

Universidad Nacional de Costa Rica
Facultad de Ciencias Sociales
Escuela de Secretariado Profesional

Análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial

Proyecto de Graduación para Optar por el Grado de Licenciatura en Educación Comercial

Sustentante:

Brandon Solís Chaverri

Heredia, 2022
Campus Omar Dengo

Tabla de Contenidos

| | |
|---|------|
| Índice de Tablas | iv |
| Índice de Figuras | v |
| Hoja de Aprobación | vi |
| Dedicatoria..... | vii |
| Agradecimiento..... | viii |
| Resumen..... | ix |
| Capítulo I | 1 |
| Planteamiento del Problema | 1 |
| Introducción | 2 |
| Antecedentes | 3 |
| Justificación | 5 |
| Problema de Investigación | 7 |
| Objetivo General..... | 8 |
| Objetivos Específicos..... | 8 |
| Capítulo II | 9 |
| Marco Teórico..... | 10 |
| Proceso de Enseñanza-Aprendizaje | 10 |
| Elementos Didácticos del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje por Competencias..... | 13 |
| Estudiantado y Profesorado en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje por Competencias..... | 15 |
| Enfoque Curricular por Competencias..... | 15 |
| Conceptualización de Competencia | 19 |
| Competencia genérica | 21 |
| Competencia específica..... | 22 |
| Digitar Textos en la Computadora | 23 |
| De la mecanografía a la digitación..... | 23 |
| El uso del vocablo digitación en el contexto nacional. | 28 |
| Competencia de Digitación de Textos en la Computadora..... | 30 |
| Técnicas básicas para digitación de textos en la computadora | 30 |
| Principios psicológicos que intervienen en el desarrollo de la digitación..... | 32 |
| Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje | 34 |
| Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje por Competencias | 35 |

| | |
|---|-----|
| Recurso Didáctico..... | 36 |
| Capítulo III..... | 37 |
| Marco Metodológico..... | 42 |
| Paradigma de Investigación | 42 |
| Enfoque Metodológico..... | 41 |
| Tipo de Investigación..... | 42 |
| Sujetos y Fuentes de Información..... | 43 |
| Categorías de Análisis..... | 45 |
| Técnicas e Instrumentos para la Recolección de la Información | 46 |
| Encuesta..... | 46 |
| Entrevista | 46 |
| Matriz de Validación..... | 47 |
| Procedimiento de Validación de los Instrumentos..... | 47 |
| Procedimiento para Aplicación de los Instrumentos..... | 48 |
| Capítulo IV..... | 50 |
| Presentación de Datos y Análisis de Resultados..... | 51 |
| Categoría 1: Proceso de Enseñanza-Aprendizaje por Competencias..... | 51 |
| Categoría 2: Técnicas Básicas del Manejo del Teclado de la Computadora | 56 |
| Categoría 3: Principios Psicológicos que Intervienen en el Aprendizaje de la Digitación | 58 |
| Categoría 4: Estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora | 60 |
| Categoría 4: Recurso Didáctico | 73 |
| Capítulo V..... | 51 |
| Propuesta Didáctica | 85 |
| Fundamentación Teórica..... | 85 |
| Metodología Aplicada para la Elaboración de la Propuesta | 88 |
| Estructura de la Propuesta Didáctica | 88 |
| Validación de la Propuesta..... | 93 |
| Capítulo VI..... | 51 |
| Conclusiones y Recomendaciones | 51 |
| Conclusiones..... | 51 |
| Recomendaciones | 104 |
| Reflexiones Finales..... | 109 |
| Referencias..... | 111 |
| Anexos | 111 |

Índice de Tablas

| | |
|----------------|----|
| Tabla 1 | 12 |
| Tabla 2 | 17 |
| Tabla 3 | 22 |
| Tabla 4 | 31 |
| Tabla 5 | 31 |
| Tabla 6 | 33 |
| Tabla 7 | 44 |
| Tabla 8 | 89 |
| Tabla 9 | 93 |
| Tabla 10 | 96 |

Índice de Figuras

| | |
|-----------------|----|
| Figura 1 | 12 |
| Figura 2 | 21 |
| Figura 3 | 25 |
| Figura 4 | 45 |
| Figura 5 | 52 |
| Figura 6 | 55 |
| Figura 7 | 56 |
| Figura 8 | 57 |
| Figura 9 | 58 |
| Figura 10 | 59 |
| Figura 11 | 60 |
| Figura 12 | 61 |
| Figura 13 | 62 |
| Figura 14 | 64 |
| Figura 15 | 65 |
| Figura 16 | 66 |
| Figura 17 | 67 |
| Figura 18 | 68 |
| Figura 19 | 69 |
| Figura 20 | 70 |
| Figura 21 | 70 |
| Figura 22 | 74 |
| Figura 23 | 75 |
| Figura 24 | 90 |
| Figura 25 | 91 |
| Figura 26 | 92 |
| Figura 27 | 92 |

Hoja de Aprobación

Proyecto de graduación presentado el 01 de abril de 2022, como requisito para optar por el grado de Licenciatura en Educación Comercial de la Escuela de Secretariado Profesional, de la Universidad Nacional. El trabajo presentado se da por aprobado por los miembros de este Tribunal Examinador.

MIEMBROS DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

M.Sc. Luis Salas Ocampo
Representante del Decanato
Facultad de Ciencias Sociales

M.Ed. María Eugenia Ugalde Villalobos
Representante de la dirección
Escuela de Secretariado Profesional

Dra. Isabel Araya Muñoz
Tutora

M.Ed. Alba Canales García
Lectora

M.Ed. Arnaldo Rodríguez Rivera
Lector

Br. Brandon Solís Chaverri
Postulante

Dedicatoria

Este logro se lo dedico, primeramente, a Dios por ayudarme a alcanzar esta meta que simboliza un sueño para mí. A mi madre, Rocío, por ser un apoyo incondicional en mi vida y a mi esposa, Mariana, por ser mi soporte en momentos en los que sentía que me caía.

Brandon Solís Chaverri

Agradecimiento

Deseo, primeramente, agradecer al máster Arnaldo Rodríguez Rivera, por haber aceptado ser lector de mi trabajo final de graduación, por su amistad, apoyo incondicional, por ser mi mentor en mi formación como docente y brindarme orientación en tan importante proceso de mi vida. Por todo esto, él es merecedor de mi cariño y admiración.

También, expreso mi agradecimiento a la Dra. Isabel Araya Muñoz quien me brindó asesoría y acompañamiento en la realización de este trabajo final de graduación donde siempre se mostró comprometida en ayudarme; pero, sobre todo, por ser parte de este sueño. Profesora, muchas gracias por creer en mí.

Agradezco a la máster Alba Canales García, por la ayuda brindada en este proceso, especialmente por cada consejo y muestras de cariño. Profesora, gracias por estar presente en mi formación docente.

Resumen

Este proyecto de investigación responde al trabajo final de graduación para optar por el grado de licenciatura en Educación Comercial de la Escuela de Secretariado Profesional, se centra en el estudio de la competencia de digitación de textos en la computadora. Su objetivo es analizar estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia mencionada, para luego, elaborar una propuesta didáctica para la Educación Comercial. De este modo, la propuesta que se ofrece puede ser utilizada en el proceso educativo de la digitación en distintos ámbitos de formación académica.

Lo anterior se realizó mediante una metodología mixta y dividida en dos etapas. La primera es de tipo descriptivo, dado que se detalla cómo se enseña y se aprende esta competencia. La segunda se cataloga como investigación aplicada, ya que toma los insumos obtenidos de la investigación y se aplican en la elaboración de un recurso didáctico.

La recolección de datos se realizó mediante dos cuestionarios que se aplicaron al estudiantado y al profesorado de los cursos de Técnicas Mecanográficas Básicas, Técnicas Mecanográficas por Computadora II que ofrece la Escuela de Secretariado Profesional de la Universidad Nacional de Costa Rica y del curso Digitación I de la carrera Asistencia Administrativa, Sede Central, de la Universidad Técnica Nacional, durante el año 2020. Esto permitió identificar los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias, los elementos que intervienen en el desarrollo de la competencia en estudio y determinar estrategias de enseñanza-aprendizaje. Luego, se realizó una entrevista a la población docente mencionada con el propósito de obtener información relacionada con el diseño de la propuesta didáctica.

