	0
2	R

4. Instrucciones para el funcionamiento del Aplicativo web para el envío de archivos

- se descargar un servidor web funcional (puede ser Xampp o Wampp) y se instala en el Pc.
- En la carpeta donde se instaló el programa se busca la carpeta de publicación (usualmente se llama htdocs) y dentro de ella se crea una carpeta con el nombre del aplicativo web (puede ser stop_digital_tecnológico).
- ingresas a esa carpeta y creas otra llamada publicación
- ingresas a la carpeta publicación y creas la carpeta archivos_estudiantes, la cual recibirá los archivos de ellos.

-con la ayuda de un editor de código php (puede ser visual code) o del bloc de notas creas los archivos que se requieren (index.php y upload.php) y se guardan dentro de la carpeta del aplicativo. La siguiente seria la estructura:

```
htdocs/  
└─ stop_digital_tecnologico/  
    ├── index.php  
    ├── upload.php  
    └─ publicacion/  
        └─ archivos_estudiantes/
```

Index.php

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Envío de Archivo - Stop Digital</title>
</head>
<body>
  <h1>Institución Educativa Nombre</h1>
  <h2>Juego Stop Digital Tecnológico</h2>

  <form action="upload.php" method="POST"
  enctype="multipart/form-data">
    <label for="nombre_estudiante">Nombre del
    estudiante:</label><br>
    <input type="text" name="nombre_estudiante"
    required><br><br>

    <label for="grupo">Grupo:</label><br>
    <input type="text" name="grupo"
    required><br><br>

    <label for="archivo">Selecciona el archivo (.doc o
    .docx):</label><br>
    <input type="file" name="archivo"
    accept=".doc,.docx,.pdf" required><br><br>

    <button type="submit">Enviar Archivo</button>
  </form>
</body>
</html>
```

Upload.php

```
<?php
if ($_SERVER["REQUEST_METHOD"] ==
"POST") {
  $nombre_estudiante = preg_replace("/[^a-zA-Z0-9_]/", "_", $_POST["nombre_estudiante"]);
  $grupo = preg_replace("/[^a-zA-Z0-9_]/", "_",
$_POST["grupo"]);

  if (isset($_FILES["archivo"])) {
    $archivo = $_FILES["archivo"];
    $nombre_original =
basename($archivo["name"]);
    $extension =
strtolower(pathinfo($nombre_original,
PATHINFO_EXTENSION));

    // Validar extensión
    $ext_permitidas = ["doc", "docx", "pdf"];
    if (in_array($extension, $ext_permitidas)) {
      $nombre_final = $nombre_estudiante . "_" .
$grupo . "_" . date("Ymd_His") . "." . $extension;
      $ruta_destino =
"publicacion/archivos_estudiantes/" . $nombre_final;

      if
(move_uploaded_file($archivo["tmp_name"],
$ruta_destino)) {
        echo "✓ Archivo recibido correctamente.";
      } else {
        echo "✗ Error al guardar el archivo.";
      }
    } else {
      echo "✗ Solo se permiten archivos .doc,
.docx o .pdf.";
    }
  } else {
    echo "✗ No se recibió ningún archivo.";
  }
}
?>
```

Para hacerlo en el bloc de notas solo copian el código del archivo correspondiente y lo pegan en un documento en blanco, seleccionan guardar, en la ventana de guardar colocan

el nombre del archivo con su extensión, por ejemplo index.php, abajo en tipo se pone la opción: “todos los archivos”, escogen la ruta donde se ubica el archivo y luego le dan en el botón guardar. Se repite el procedimiento con el otro archivo.

- El docente deberá ejecutar el servidor abriendo el acceso o archivo del programa que lo permite.

Para poder usar el aplicativo, los estudiantes y el docente deberán trabajar con la siguiente dirección:

`http://(Nombre_Pc_Docente)/stop_digital_tecnologico/`