

OLIMPIADAS
ADMINISTRATIVAS

2024 - 2025



Jessica Díaz Fernández



ÍNDICE

1. Resumen.....	3
2. Introducción.....	3
3. Desarrollo.....	3
4. Conclusiones.....	4
5. Referencias.....	4
6. Anexos.....	5

RESUMEN

En este trabajo vamos a recoger la puesta en práctica de las tareas administrativas vistas a lo largo del curso, realizándola de una forma dinámica y cooperativa. Además, se ha planteado esta actividad como cierre del curso académico.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge debido a la necesidad de encontrar un tiempo y un espacio donde todos los alumnos y alumnas del Programa Profesional de Modalidad Especial de Operaciones Auxiliares de Servicios Administrativos y Generales (PPME) puedan poner en práctica lo aprendido durante cada trimestre del curso y al finalizar este.

Creo necesario poder disponer de unas sesiones establecidas en el horario de los alumnos donde desarrollen los contenidos aprendidos en clase y puedan verse practicando todo ello y preguntar si tienes dudas, ya que es el último paso antes de enfrentarse a situaciones de la vida real y laboral.

Con este proyecto quiero proponer actividades sobre los temas trabajados en clase y ver si realmente han entendido el sentido y aplicación de llevarlo a cabo durante el día a día, puesto que debido a sus necesidades educativas es muy complicado.

DESARROLLO

- Objetivo:
 - Favorecer la participación activa e inclusión de todos los alumnos y alumnas, estableciendo relaciones de confianza y constructivas con los demás eludiendo la discriminación por características personales y sociales.
 - Conseguir un ambiente de aprendizaje laboral y puesta en práctica de contenidos didácticos aprendidos.

- Participantes:
 - Va dirigido a todos los alumnos y alumnas del PPME. Cada grupo realizará las actividades en su aula y curso, ya que no adquieren los mismos contenidos las dos clases.

- La ratio es de 12 alumnos y alumnas por curso, con la posibilidad de aumentar la ratio a 14 si fuera necesario en 2º curso. Al término del segundo curso, los alumnos que no hayan alcanzado los objetivos previstos podrán permanecer un curso más en el programa, teniendo en cuenta que la edad máxima de permanencia en esta modalidad será de veintiún años, cumplidos en el año natural en que finalice el curso.
 - Dada la diversidad de nuestro alumnado, debemos dar una respuesta muy individualizada, por ello en el aula estamos 3 profesoras (una profesora terapéutica, una profesora especialista y una auxiliar).
- Procedimiento:
- Se trata de una propuesta educativa integrada en el currículum, que combina en un mismo proyecto los procesos de aprendizaje y el servicio a la comunidad. Los participantes aprenden a la vez que trabajan en necesidades reales de la comunidad con la finalidad de mejorarla.

CONCLUSIONES

La gamificación y el aprendizaje basado en juegos son dos metodologías activas que persiguen el objetivo de convertir al alumno en protagonista de su aprendizaje, con el docente como guía.

Dicho esto, y llevándolo a cabo en el centro educativo como estrategia pedagógica que compromete e implica al alumnado y mejora directamente la comprensión de los contenidos académicos a través de un aprendizaje práctico, significativo y funcional, nos sirve como instrumento para poner en práctica aptitudes laborales, necesarias para desempeñar sus futuras prácticas como auxiliar de servicios administrativos y generales.

REFERENCIAS:

- Real Decreto 127/2014, de 28 de febrero, por el que se regulan aspectos específicos de la Formación Profesional Básica de las enseñanzas de Formación Profesional del sistema educativo, se aprueban catorce títulos profesionales básicos.

- LOMLOE. Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, en la cual aparecen nuevas definiciones de necesidades educativas especiales que se modificaron de la Ley 6/2006 de 6 de mayo.

ANEXOS

- **Anexo 1:** Documento con actividades a desarrollar por los grupos.
- **Anexo 2:** Material para actividades.
- **Anexo 3:** Plantilla registro grupos.

ANEXO 1- Documento con actividades a desarrollar por los grupos.

Realizar 3 grupos de trabajo.

Explicar que cada grupo ha de elegir al que mejor haga cada prueba y apuntarlo en la hoja de registro. Todos han de hacer al menos 2 pruebas individuales.

PRUEBA 1- ARCHIVAR

1. Archiva alfabéticamente estos documentos.
2. Cuando estén ordenados avisa a la profesora y levanta la mano para que compruebe si está correctamente.

PRUEBA 2- MECANOGRAFÍA

1. Las letras están tapadas en el teclado del ordenador.
2. Tienes que escribir la siguiente frase:

“Mi nombre es Juan”

PRUEBA 3- ENSOBRAR

1. Dobra este documento como hemos visto en clase.
2. Mételo en el sobre.
3. Cierra el sobre correctamente.
4. Pega el sello en el lugar que corresponda.