Posterior a ello, se realizó el análisis de los datos obtenidos que se convirtieron en el insumo para la elaboración de la propuesta, esto originó el recurso didáctico denominado *TypingClass*. Este recurso se encuadra en una plataforma didáctica en la web, la cual ayuda en la mediación pedagógica y optimiza el aprendizaje de la digitación. La propuesta fue sometida a un proceso de validación y se logró determinar que contiene todos los elementos necesarios para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, por tanto, se puede confirmar que el contenido y la estructura del material didáctico reúne los requisitos para lograr las metas establecidas.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

Introducción

Este trabajo final de graduación presenta un análisis de las estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. Esta es una competencia específica del perfil profesional del graduado en carreras afines a la gestión administrativa de oficina como el secretario, la asistencia administrativa y la administración de oficinas. Mediante este análisis, se brinda una propuesta didáctica para que las personas docentes y la población aprendiente posean un insumo que favorezca el proceso educativo.

Esta investigación se realiza mediante la identificación de los elementos que intervienen en el desarrollo de la competencia de digitación. Luego, se determina cuáles estrategias de enseñanza-aprendizaje son las idóneas para implementar en el proceso educativo. De acuerdo con la información que se analizó, se diseñó una propuesta didáctica para facilitar el aprendizaje de las técnicas básicas necesarias con el fin de desarrollar la digitación en la computadora. Finalmente, se realizó un proceso de validación de dicha propuesta.

Este estudio se realizó mediante la modalidad de proyecto que, según el Reglamento de Trabajos Finales de Graduación, en el grado de Licenciatura de la Escuela de Secretariado Profesional (2011):

Se entiende por proyecto de graduación una actividad académica dirigida al planteamiento, diagnóstico y diseño de estrategias de intervención o implementación; derivada de una investigación previa, no realizada por dicho proyecto, aplicada a una actividad específica, buscando propuestas concretas de solución, en la que el/la estudiante aplica y desarrolla los conocimientos, las habilidades y las competencias inherentes al perfil de salida de la carrera (p. 13).

Es importante mencionar que para desarrollar este estudio se trabajó con el estudiantado y las personas docentes de la Escuela de Secretariado Profesional de la Universidad Nacional (UNA) y de la carrera en Asistencia Administrativa de la Universidad Técnica Nacional (UTN). Se realizó un análisis sobre la acción pedagógica del desarrollo de la competencia en estudio y el desempeño del aprendizaje estudiantil. Esto permitió elaborar un material didáctico en la que se integran los resultados de la investigación.

Todo lo expresado se sistematizó y se muestra en los distintos capítulos de este informe el cual se estructura de la siguiente manera: el primer capítulo está conformado por el planteamiento del problema; es decir, los antecedentes del estudio, la justificación, el problema por investigar, el objetivo general y los objetivos específicos. En el segundo capítulo se presentan los fundamentos teóricos que sustenta este estudio. El tercer capítulo está compuesto por los elementos metodológicos de la investigación, a saber, el paradigma de investigación, el enfoque investigativo, el tipo de estudio, los sujetos informantes y los instrumentos utilizados. En el cuarto capítulo se muestra el análisis de resultados que se encontraron. En el quinto capítulo se explica el desarrollo de la elaboración de la propuesta didáctica planteada y se detalla el proceso de validación. Por último, el sexto capítulo expone las conclusiones, las recomendaciones y las fuentes consultadas.

Antecedentes

A continuación, se presentan los antecedentes que tienen relación con este estudio. Para esto, se realizó una revisión bibliográfica sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación.

A nivel internacional, se encontró que en Puerto Rico se han publicado diferentes trabajos relacionados con la enseñanza de la mecanografía. Cortés (1984) escribió el libro denominado *Métodos para la enseñanza de la mecanografía*, literatura clásica que, a pesar de su antigüedad, presenta teoría vigente sobre la enseñanza del teclado; sin embargo, no considera los avances tecnológicos, pues para la época la tecnología no estaba en auge.

De igual forma, en Puerto Rico, Santiago-Pérez, Morales, y Rodríguez (2012) publicaron el libro *Fundamentos y metodología para la enseñanza de la mecanografía en la era digital*. Este texto aporta criterios para la acción didáctica de la enseñanza de la mecanografía, plantea razonamientos para la planificación didáctica y explica métodos para la evaluación de la destreza mecanográfica.

Se localizó la Revista APEC que es la publicación oficial de la Asociación de Profesores de Educación Comercial de Puerto Rico en la cual se divulgan artículos relacionados con la temática del objeto de estudio de este trabajo final de graduación. Por ejemplo, entre los que se pueden mencionar están: Rodríguez (2000) quien presenta el artículo *Keyboarding: Destreza*

Indispensable en el Siglo XXI que plantea ideas y recomendaciones para la enseñanza de esta destreza; también este mismo autor, en el 2014, estudió *La Importancia de las Técnicas Básicas en el Desarrollo de la Rapidez y la Exactitud al Manejar el Teclado de la Computadora*, trabajo que argumenta la importancia de enseñar las técnicas básicas para el desarrollo de la destreza mecanográfica.

En Estados Unidos, la Asociación Nacional de Educación Comercial (National Business Education Association) publica la revista *Business Education Forum* que presenta temas relacionados a la Educación Comercial. Entre los artículos que se encontraron, se puede mencionar: Erthal, Roane y Larsh (2003) *Input Technologies* (Tecnologías para el ingreso de datos), en el que se expone aspectos teóricos sobre la metodología de la enseñanza de la mecanografía, pero no presenta estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de la digitación de textos en la computadora.

En Costa Rica existe escasa teoría relacionada con el objeto de estudio y todo lo que se encontró corresponde a investigaciones realizadas en la Escuela de Secretariado Profesional. Reyes (1992) analizó los controles de dificultad de los textos comerciales para los ejercicios de velocidad y exactitud. Este estudio no plantea un material didáctico específico para la enseñanza, solo analiza la medición de la velocidad y exactitud en la mecanografía de textos; y no el desarrollo del aprendizaje de la digitación en el teclado de la computadora. También, se encontró que Bolaños (1995) estudió estrategias para la enseñanza de la mecanografía en computadora a personas no videntes.

Existen otros trabajos relacionados con la temática y que pueden ayudar a sustentar esta investigación. Entre ellos, se pueden mencionar: Ulate (2010) quien preparó un folleto de prácticas que contiene ejercicios para la velocidad y exactitud mecanográfica; Jiménez (2014) elaboró una unidad didáctica sobre técnicas mecanográficas básicas; Arce y Jiménez (2015) diseñaron una unidad didáctica para el curso Técnicas Mecanográficas por Computadora I.

En este ámbito también se halló que, Narváez y Redondo (2015) investigaron estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en un enfoque por competencias para la producción de documentos. Este estudio no contempla factores para el desarrollo de la competencia de digitación, es decir, la presente propuesta ampliará la teoría existente sobre este tema.

Finalmente, se halló que Alpízar, et al. (2016) estudiaron estrategias metodológicas desde el enfoque por competencias para el desarrollo de las destrezas de velocidad y exactitud en los cursos de Técnicas Mecanográficas de las carreras de la Escuela de Secretariado Profesional. Su alcance es el desarrollo de la destreza de velocidad y exactitud sin profundizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la digitación.

Es importante indicar que los antecedentes aquí presentados, a pesar de que tratan temáticas relacionadas, ninguna es igual a lo que se proyecta en esta investigación y fue un insumo para profundizar y fundamentar las estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora que se plantearon. Además, este estudio pretende brindar una propuesta didáctica integral que abarque la didáctica específica para el desarrollo del aprendizaje del manejo del teclado considerando los avances tecnológicos.

Justificación

Esta investigación brinda un insumo importante para la disciplina de la Educación Comercial, ya que estudia estrategias de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de la competencia de la digitación de textos en la computadora. Esta competencia es imprescindible para los profesionales en disciplinas como el secretariado, la asistencia administrativa y la administración de oficinas, dado que dentro del perfil de las personas graduadas de estas carreras se encuentre la elaboración de tipos documentales los cuales se realizan por medio del ingreso de datos al computador y es el teclado el dispositivo de entrada con el que se ejecuta esta acción. De igual forma, el material didáctico que se plantea beneficia a personas de cualquier profesión, pues la digitación es una competencia necesaria para la realización de diversas tareas.

Además, con la digitación se realizan otras actividades laborales como la redacción de correos electrónicos y preparación de planillas, entre otras tareas secretariales y de oficina. Si la persona cuenta con esta competencia hará estas labores con mayor agilidad, rapidez y así será más efectivo y productivo en su campo de acción.

Uno de los objetivos de la Escuela de Secretariado Profesional es: “Formar docentes en las áreas del Secretariado y Educación Comercial que requiera el país en las diferentes instituciones educativas” (Escuela de Secretariado Profesional, 2019, párr. 4). Es decir, los profesionales en Educación Comercial graduados de esta unidad académica están llamados, por su formación, a

diseñar los procesos educativos para el desarrollo de la competencia de digitación en las carreras relacionadas al secretariado y a la administración de oficinas. Esta investigación procura contribuir a este objetivo, dado que estos docentes deben conocer teorías actualizadas que los ayuden a diseñar las acciones pedagógicas necesarias para desarrollar esta competencia eficientemente, lo cual se plantea en este estudio.

