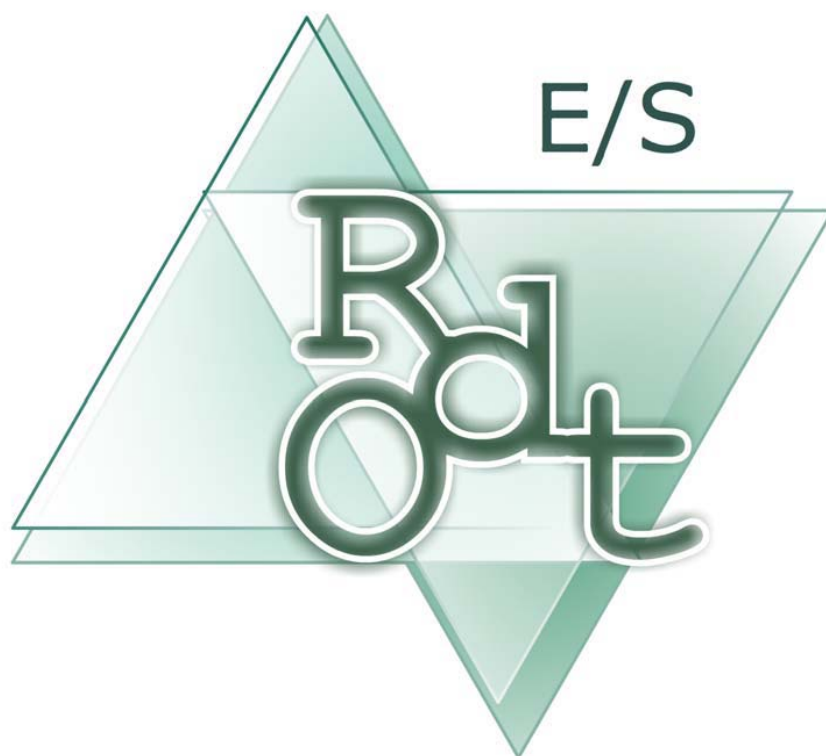


ENTORNOS DE APRENDIZAJE

---

# Reconocimiento / Operatoria de Teclados

Fundamentación y metodología



[www.operatoriadeteclados.es](http://www.operatoriadeteclados.es)  
[www.entornosdeaprendizaje.es](http://www.entornosdeaprendizaje.es)  
[www.item.com](http://www.item.com)  
Tel. 965 42 24 13

## Fundamentación de la aplicación RDT/ODT

---

Las CTC (ciencias y tecnologías de la cognición) potencian, en medida antes inimaginable, la construcción del conocimiento, acordes a la Pedagogía moderna y a las últimas tendencias en la evolución social.

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 las últimas tecnologías informáticas. Añadiremos a esto el seguimiento continuo, la dilatada experiencia y la valoración de resultados.

La presente aplicación se presenta en una doble vertiente opcional:

**Reconocimiento de teclados** como método eficaz de aprendizaje para el reconocimiento y uso del teclado. Si bien la aplicación se puede desarrollar en cualquier edad, se recomienda especialmente para aquellas comprendidas entre los 6 y 12 años.

**Operatoria de teclados** con un mayor nivel de exigencia y especialmente orientada a la Educación Secundaria, Formación Profesional y Oposiciones.

Ambas opciones desarrollan además de forma paralela diversos conocimientos y habilidades:

- Mejoran la **lectura** y la capacidad de **atención y concentración**.
- Mejoran y corrigen problemas de lateralidad.
- Ayudan en el aprendizaje de las **reglas ortográficas**.
- Refuerzan las habilidades lingüísticas del estudiante usando los **vocabularios básicos** e **inventarios cacográficos**.
- Cultivan el **sentido del ritmo** como factor de equilibrio personal y eficacia en el aprendizaje.
- Introducen 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 a través de un aprendizaje personalizado y plenamente interactivo.

## Metodología de la aplicación *Reconocimiento de teclados*

---

Los contenidos de la aplicación se agrupan en cuatro 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 reducido tamaño y situadas en la zona inferior de la pantalla, aumentando así el nivel de exigencia. La extensión de los textos para ejercicio varía según la modalidad, siendo menor en *Reconocimiento* que en *Operatoria*.

Al final de cada lección se propone un juego basado en la **PALABRA**, con los objetivos de ampliar la ejercitación y de evaluar resultados. El nivel de exigencia es menor que en *Operatoria*.

### 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. Menor extensión de textos que en *Operatoria*.

Los ejercicios se basan en la frase y como objetivo la precisión y calidad en la pulsación y la adquisición de fondo mecanográfico.

## Unidad 3. Escribir frases

Los ejercicios se basan en la frase y tienen como objetivo la precisión, el ritmo y la calidad en la pulsación, así como la adquisición de fondo mecanográfico. Se dividen en ejercicios de precisión y ejercicios de precisión y ritmo.

Los ejercicios de ritmo presentan algunas opciones:

- Opciones de pauta sonora / visual: ambas, una, o ninguna.
- Opciones de mayor o menor velocidad (pulsaciones por minuto), con el siguiente procedimiento:
  1. Clic en el botón **Variar velocidad**.
  2. Determinar la velocidad deseada.
  3. Clic en Aceptar.

## Unidad 4. 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 la precisión, así como el refuerzo y consolidación de las habilidades ya adquiridas, insistiendo en el fondo mecanográfico.

La evaluación de resultados aparece al final de cada ejercicio.

## Metodología de la aplicación *Operatoria de teclados*

---

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 reducido tamaño y situadas en la zona inferior de la pantalla, aumentando así el nivel de exigencia. La extensión de los textos para ejercicio varía según la modalidad, siendo mayor en *Operatoria* que en *Reconocimiento*.

Al final de cada lección se propone un juego basado en la **PALABRA**, con los objetivos de ampliar la ejercitación y de evaluar resultados. El nivel de exigencia es mayor que en *Reconocimiento*.

### 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. Mayor extensión de textos que en *Reconocimiento*.

Los ejercicios se basan en la frase y tienen como objetivo la precisión, el ritmo y la calidad en la pulsación, así como la adquisición de fondo mecanográfico. Se dividen en ejercicios de precisión y ejercicios de precisión y ritmo.

Los ejercicios de ritmo presentan algunas opciones:

- Opciones de pauta sonora / visual: ambas, una, o ninguna.
- Opciones de mayor o menor velocidad (pulsaciones por minuto), con el siguiente procedimiento:
  4. Clic en el botón **Variar velocidad**..
  5. Determinar la velocidad deseada.
  6. 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.