

ENTORNOS DE APRENDIZAJE
Simulador Pedagógico Configurable

Operatoria de Teclados

Fundamentación y metodología



www.operatoriadeteclados.es
www.entornosdeaprendizaje.es
www.itenm.com
Tel. 965 42 24 13

Fundamentación

Las tecnologías informáticas Multimedia y de Inteligencia Artificial son vehículos de aplicación que amplían hasta límites insospechados el desarrollo de las técnicas y métodos didácticos, según los principios de la Pedagogía moderna y acordes con las últimas tendencias en la evolución de nuestra sociedad.

Las aplicaciones de **I.T.E. Nuevos Medios** son el resultado de años de investigación y experimentación por parte de un equipo multidisciplinar en el que se integran Pedagogía, Informática, diseño multimedia, etc.

Esta investigación está siempre basada en el riguroso estudio y análisis tanto de las corrientes pedagógicas y técnicas didácticas como en el conocimiento y aplicación de la últimas tecnologías informáticas. A esto debemos añadir el seguimiento sistemático en la aplicación práctica de nuestros métodos y en la valoración de resultados.

"Operatoria de Teclados" es un método eficaz de aprendizaje de mecanografía para Educación Secundaria, Formación Profesional y Oposiciones. Pero no es esta su única función; desarrolla además de forma paralela diversos conocimientos y habilidades:

- Mejora la **lectura** y la capacidad de **atención y concentración**.
- Mejora y corrige problemas de lateralidad.
- Ayuda en el aprendizaje de las **reglas ortográficas**.
- Refuerza las habilidades lingüísticas del estudiante usando los **vocabularios básicos** e **inventarios cacográficos**.
- Cultiva el **sentido del ritmo** como factor de equilibrio personal y eficacia en el aprendizaje.
- Introduce al estudiante en el mundo de las tecnologías de la información **familiarizándolo** con el ordenador o bien reforzando sus conocimientos y habilidades y propiciando un **correcto uso** del mismo.

Todo esto se consigue de forma individualizada, a través de las posibilidades de la interactividad.

Metodología de la aplicación

Los contenidos de la aplicación se agrupan en tres unidades:

Unidad 1. Escribir palabras

Unidad dividida en 20 lecciones. Cada lección contiene una serie de ejercicios (variable según lección) y un juego final.

En primer lugar la unidad presenta diversas nociones y reglas sobre ergonomía.

Los ejercicios se basan en la palabra y su objetivo es la precisión y el ritmo en la pulsación.

Cada ejercicio se realiza según dos modalidades:

- En primer lugar se realiza el ejercicio mostrándose en pantalla la posición de las manos sobre el teclado.
- Posteriormente se repite el ejercicio mostrando esta vez las manos no ya sobre el teclado sino en tamaño reducido y situadas en ambos ángulos inferiores de la pantalla, aumentando así el nivel de exigencia.

Al final de cada lección se propone un juego basado en la **PALABRA**, con los objetivos de ampliar la ejercitación y de evaluar resultados.

Unidad 2. Escribir frases

Unidad dividida en 20 lecciones. Cada lección contiene una serie de ejercicios (variable según lección).

El teclado de pantalla es ciego (desaparecen los caracteres) y no indica la posición de manos, excepto como tratamiento del error. Aumenta el nivel de exigencia.

Los ejercicios se basan en la frase y como objetivo la precisión, el ritmo y calidad en la pulsación y la adquisición de fondo mecanográfico, dividiendos en dos tipos:

- a) precisión
- b) precisión y ritmo.

Ejercicios de precisión y ritmo:

Opciones de pauta sonora para pulsado rítmico:

- Pulsado rítmico simple: mínima percusión rítmica sonora.
- Pulsado rítmico compuesto: mayor riqueza percutiva.

Opciones de velocidad (pulsaciones por minuto) en pulsado rítmico (deberá estar el semáforo en ámbar).

1. Clic en el texto **Pulsaciones por minuto**.
2. Determinar la velocidad deseada
3. Clic en Aceptar.

Unidad 3. Escribir párrafos

Unidad dividida en 13 lecciones, basadas en trece normas ortográficas.

Se introduce la copia de textos desde el exterior.

Sus ejercicios se basan en el párrafo y persiguen el refuerzo y consolidación de las habilidades ya adquiridas, insistiendo en el fondo mecanográfico.

Se trabaja con recuperación del error.

La evaluación de resultados aparece al final de cada ejercicio.

Vocabulario Básico:

Conjunto de palabras que el sujeto debe usar con propiedad o, al menos, debe conocer.

Inventario cacográfico:

Listado de palabras con más probabilidad de error al escribirlas.

Pulsado rítmico:

Capacidad de pulsación sucesiva de las teclas ajustándose a una determinada cadencia temporal.

Precisión:

Capacidad de pulsar la tecla correspondiente de forma única y con la fuerza precisa.

Lateralidad:

Desde el punto de vista neurofisiológico, definimos la lateralidad como el predominio motor en la utilización de una de las dos mitades del cuerpo humano, bien sea la mitad derecha, o la izquierda. Cada parte del cuerpo tiene su lateralidad propia, las manos, los pies, los ojos, los oídos, etc., y no siempre estos coinciden, dándose casos en los cuales hay niños que son diestros para las manos y zurdos para los pies, etc.

Estadísticas de uso

Promedio de la muestra

Unidad	Nº Sesiones	Ritmo	Pulsaciones Brutas Medias	Pulsaciones Netas Medias	Tiempo de Uso (Horas)
1	19,29	5,19	-	-	9,58
2	30,29	5,71	-	93,24	17,93
3	24,52	-	148,05	148,05	13,81
TOTAL	74,10				41,32

Mínimo de la muestra

Unidad	Nº Sesiones	Ritmo	Pulsaciones Brutas Medias	Pulsaciones Netas Medias	Tiempo de Uso (Horas)
1	8	4	-	-	5,50
2	15	5	-	53	9,00
3	4	-	67	67	2,50
TOTAL	27				17,00

Máximo de la muestra

Unidad	Nº Sesiones	Ritmo	Pulsaciones Brutas Medias	Pulsaciones Netas Medias	Tiempo de Uso (Horas)
1	47	6	-	-	19,50
2	78	6	-	151	47,50
3	164	-	228	228	94,00
TOTAL	289				161,00