En este sentido, esta investigación beneficia a la Escuela de Secretariado Profesional, pues esta unidad académica forma profesionales en Administración de Oficinas y Educación Comercial y ambas carreras incluyen cursos en los que se desarrolla la competencia de digitación de textos en la computadora. De igual manera, favorece a la carrera Asistencia Administrativa de la UTN, debido a que también forman personal de apoyo administrativo quienes deben desarrollar esta competencia para la elaboración de documentos de oficina. Del mismo modo, esta investigación brinda aportes a las especialidades técnicas relacionadas al secretariado en el Ministerio de Educación Pública, a los programas de formación secretarial del Instituto Nacional de Aprendizaje, a los colegios universitarios y a universidades que oferten un programa de formación académica en ciencias secretariales. De este modo, la propuesta didáctica que se plantea podrá ser utilizada para el desarrollo del proceso educativo de la digitación en distintos ámbitos de formación académica.

También, este estudio aporta nueva teoría acorde con los avances tecnológicos, factor que se considera importante para la actualización de estrategias didácticas y para el accionar educativo del docente. Es importante indicar que en Costa Rica la teoría afín a este estudio es escasa y en algunos casos no considera los adelantos tecnológicos. Es decir, mediante este trabajo, se pretende ampliar y actualizar la teoría sobre digitación de textos en la computadora, dado que se consideran los avances tecnológicos para el diseño de las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la digitación. Así, el docente tendrá un insumo teórico novedoso para la planificación didáctica y optimizar el aprendizaje.

Este proyecto de investigación generará beneficios para el estudiantado de secretariado, asistencia administrativa y administración de oficinas a nivel nacional e internacional, dado que se brindará una propuesta didáctica que orientará el proceso educativo con la finalidad de facilitar el aprendizaje de la digitación de textos en la computadora. Los docentes de educación comercial

también se verán beneficiados, pues contarán con un material didáctico para el apoyo a la mediación pedagógica específica para la enseñanza-aprendizaje de esta competencia.

Los beneficios de este estudio radican en la teoría que se propondrá y que apoyará la mediación pedagógica de la digitación en todos los espacios educativos y productivos en los que se requiera esta competencia. También, con los resultados de este estudio, se contribuirá a la sociedad costarricense, dado que los hallazgos servirán de insumo para nuevas investigaciones. Además, la propuesta didáctica podrá ser utilizada en instituciones académicas a nivel nacional e internacional. Por último y de forma concreta, el valor de este proyecto final de graduación se basa en el interés del investigador de brindar a la Educación Comercial una propuesta didáctica que aporte a la mediación pedagógica de la digitación pertinente a los cambios tecnológicos del siglo XXI.

Con base en lo anterior, se presenta el problema de investigación en el que se centra este estudio.

Problema de Investigación

En un mundo en constante cambio donde la tecnología avanza con rapidez, es indispensable mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de enfrentar los retos que estos traen, en especial aquellos que están relacionados con las destrezas computacionales. Los profesionales de la Educación Comercial deben ser capaces de afrontar y resolver todo tipo de situaciones para responder a las exigencias de la sociedad.

Con base en esta necesidad, y con el deseo de aportar a la Educación Comercial un material didáctico que favorezca la mediación pedagógica, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles son las estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora que permitan elaborar una propuesta didáctica para el ámbito de la Educación Comercial?

Lo anterior se realizó según el siguiente objetivo general y los objetivos específicos que se presenten a continuación.

Objetivo General

El objetivo general que guía la presente investigación es:

Analizar estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial.

Objetivos Específicos

Los objetivos específicos que orientan el proceso investigativo de este trabajo final de graduación son:

1. Identificar los elementos que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje del desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.
2. Determinar estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.
3. Elaborar una propuesta didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la competencia de la digitación de textos en la computadora.
4. Validar la propuesta didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la competencia de la digitación de textos en la computadora.

Capítulo II

Marco Teórico

Marco Teórico

En esta sección se presentan los fundamentos teóricos que tienen relación con las estrategias de enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación de textos en la computadora. El propósito del marco teórico es conceptualizar cada una de las categorías de análisis y de comprender el objeto de estudio para llevar a cabo cada una de las etapas de la investigación. Así que, en esta sección, se hablará primero sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias y sus elementos didácticos como, el rol del estudiantado y el profesorado. Segundo, se definirá el enfoque curricular por competencias para poder comprender qué son las competencias. Seguidamente se desarrollará qué es digitación y sus elementos para entender la competencia de digitación de textos en la computadora. Ya con esto claro, se muestra el competente teórico sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje, así como lo relacionado a recursos didácticos.

Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como meta contribuir a la formación integral de la persona, mediante distintas acciones que la persona docente plantea para que el estudiantado construya el conocimiento. Estas acciones se dan entre dos o más actores y se complementan con el proceso educativo que está fundamentado en cuatro saberes como pilares que ayudan a concebir la educación como un todo (Delors, 1996).

Los pilares orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la formación de la persona trascienda más allá de una simple transmisión del conocimiento. Estos ayudan a que la educación posea una esencia integral; es decir, busca que la persona se desarrolle en distintas áreas para su actuar efectivo en la sociedad. Sobre esto, Picado (2014) menciona que:

La educación es un proceso permanente deliberado, que tiene como objetivo un “hacer humano” y como finalidad, su desarrollo en forma integral. Es un hecho que emerge de la interacción del sujeto consigo mismo y con el mundo físico y social (p. 39).

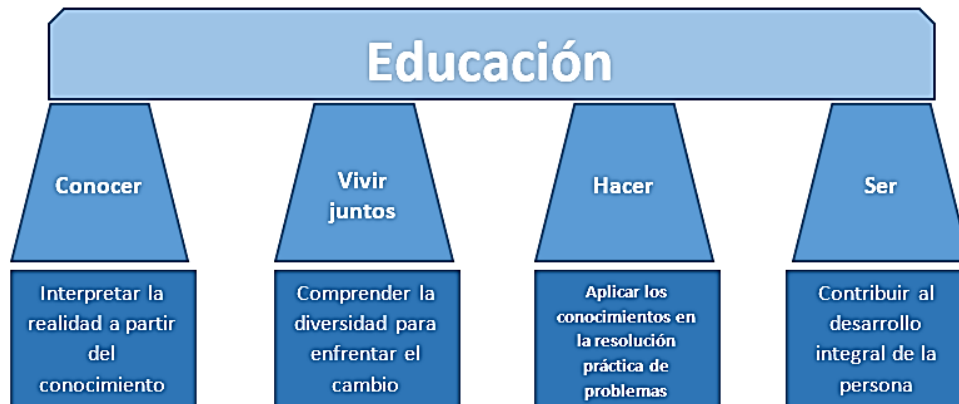
Esta expresión coincide con el objetivo de los cuatro pilares de la educación que pretenden orientar la plena realización de la persona en los procesos educativos. Delors (1996) describe estos

pilares en el informe de la UNESCO titulado *La Educación encierra un tesoro*. A continuación, se muestra los pilares y como se conceptualizan:

- Aprender a conocer: se refiere a la construcción de conocimientos necesarios para la vida; además, se pretende que las personas desarrollen habilidades de metacognición para la adquisición de aprendizajes.
- Aprender a hacer: el propósito de este pilar es el desarrollo de habilidades y destrezas que capaciten al individuo para hacer frente a gran número de situaciones en los que ponga en práctica los conocimientos y los valores.
- Aprender a vivir juntos: el fin de este pilar es el desarrollo de la comprensión del otro y el respeto a la diversidad, a realizar proyectos de cooperación, aquí surgen la tolerancia y la equidad.
- Aprender a ser: este pilar hace énfasis a que la educación debe contribuir al desarrollo integral de cada persona. Es decir, la educación debe aportar a todas las áreas de la vida.

La figura 1 resume como estos cuatro pilares contribuyen al aprendizaje. La persona docente debe integrar esto en su acción didáctica para que así el estudiantado adquiera el aprendizaje necesario para desenvolverse con propiedad, tanto en la sociedad como en su vida laboral (aprender a conocer), desarrolle las destrezas y habilidades necesarias para aplicarlas con calidad en su vida profesional y enfrente situaciones sociales asertivamente (aprender a hacer). En relación con aprender a vivir juntos y aprender a ser, estos pilares son fundamentales para que la persona adquiera las habilidades sociales que le ayudarán a relacionarse adecuadamente con los demás en distintos contextos, ya sea laborales o sociales.