PRUEBA 4- NOTA DE AVISO

1. La profesora te hará una llamada.
2. Recoge los datos importantes para pasar el mensaje a la persona correspondiente.

PRUEBA 5- HACER TABLA WORD

1. Realiza la siguiente tabla en el ordenador en un documento de Word.
2. Guarda el documento con el nombre PRUEBA 5.
3. Guardar en la carpeta que ponga el número de tu equipo.
4. Envíalo al correo de tu profesora.

PRUEBA 6- CAJA REGISTRADORA

1. Trabajas en la papelería y un cliente se ha gastado 14,38€.
2. Te ha pagado con un billete de 50€.
3. Devuélvele el cambio y déjalo en la mesa.
4. Avisa a la profesora y levanta la mano.

PRUEBA 7- GRAPAR DOCUMENTOS

1. Todos los documentos que hay en la mesa tienen que ser grapados en orden (ver número de página).

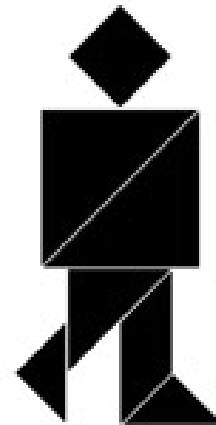
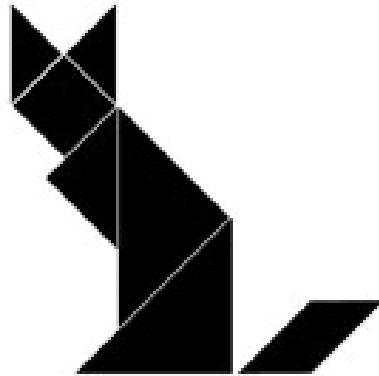
PRUEBA 8- ENVIAR UN EMAIL

1. Redacta un email en Gmail pidiéndole a Jessica el horario de septiembre.
2. Envíalo a la siguiente dirección:

jessica.diaz@escuelaspiasalcala.es

PRUEBA 9- TANGRAM

1. Forma con estas piezas las siguientes imágenes.



PRUEBA 10- VENDAJE

1. Hacer un vendaje de rodilla.
2. Hacer un vendaje de muñeca.
3. Avisa a la profesora y levanta la mano.

PRUEBA 11- TARJETAS

1. Pon el cartel que corresponde a cada tarjeta (crédito, comercial...).

PRUEBA 12- MATERIALES

1. Pon los objetos que hay en la mesa separados debajo de cada cartel: FUNGIBLES y NO FUNGIBLES.

PRUEBA 13- RETO MATEMÁTICO

1. Resuelve este reto:



PRUEBA 14- SINÓNIMO Y ANTÓNIMO

SINÓNIMOS			ANTÓNIMOS	
		adinerado		
contento		aburrido		apenado
		hablar		
		continuar		
vencer	perder	ganar	vencer	perder

PRUEBA 15- ENVOLTORIO

1. Envolver la siguiente caja con el papel que hay en la mesa.
2. Escribe sobre el papel el número de tu equipo.

ANEXO 2- Material para actividades.

Números y carteles para las pruebas:

1 2 3

4 5 6

7 8 9

10 11

12 13

14 15

Fungible

No fungible

TARJETA MONEDERO

TARJETA DE CRÉDITO

TARJETA ESPECÍFICA

TARJETA DE CLIENTE



Lista de materiales que necesitamos para el desarrollo de las pruebas:

FUNGIBLES	NO FUNGIBLES
Papel de regalo Celo Sobres Vendas Esparadrapo Folios Bolígrafos	Tijeras Calculadora Ordenador Caja de dinero Grapadora

ANEXO 3- Plantilla registro grupos.

GRUPO 1	
NOMBRE DE LA PERSONA DEL EQUIPO QUE LA REALIZA	
PRUEBA 1	
PRUEBA 2	
PRUEBA 3	
PRUEBA 4	
PRUEBA 5	
PRUEBA 6	
PRUEBA 7	
PRUEBA 8	
PRUEBA 9	
PRUEBA 10	
PRUEBA 11	
PRUEBA 12	
PRUEBA 13	
PRUEBA 14	
PRUEBA 15	

GRUPO 2**NOMBRE DE LA PERSONA DEL EQUIPO QUE LA REALIZA****PRUEBA 1****PRUEBA 2****PRUEBA 3****PRUEBA 4****PRUEBA 5****PRUEBA 6****PRUEBA 7****PRUEBA 8****PRUEBA 9****PRUEBA 10****PRUEBA 11****PRUEBA 12****PRUEBA 13****PRUEBA 14****PRUEBA 15**

GRUPO 3**NOMBRE DE LA PERSONA DEL EQUIPO QUE LA REALIZA****PRUEBA 1****PRUEBA 2****PRUEBA 3****PRUEBA 4****PRUEBA 5****PRUEBA 6****PRUEBA 7****PRUEBA 8****PRUEBA 9****PRUEBA 10****PRUEBA 11****PRUEBA 12****PRUEBA 13****PRUEBA 14****PRUEBA 15**