Figura 1
Pilares de la Educación



Fuente: Elaboración propia con base en lo expuesto por Delors (1996)

A continuación, se presenta la tabla 1 que muestra la aplicabilidad de los cuatro pilares de la educación. Esto ayuda a comprender la importancia de estos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia de la digitación de textos en la computadora.

Tabla 1
Pilares de la educación aplicados en la enseñanza-aprendizaje de la digitación

| Pilares | Aplicabilidad |
|--------------------------------|---|
| Aprender a conocer | Representa los conocimientos teóricos-prácticos de la competencia de digitación, por ejemplo: componentes del teclado, posición correcta frente al computador, conceptos como palabra digitada, golpe y alcance, entre otros. |
| Aprender a hacer | Se refiere a la ejecución de la destreza de velocidad y exactitud para la digitación de diferentes documentos de uso frecuente en las oficinas. |
| Aprender a vivir juntos | Se aplica mediante los conocimientos técnicos empleados en la digitación de documentos y correos electrónicos, pues en estos mensajes se utiliza normas de cortesía y de respeto lo que contribuya a vivir en sociedad. Además, la digitación contribuye con el ahorro de papel lo cual minimiza el impacto negativo al ambiente. |
| Aprender a ser | Contribuye a que el estudiantado por medio del desarrollo de la competencia de digitación genere el pensamiento crítico, la creatividad y valores como la responsabilidad individual. Además, el aprendizaje de la digitación contribuye con su desarrollo personal y profesional. |

Fuente: Elaboración propia con base en lo expuesto por Delors (1996)

Los pilares de la educación, como se mencionó, participan claramente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues este tiene como fin último la formación de personas integra para su actuar efectivo en la sociedad. Este proceso está compuesto por distintos elementos que trabajan en conjunto lo que genera un proceso al enseñar y al aprender. Abreu et al. (2018) afirman que el proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe como el espacio donde el estudiantado construye el aprendizaje y el profesorado cumple una función de facilitador, esto en una sistematización de los elementos del planeamiento didáctico.

Elementos Didácticos del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje por Competencias

El proceso de enseñanza-aprendizaje se puede entender mediante las respuestas a estas preguntas: “¿Para qué enseño, qué entiendo por contenidos, cómo concreto lo que voy a enseñar, cómo selecciono y organizo los contenidos, cómo selecciono y organizo los materiales didácticos, las estrategias de enseñanza y de evaluación y como conjugar estos aspectos en el aula?” (Picado, 2014, p. 120). Cada una de estas preguntas representan un elemento didáctico que interviene en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje bajo el enfoque por competencias. A continuación, se describen estos elementos que deben estar debidamente planificados en función del aprendizaje que se desea desarrollar.

- **Resultados de aprendizaje:** Los resultados de aprendizaje orientan al docente a planificar el acto didáctico en función del aprendizaje que el estudiantado debe desarrollar. Estos deben reflejar los cambios de conducta que las personas estudiantes deben alcanzar a corto plazo, en los niveles de conocimiento, valores, actitudes, habilidades y destrezas (Ministerio de Educación Pública, 2008). La Agencia Nacional de la Evaluación de la Calidad y Acreditación (s.f.) menciona que “Los resultados del aprendizaje describen lo que los estudiantes deben ser capaces de hacer al término del proceso formativo o de la asignatura” (p. 22). La formulación de resultados de aprendizaje es una labor relevante para la planificación didáctica, pues ellos definen las decisiones que toma el docente en cuanto a actividades de mediación, recursos didácticos y evaluación, ya que debe existir una relación lógica entre estos elementos.
- **Contenido:** Este elemento hace referencia al qué enseñar. “Los contenidos se refieren a los aprendizajes que deben lograr los estudiantes; son los elementos básicos de cada

asignatura y están determinados por los objetivos” (Rojas, 2015, p. 226). En esta línea, Calderón (2002) menciona que “Los contenidos constituyen un elemento primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y deben responder a la cultura propia de un país, dado que a la postre son aquellas herramientas que nos permitirán desenvolvernos con soltura en ella” (p. 294).

- **Actividades de mediación:** Este elemento está relacionado con el cómo enseñar. Aquí se planifican las actividades que realizará el docente y el estudiantado. Las actividades de mediación son las estrategias que utiliza el docente para que la comunidad estudiantil desarrolle el aprendizaje. Según Rojas (2015), “Las actividades de mediación también reciben nombre de estrategias de aprendizaje, estrategias de enseñanza o procedimientos. Responden al cómo enseñar en el proceso educativo” (p. 228).

Es aquí donde participan las estrategias de enseñanza-aprendizaje. Estas son las que median para que el estudiante logre su aprendizaje. En términos generales, las actividades didácticas son las estrategias que la persona docente realiza para que por medio de la enseñanza el estudiantado desarrolle el objetivo de aprendizaje propuesto.

- **Recursos didácticos:** Este elemento está asociado al material que utiliza la persona docente para apoyar o facilitar la enseñanza y aprendizaje. Según Corrales y Sierras (2002), “Se denomina medios y recursos didácticos a todos aquellos instrumentos que, por una parte, ayudan a los formadores en su tarea de enseñar y, por otra parte, facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje” (p. 19).
- **Evaluación:** Este elemento consiste en valorar el aprendizaje adquirido por parte del estudiante con el fin de generar información para la toma de decisiones y así mejorar el proceso que facilitará el proceso educativo. La evaluación es fundamental dentro de la acción didáctica, ya que refleja los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje en relación con los objetivos (Picado, 2014).

Estudiantado y Profesorado en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje por Competencias

Además de los elementos didácticos mencionados, es fundamental analizar los sujetos que participan en este proceso: el estudiantado y el profesorado. En el caso de las personas estudiantes, el proceso se centra en ellas con el fin de adquirir conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.

Para esto, se considera que la motivación es esencial para la adquisición del aprendizaje, pues le otorga sentido y significado al conocimiento generado (Bautista et al., 2006). También, deben considerarse los conocimientos previos que el estudiantado posee, pues son el punto de partida que el docente puede utilizar para iniciar su acción didáctica (Flores, 2007). Asimismo, representan un insumo importante para la construcción del conocimiento, dado que se utilizan para realizar relaciones, lo que le da sentido al nuevo aprendizaje.

Por lo tanto, para un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso, se debe considerar las características del estudiantado, sus necesidades y formas de aprender; esta es labor de la persona docente. Sobre el rol docente, Murillo (2010) indica que se basa en la planeación de estrategias que promuevan la participación de los educandos para que sean actores principales del proceso y responsables de su aprendizaje. El docente tiene un papel de mediador del proceso.

En esta línea, Viñals y Cuenca (2016) agregan que el rol docente se resume en ser organizador, guía generador, acompañante, gestor del aprendizaje, orientador, facilitador, tutor, dinamizador y asesor. Las autoras también mencionan que “En ningún caso el docente debe convertirse en un controlador o policía de lo que hacen sus estudiantes en el aula” (p. 110).

Todo lo expuesto anteriormente permite definir el proceso de enseñanza-aprendizaje como el conjunto de actividades concatenadas que realiza el docente en función del aprendizaje del estudiante. Esto se logra mediante la integración de los elementos básicos de la planificación didáctica (resultados de aprendizaje, contenidos, actividades de mediación, recursos didácticos y evaluación).

Enfoque Curricular por Competencias

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje está orientado bajo un enfoque curricular. “Los enfoques curriculares caracterizan y organizan internamente los elementos del currículo y los planeamientos curriculares que se concretan en acciones específicas de diseño curricular, como

los programas de estudio y el planeamiento didáctico” (Rojas, 2015, p. 184). Según el enfoque, así se diseñan acciones didácticas. En esta investigación se elige el enfoque por competencias, pues lo que se desea desarrollar es la competencia de la digitación de textos en la computadora.

Es importante mencionar que las competencias son un enfoque curricular y no un modelo pedagógico. Sobre esto, Tobón (2006) aclara lo siguiente:

Las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico, pues no pretenden ser una representación ideal de todo el proceso educativo, determinando cómo debe ser el proceso instructivo, el proceso desarrollador, la concepción curricular, la concepción didáctica y el tipo de estrategias didácticas a implementar. Al contrario, las competencias son un enfoque porque sólo se focalizan en unos aspectos específicos de la docencia, del aprendizaje y de la evaluación (p. 1).

El enfoque por competencias se basa en el desarrollo del desempeño correcto de tareas que un estudiante debe adquirir. La metodología que se utiliza para esto es la práctica concentrada en la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas necesarias para enfrentar diversas situaciones (Rojas, 2015). Es decir, un proceso de enseñanza-aprendizaje bajo el enfoque por competencias hace énfasis en el desarrollo de los elementos necesarios para el desempeño de una tarea, según el resultado de aprendizaje esperado, en este caso, el digitar textos. Sin embargo, este enfoque va más allá, por lo que el propósito del desarrollo de competencias es que el estudiantado logre un aprendizaje complejo que integre el saber conocer, el saber hacer y el saber ser (Retana, 2014). Cabe resaltar lo que Vargas (2008) plantea sobre este enfoque:

En la educación basada en competencias, se espera que el aprendizaje sea demostrado con resultados, que los estudiantes pueden exponer a partir de aquello que saben con base en el conocimiento; que dichos resultados reflejen habilidades, actitudes y conocimientos teórico-prácticos desarrollados por el profesional, y que la evaluación esté basada en la ratificación de resultados fundados en estándares (p. 33).

Cuando el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla bajo este enfoque curricular, las competencias que se desarrollan son las que se indican en el perfil del egresado. Se debe identificar los requerimientos que el mercado laboral demanda, pues estos se integran al perfil profesional y representan el conjunto de competencias indispensables que el estudiante debe haber desarrollado

al finalizar sus estudios, para hacer frente a las necesidades de la sociedad y de la profesión (Retana, 2014). En esta línea, Sánchez (2017) también aporta lo siguiente:

El proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias articula conocimientos científicos, globales y experiencias que se proponga y considera un currículo orientado a la formación profesional en el que se identifican las competencias profesionales idóneas para el establecimiento del perfil de egresado de futuro profesional acorde a las exigencias de la sociedad (p. 38).

En este caso, se estudia la enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación de textos en la computadora. Sobre esta, Alpízar et al. (2016) plantean lo siguiente:

La elaboración de documentos comerciales está implícita en las tareas que se desarrollan en las oficinas, consume un espacio importante del tiempo laboral y requiere de un producto de calidad desde su creación hasta el momento de la impresión. Estos aspectos se ven reflejados en los plazos de tiempo para obtener la información necesaria para la toma de decisiones. Por lo tanto, es relevante que la persona que digita la información lo haga con calidad y dentro de los plazos establecidos para el documento, con el fin de evitar devoluciones innecesarias que representan costos elevados para la organización (p. 31).

Ahora bien, este enfoque curricular influye en la planeación didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, un enfoque curricular tradicional habla de objetivos de aprendizaje, en el caso del enfoque por competencias, se trabajan resultados de aprendizaje. En la tabla 2 se muestran los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje aplicados bajo el enfoque por competencias.

Tabla 2

Elementos del proceso enseñanza-aprendizaje aplicado al desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora

| Elementos | Aplicabilidad |
|---------------------------------|---|
| Resultado de aprendizaje | Ejecutar el golpeo de las teclas guías y los alcances de las teclas de servicio, según la técnica correcta. |

| Elementos | Aplicabilidad |
|---|---|
| Contenidos | Teclas guías (asdf jklñ) y posición correcta de las manos sobre el teclado. Ejecución de los alcances para golpear las teclas de servicio (retorno, barra espaciadora y retroceso) |
| Actividades de medición pedagógica | <p>La persona docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra cuál es la postura correcta frente al computador, mediante la explicación de esta. • Explica la ejecución correcta del golpeo de las teclas guías y las teclas de servicio, por medio de un apoyo audiovisual. <p>El estudiantado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practican la postura correcta frente al computador. • Ejecutan los golpes de las teclas guías y alcances de las teclas de servicio. |
| Recursos didácticos | Computadora, proyector, parlantes, libro de texto. |
| Evaluación | Por medio de una lista de cotejo, la persona docente observará que el estudiantado mantenga una postura adecuada frente al computador y ejecute los golpes y alcances de forma correcta. Luego, se brindará realimentación de lo observado. |

Fuente: Elaboración propia con base en lo expuesto por Rojas (2015)

Como se aprecia en la tabla 2, para el desarrollo de la competencia de digitación, los elementos didácticos deben estar concatenados, es decir, relacionados entre sí de forma lógica. De acuerdo con Rojas (2015) “La falta de esta coherencia puede conducir a que el proceso pierda significado y pertinencia” (p. 31). Por ello la importancia de un hilo conductor que hará que el proceso fluya de forma correcta; para esto, se deben planear de forma tal que su puesta en práctica desarrolle la competencia esperada. Según lo expuesto, se puede determinar que el proceso de enseñanza-aprendizaje radica en la interacción lógica y sistemática de los elementos didácticos que tiene como propósito el desarrollo de la competencia. Para resumir la intención de este enfoque curricular, se toma lo que expone Sánchez (2017):

El proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias constituye una alternativa para el diseño curricular que tiene su fundamento en los principios constructivistas y en el aprendizaje significativo; es decir, no es el hacer por hacer, o conocer simplemente como

acumulación de saberes, es un saber que se aplica en situaciones de la vida real y que implica la resolución de problemas en la práctica (p. 41).

Es decir, la educación va más allá de la construcción de conocimientos, se debe generar saberes, habilidades, destrezas y actitudes para que la persona proponga respuestas a los problemas de la sociedad y de su área técnico-profesional. En este sentido, cuando el propósito del proceso es el desarrollo de una competencia, entonces, se debe estimular el aprendizaje en situaciones que acerque al estudiantado a la realidad con la que se va a enfrentar en su vida cotidiana.

Sobre las modificaciones que conlleva este enfoque curricular, Carranza y Landaverde (2020) explican que la formación basada en competencias implica una serie de transformaciones educativas. Por ejemplo, el docente debe planificar estrategias que generen un aprendizaje funcional para enfrentar diversos desafíos académicos y profesionales.

A continuación, se desarrolla el término competencia para comprender mejor el proceso de enseñanza-aprendizaje bajo este enfoque curricular.

Conceptualización de Competencia

El término competencia, en el lenguaje cotidiano, está relacionado con el verbo competir y con el adjetivo competente, palabras que denotan acción del sujeto (Vigo, 2013). Una persona es competente cuando realiza la acción de forma adecuada, que produce buenos resultados. Esto se relaciona con la siguiente definición del término competencia: “Pericia, aptitud o idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado” (RAE, 2020).

De lo anterior se puede inferir que “El criterio para el desarrollo de una competencia será siempre la “calidad”, en un contexto determinado, cuyo propósito es siempre alcanzar un logro” (Vigo, 2013, p. 126). En esta misma línea, Rivera (2008) plantea que “Una competencia es una tarea llevada a cabo que cumple con una norma establecida, que puede ser en términos de cantidad y/o calidad” (p. 30).

En el ámbito de la educación el término competencia “se refieren a la capacidad que tienen las personas para responder a las demandas que en su vida social y colectiva se le presentan, llevando a cabo diferentes acciones y respuestas en forma adecuada” (Rojas, 2015 p. 137). Las competencias también son definidas como “un conjunto integrado de conocimientos,

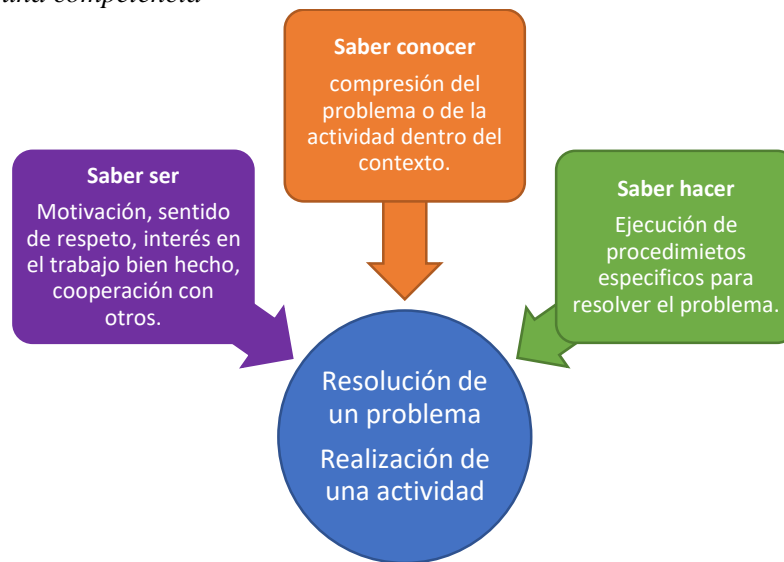
procedimientos, actitudes y valores, que permiten un desempeño satisfactorio y autónomo ante situaciones concretas de la vida personal y social” (Ministerio de Educación Pública, 2004, p. 6).

De las definiciones presentadas se puede identificar que las competencias poseen tres dimensiones esenciales: el conocimiento (saber conocer), el ejecutar procedimientos de forma correcta (saber hacer) y las actitudes y valores (saber ser). Este análisis concuerda con lo que propone Tobón (2006) para definir qué es una competencia. Según este autor, es un proceso que las personas ponen en acción para resolver problemas y realizar actividades (de la vida cotidiana y del contexto laboral), para lo cual integra el saber ser (automotivación, iniciativa y trabajo colaborativo con otros), el saber conocer (observar, aplicar, comprender y analizar) y el saber hacer (desempeño basado en procedimientos y estrategias). En esta misma línea, se puede citar lo que Villa y Poblete (2007) proponen como concepto de competencia:

El concepto de competencia, como hemos señalado, incluye los saberes o conocimientos de las determinadas materias, según las distintas áreas de conocimiento, así como las habilidades en su sentido de conocimiento práctico o aplicado, y las actitudes y valores personales que conforman y dan orientación al comportamiento de las personas (p. 46).

Es así como una competencia no se resume en hacer algo bien con el fin de resolver un problema determinado, sino que tienen una noción integradora según los tres saberes antes presentados. Esto tiene concordancia con los pilares de la educación expuestos por Delors (1996) y que genera reflexión sobre el sentido de la educación y el quehacer didáctico de la persona que enseña.

En relación con lo expuesto, las personas profesionales en docencia se pueden preguntar: ¿Estoy desarrollando competencias o estoy transmitiendo contenidos? Esta pregunta genera un cambio de paradigma, un rompimiento del modelo tradicionalista. La figura 2 que se muestra a continuación presenta los elementos que integran una competencia, los cuales son necesarios para el actuar efectivo de una persona en la sociedad.

Figura 2*Componentes de una competencia*

Fuente: Elaboración propia con base en lo expuesto por Tobón (2006)

La figura 2 permite entender que las competencias son los conocimientos, las habilidades y las destrezas requeridas para llevar a cabo una actividad de manera exitosa con interés en el trabajo bien hecho y relacionándose de manera efectiva con los demás. Esto aplica a los distintos ámbitos de la vida, ya sea en el social, laboral, deportivo y educativo, entre otros. Es decir, las competencias participan en diversos contextos; al partir de esta primicia, se puede hablar de competencias genéricas y específicas.

Competencia genérica. Las competencias genéricas son definidas como “aquellas que poseen elementos compartidos, comunes para todos, como podría ser la capacidad de aprender, de tomar decisiones, de diseñar estrategias, proyectos y las habilidades interpersonales” (Rojas, 2015, p. 138). Es decir, estas contienen aspectos relevantes para el desarrollo de la persona en distintas áreas, lo que produce el desenvolvimiento con propiedad en situaciones diversas. Es por esta razón que se consideran fundamentales en la formación del individuo.

La importancia de estas competencias está en que definen aspectos genéricos de conocimientos, las habilidades, las destrezas y las capacidades que debe tener cualquier persona titulada antes de incorporarse al mercado laboral (Galdeando y Valiente, 2010). A continuación, se presenta una tabla con las competencias genéricas definidas por Araya y Varela (2011) en el contexto de la Escuela de Secretariado Profesional de la Universidad Nacional que elaboraron

como parte de una propuesta teórica y metodológica para la producción de documentos en las oficinas en el enfoque por competencias.

Tabla 3

Competencias genéricas en el contexto de la Escuela de Secretariado Profesional, UNA

| Competencias Genéricas |
|---|
| Capacidad de trabajo en equipo |
| Compromiso con la calidad |
| Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas |
| Compromiso ético |
| Capacidad para actuar en nuevas situaciones |
| Capacidad para aprender y actualizarse |
| Capacidad creativa |
| Capacidad crítica y autocrítica |

Fuente: Elaboración propia con base en Araya y Varela (2011)

A pesar de que las competencias presentadas en la tabla 3 están relacionadas con profesionales del área de la administración de oficinas, estas también son pertinentes al desempeño de un profesional en cualquier disciplina, pues esto es la esencia de las competencias genéricas.

Competencia específica. Al contrario de las competencias genéricas, las competencias específicas son los conocimientos técnicos, los procedimentales, las habilidades y las destrezas específicas de una profesión o disciplina determinada (Araya, 2012). Este tipo de competencias son desarrolladas mediante un currículo relacionado con la formación para el trabajo como programas técnicos, para universitarios o de educación superior.

En esta línea, Galdeando y Valiente (2010) mencionan que “Las competencias específicas son la base particular del ejercicio profesional y están vinculadas a condiciones específicas de ejecución” (p. 32). Es decir, estas competencias son definidas por las funciones sustanciales de cada disciplina.

La competencia de digitación de textos en la computadora está directamente relacionada con profesiones de apoyo administrativo, eso significa a la asistencia administrativa y la administración de oficinas. Sin embargo, en la actualidad el manejo del teclado es una competencia

que todas las personas, sin importar su profesión, deberían desarrollar, ya que actualmente es una destreza computacional fundamental.

Para definir en qué consiste la competencia en estudio, primero se explicará qué es digitar textos en la computadora. Luego se describirá esta competencia propiamente dicha.

Digitar Textos en la Computadora

El avance de la tecnología ha producido cambios en todas las facetas de la vida moderna. La Administración de Oficinas y la Educación Comercial son algunas de las áreas impactadas por estos adelantos. En el caso de la primera, la tecnología cambia el modo de realizar las tareas propias de oficina. Esto, a su vez, impacta la manera en la que el docente de educación comercial enseña los conocimientos, las habilidades y las destrezas que el estudiante debe aprender para responder a las demandas del mercado laboral.

El concepto de digitación de textos en la computadora propuesto en este estudio nace en el marco de lo contemporáneo y responde a los avances tecnológicos. Para definir el término digitación, en esta investigación, se explicará lo que es mecanografiar y su evolución a través del tiempo y se argumentará sobre las razones para sustituir el término mecanografía por digitación.

De la mecanografía a la digitación. El término mecanografía se origina de las palabras mecano que significa máquina y graphia, escritura. Mecanografía es definido como la “Técnica de escribir a máquina” (RAE, 2020). Se puede argumentar que la computadora también es una máquina, y sí lo es; sin embargo, esta no se limita solamente a escribir, va más allá. En la computadora se elaboran documentos mediante el procesador de texto u otro software y para la producción de estos se aplican conocimientos teóricos y prácticos. Esto incluye reglas gramaticales, tipográficas y funciones de software que permiten producir gráficos y estados financieros por medio de la hoja de cálculo, así como para administrar bases de datos y realizar diseños artísticos, entre otros. Todas estas funciones requieren de la inserción de datos lo cual se realiza mediante el teclado, por lo que se evidencia que la técnica mecanográfica es la que se desarrolla propiamente en esta máquina, pues escribir es su única función.

La evolución de la máquina de escribir, en conjunto con la tecnología, aporta los insumos para sustituir la palabra “mecanografía” por una que sea cónsona con los equipos electrónicos

actuales. No sería pertinente utilizar la frase “mecanografiar documentos” si estos se elaboran a través de una computadora y otros dispositivos; lo más apropiado sería referirse como “digitalizar documentos”.

Desde el punto de vista de cómo funciona ambos equipos, se puede analizar el uso del vocablo en discusión. Por ejemplo, la manera en que funciona la máquina de escribir es mediante componentes mecánicos. Sobre esto, Huidobro (2003) explica cómo funciona esta máquina:

El papel se sujetaba en un carro entre un rodillo y un pequeño cilindro, ambos de caucho, colocados paralelos entre sí. El carro se movía de derecha a izquierda por medio de un muelle (resorte) al tiempo que se oprimían las teclas; el movimiento estaba regulado por un mecanismo de escape, de forma que el carro recorría la distancia de un espacio para cada letra.

El carro volvía a la derecha por medio de una palanca, que servía también para girar el rodillo a un espacio de una línea mediante una carraca y un trinquete. Las líneas de linotipia estaban colocadas en círculo; cuando una de las teclas, dispuestas en un teclado en hilera en la parte frontal, era oprimida, la línea de linotipia correspondiente golpeaba contra la parte inferior del rodillo por acción de la palanca.

Una cinta entintada corría entre la línea de linotipia y el rodillo, y el carácter, al golpear esta cinta, ejecutaba una impresión en tinta en el papel que estaba sujeto sobre el rodillo. La cinta se transportaba por un par de carretes (izquierdo y derecho) y se movía de forma automática después de cada impresión (p. 37).

Con el paso del tiempo, este equipo evolucionó de manera progresiva hasta aparecer la máquina de escribir electrónica la cual permitía la corrección de errores, justificado del texto y suministraba diversos tipos de letras como la itálica o cursiva (Huidobro, 2003). Sin embargo, esta máquina continuaba utilizando medios mecánicos para su funcionamiento, aunque tenía la capacidad de guardar documentos y acciones electrónicas, no tenía el alcance para hacer procesos lógico-matemáticos propios de los programas informáticos.

Por otro lado, la computadora trabaja de forma distinta. El funcionamiento de este equipo se da mediante el procesamiento de la información. Norton (2006) describe este proceso de la siguiente manera:

Una computadora convierte datos en información utilizando todas sus partes al mismo tiempo, al realizar distintas acciones con los datos. Por ejemplo, una computadora puede realizar operaciones matemáticas con dos números y después desplegar el resultado, o puede realizar una operación lógica como la comparación de dos números y luego presentar los resultados. Estas operaciones son parte de un proceso llamado ciclo de procesamiento de información, el cual es un conjunto de pasos que la computadora sigue para recibir datos, procesarlos de acuerdo con las instrucciones de un programa, desplegar la información resultante ante el usuario y almacenar los resultados (p. 26).

A continuación, en la figura 3 se muestra gráficamente el funcionamiento de la computadora. Esta máquina trabaja mediante un modelo sistemático, dicho de otra manera, entra información, se procesa y luego sale o se almacena, tal y como se muestra.

Figura 3

Funcionamiento de la computadora



Fuente: Elaboración propia con base en los expuesto por Norton (2006)

En la figura 3, se muestra gráficamente el funcionamiento de la computadora. Como se aprecia, el ciclo del procesamiento de la información está compuesto por cuatro partes que se relacionan. Estas se detallan a continuación, según lo presenta Norton (2006):

Entrada. Durante esta parte del ciclo, la computadora acepta datos que provienen de la fuente, por ejemplo, el usuario o un programa, para ser procesados.

Procesamiento. Durante esta parte del ciclo, los componentes de procesamiento de la computadora realizan acciones con los datos basándose en las instrucciones del usuario o de un programa.

Salida. En este paso, es posible que la computadora necesite desplegar los resultados de su procesamiento. Por ejemplo, los resultados pueden aparecer como texto, números o gráficas en la pantalla de la computadora o como sonidos en las bocinas. La computadora también puede enviar la salida a una impresora o transferirla a otra computadora a través de una red o la Internet. La salida es un paso opcional en el ciclo de procesamiento de información, la cual puede ser solicitada por el usuario o programa.

Almacenamiento. En este paso, la computadora almacena permanentemente los resultados de su procesamiento en un disco, cinta o algún otro tipo de medio de almacenamiento. Al igual que la salida, el almacenamiento es opcional y no siempre lo requiere el usuario o programa (p. 27).

La información antes expuesta explica brevemente cómo funciona la computadora; sin embargo, este estudio se concentra en la digitación de textos mediante el uso del teclado. Es por eso que, a continuación, se detalla el procedimiento que realiza la computadora para procesar la información que se ingresa por medio de este dispositivo de entrada, para luego mostrarla en la pantalla. Norton (2006) lo explica de la siguiente manera:

Cuando presiona una tecla, un pequeño chip de computadora llamado controlador del teclado percibe que una tecla ha sido presionada. El controlador del teclado coloca un fragmento de código en una parte de su memoria, llamada búfer del teclado para indicar qué tecla fue presionada. (Un búfer es un área de almacenamiento temporal que contiene datos hasta que puedan procesarse). Luego, el controlador del teclado envía la señal al software del sistema de la computadora indicando que ha ocurrido algo en el teclado.

Cuando el software del sistema recibe la señal, este determina la respuesta apropiada. Cuando se ha presionado una tecla, el sistema lee la ubicación de memoria en el búfer de teclado que contiene el código de la tecla que fue presionada. Entonces el software del sistema pasa el código al CPU.

El búfer del teclado puede almacenar muchos golpes de tecla al mismo tiempo. Esta capacidad es necesaria, debido a que transcurre cierto tiempo entre la presión de una tecla y la lectura que la computadora hace de esa tecla en el búfer del teclado. Como los golpes de tecla se almacenan en un búfer, el programa puede reaccionar a ellos cuando es conveniente. Desde luego, todo esto pasa muy rápidamente. No notará el retraso entre la presión de las teclas y ver que las letras aparecen en su pantalla, a menos que la computadora esté muy ocupada manejando múltiples tareas (p. 108).

La información presentada evidencia que la máquina de escribir y la computadora funcionan de forma muy diferente. La primera utiliza medios mecánicos para la escritura de caracteres alfanuméricos en papel, la segunda, funciona a través de medios digitales para presentar la información en pantalla para luego, si se desea, imprimirla o almacenarla. Desde este análisis se puede afirmar que en la máquina de escribir el término mecanografía tiene pertinencia, pero no así en la computadora.

Los avances tecnológicos han cambiado la forma de ejecutar algunas tareas o han sustituido por completo la manera de realizarlas. Por ejemplo, la taquigrafía y la escritura rápida fueron reemplazados por grabadoras o por el “block” de notas del celular. Actualmente, el profesional en administración de oficinas graba el audio de las reuniones de los órganos colegiados para tomarlo de insumo en la elaboración de las actas. Algo similar ocurre con las técnicas mecanográficas, estas no han desaparecido del todo; sino que han evolucionado mediante su adaptación a los medios, en este caso, la computadora. Es así como surge la digitación. Para evidenciar esta evolución, es necesario establecer el significado de la mecanografía y lo que conlleva el digitar.

Dentro de la mecanografía, además de desarrollar la destreza de velocidad y exactitud del manejo del teclado mecanográfico, estaba implícito una serie de procedimientos necesarios, a saber: cómo insertar y retirar el papel de la máquina, cómo fijar los topes marginales, cómo retornar el carro, cómo regular el espacio entre renglones, cómo centrar un texto y si se cometía un error se debía aprender cómo corregirlo. Todos estos procedimientos eran manuales y parte de las técnicas mecanográficas.

En el caso de la digitación, además de desarrollar la velocidad y exactitud adecuada al manejar el teclado alfanumérico y de símbolos con la técnica correcta, se incorporan nuevas teclas y combinaciones de estas por el código ASCII (siglas en inglés para *American Standard Code for*

Information Interchange). Además, es necesario aprender a acceder al software de procesador de texto, identificar el cursor, a manejar las teclas de servicio (barra espaciadora, retorno o “enter”, retroceso y tabulador, entre otras), y a manipular el ratón. También, es necesario conocer sobre los aspectos de tipografía, de estilo, de uso de funciones básicas del procesador o software y de normas gramaticales y ortográficas para la producción de documentos. Es así como el avance tecnológico ha generado el vocablo digitar el cual es definido como “Incorporar datos a la computadora utilizando el teclado” (RAE, 2020).

Es importante mencionar que las técnicas mecanográficas no han desaparecido; estas han evolucionado, pues la esencia permanece. Se ha adaptado a los nuevos equipos electrónicos, pues según Santiago et al. (2013) “El teclado básico de la computadora tiene una configuración física conocida como QWERTY (primeras seis letras de la hilera superior del teclado alfabético) que ha sido la más utilizada a través de todo el mundo desde el 1872, cuando Christopher L. Sholes registró el teclado de la primera máquina de escribir. Este teclado fue modificado para ajustar los caracteres especiales de diferentes idiomas. En el idioma español se añadieron varios caracteres que no aparecen en el teclado en inglés” (p. vii).

Es por eso que ahora, con la enseñanza del teclado de la computadora, la posición de los dedos en las teclas guías es la misma, así como el movimiento de los dedos para ejecutar los alcances de las letras y las consideraciones ergonómicas, entre otras técnicas. Sin embargo, actualmente el procesamiento de la información se realiza en la computadora con la ayuda de software para la elaboración de documentos a través de medios digitales. Por consiguiente, en esta investigación se plantea el uso del término digitación.

El uso del vocablo digitación en el contexto nacional. En Costa Rica, el Ministerio de Educación Pública (MEP), en el programa de estudio de la especialidad técnica de Secretariado Ejecutivo de décimo año, plantea el siguiente resultado de aprendizaje: “Digitar al tacto letras, números y otros que conforma el teclado hasta alcanzar 50 palabras por minuto” (MEP, 2008, p. 189). De igual forma, el término es utilizado por el Instituto Nacional de Aprendizaje (INA) para nombrar el programa de estudio del curso “Destrezas para Digitación”, este programa tiene como objetivo general “Desarrollar destrezas para la manipulación en forma precisa del teclado alfabético, numérico y simbólico” (INA, s.f., p. 1).

El Colegio Universitario de Cartago (CUC) en el plan de estudio del diplomado en Secretariado Ejecutivo posee un curso denominado “Técnicas de Digitación Básicas”, que tiene como objetivo general “Demostrar habilidad en el dominio del teclado básico, en la confección de documentos sencillos en español e inglés, mediante la aplicación de hábitos que le permitirán desarrollar las destrezas, utilizando como medio de entrada el procesador de textos” (CUC, 2013, p. 1). Este curso prepara al estudiante en el manejo del teclado en conjunto con funciones básicas del procesador de textos, todo esto para que la persona que aprende adquiera la competencia de digitación para que la aplique en la producción de documentos de oficina.

En el nivel universitario, la carrera de diplomado en Asistencia Administrativa de la Universidad Técnica Nacional utiliza el término para nombrar el curso “Digitación I” en el que se desarrollan las técnicas para el manejo del teclado. Este curso tiene como objetivo general: “Desarrollar las habilidades y destrezas requeridas para lograr la eficacia y eficiencia en la producción o digitación de documentos” (Universidad Técnica Nacional, 2013, p. 21).

La Universidad Estatal a Distancia (UNED) oferta el diplomado universitario en Gestión Secretarial de la Oficina, carrera que en su plan de estudio posee un curso de Técnicas de Digitación. Este curso presenta el siguiente objetivo general: “Analizar la evolución e impacto del computador en la gestión de la oficina, para la aplicación correcta de las técnicas de digitación en la elaboración y presentación de documentos sencillos” (Universidad Estatal a Distancia, 2020, p. 2).

En el caso de la Escuela de Secretariado Profesional, los cursos relacionados al desarrollo del manejo del teclado y la producción de documentos llevan como nombre “Técnicas Mecanográficas por Computadora”; sin embargo, de cuatro cursos en ninguno se utiliza la máquina de escribir, esta se ha dejado en desuso desde el 2019.

Esta información evidencia que el verbo digitar y el sustantivo digitación son usados con frecuencia en Costa Rica para referirse a manejar el teclado de la computadora con la técnica correcta. Esto muestra que, en el contexto nacional, ya no se utiliza la frase “mecnografiar documentos”, sino “digitar textos” mediante el teclado de la computadora. Es importante recalcar que se especifica “en el teclado de la computadora”, porque el término digitar también se usa en el contexto musical con los instrumentos de teclado y que le permite al músico: “Manejar los dedos

con destreza, especialmente al hacer funcionar un instrumento provisto de teclas o cuerdas” (RAE, 2020).

Todo lo expuesto justifica el cambio al término digitación y, en conjunto con la teoría de competencias en educación, es que surge la propuesta de este trabajo final de graduación. A continuación, se presenta un análisis de la competencia en estudio.

Competencia de Digitación de Textos en la Computadora

Las profesiones relacionadas con el apoyo administrativo, como el secretariado, la asistencia administrativa y la administración de oficinas, tienen definido en su currículo el digitar textos en la computadora como competencia específica, dado que estos profesionales requieren de esta para el procesamiento de la información, mediante software ofimáticos. De esta manera, elaboran documentos de uso frecuente en las oficinas, redactan correos electrónicos, transcriben textos de todo tipo, entre otras tareas administrativas. En esta línea, Santiago et al. (2012) mencionan que:

El teclado es indispensable para producir las comunicaciones formales e informales, administrar los documentos a través de base de datos, mantener los libros de contabilidad en la computadora, hacer los pedidos de suministros y equipo a los suplidores y administrar el tiempo a través de los programas de calendarios y registros de tareas, entre otros (p. 7).

El docente de educación comercial es el experto en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje de la digitación. Por esta razón se debe conocer lo necesario para su desarrollo. Por consiguiente, debe dominar los elementos que participan en el desarrollo de esta competencia: las técnicas básicas para manejo del teclado y los principios psicológicos los cuales establecen las bases para un aprendizaje significativo.

Técnicas básicas para digitación de textos en la computadora. Estas técnicas “son el conjunto de hábitos y habilidades que debe exhibir un individuo al escribir y manipular el teclado de la computadora” (Santiago et al., 2012, p. 123). En otras palabras, quien entienda y aplique dichas técnicas al manejar el teclado, dominará la digitación en la computadora. La tabla 4 presenta la descripción de estas técnicas.

Tabla 4*Técnicas básicas para manejo del teclado de la computadora*

| Técnicas básicas para el manejo del teclado de la computadora | |
|--|--|
| Técnica | Descripción |
| Postura correcta frente al equipo | Se refiere a la postura correcta al sentarse frente al computador, esto influirá positivamente en la forma de digitar y evitará lesiones corporales. |
| Golpeo de las teclas | El golpeo es el movimiento que realiza los dedos para ejecutar los alcances. Es importante mencionar que cada dedo oprime una serie de letras específicas. |
| Manipulación de las teclas de servicio | Las teclas de servicio se utilizan para activar funciones especiales del teclado, por ejemplo, la combinación de teclas para digitar un símbolo. Estas teclas son: la barra espaciadora, el retorno, el tabulador, la tecla shift y la tecla de retroceso. |
| Patrones de acción de lectura y escritura | Esta técnica se refiere al proceso de ver, pensar y ejecutar los golpes para digitar la palabra. Esto se realiza según el nivel de aprendizaje, en los inicios del proceso se realizará letra por letra; luego, por palabra y más adelante, frases u oraciones cortas. |
| Actitudes y hábitos de trabajo | Se refiere a hábitos y actitudes que ayudan a la persona a desarrollar con éxito las tareas ya sean personales o laborales relacionadas a la digitación. |

Fuente: Elaboración propia con base en Santiago et al. (2012)

Estas técnicas involucran los conocimientos (saber conocer), los factores prácticos de la digitación (saber hacer) y los componentes personales y emocionales (saber ser) que dan origen a la competencia de digitación de textos en la computadora. Ahora bien, para conceptualizar qué es la competencia de digitar textos en la computadora, se debe hacer referencia a estos tres saberes. Para esto, a continuación, se presenta la tabla 5 que muestra un ejemplo contextualizado de cómo estos tres saberes se integran para formar la competencia en estudio.

Tabla 5*Integración de los saberes para la formación de la competencia de digitar en el teclado de la computadora***Profesión:** Asistencia Administrativa**Curso:** Técnicas de Digitación

Competencia Específica: Digitar en el teclado de la computadora con una velocidad de 30 palabras por minuto y con la menor cantidad de errores posibles, para la producción de documentos de oficina, aplicando normas de cortesía y respeto en la elaboración de mensajes y así fortalecer la convivencia en sociedad.

| Saber conocer | Saber hacer | Saber ser |
|---|---|--|
| - Conocimiento de la posición correcta frente al computador. | - Colocarse frente al computador con la postura correcta de forma automática. | - Aptitud positiva para el aprendizaje y enfrentar los retos. |
| - Conocimiento sobre las filas de teclas que componen el teclado. | - Ejecutar los alcances de forma correcta. | - Capacidad de adaptarse y poder digitar en diferentes teclados. |
| - Conocimiento de la posición correcta de las manos sobre el teclado y de los dedos sobre las teclas guías. | - Digitar con un patrón de lectura y escritura según el nivel de aprendizaje. | - Ser capaz de analizar y solucionar errores de digitación. |
| - Conocimiento sobre los alcances y uso de las teclas de servicio. | - Digitar con una velocidad de acuerdo con el nivel de aprendizaje. | - Aplicación de normas de cortesía y respeto en la elaboración de mensajes para fortalecer la convivencia en sociedad. |
| - Conocimiento de las funciones básicas del procesador de texto. | - Digitar con la menor cantidad de errores posibles. | |
| - Conocimiento del contexto comunicativo del mensaje que se elaborara. | - Elaboración de mensajes en diferentes formatos de documentos. | |

Fuente: Elaboración propia con base en lo expuesto por Tobón (2006)

En este estudio, la competencia de digitación de textos en la computadora se definirá como la acción que integra los conocimientos (saber conocer), las habilidades y las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) para resolver problemas y realizar actividades relacionadas con la digitación. Los profesionales de educación comercial deben diseñar espacios de formación académicos ideales para su enseñanza-aprendizaje y para esto, se debe considerar los principios psicológicos que a continuación se detallan.

Principios psicológicos que intervienen en el desarrollo de la digitación. Esta competencia en su “saber hacer” posee un gran porcentaje de destreza perceptual-motora. En relación con este tema, Cortés (1984) explica cómo se evidencia esta destreza:

Cuando el maestro enseña una tecla nueva, primero le solicita al estudiante que escuche la explicación sobre la ubicación de la tecla; luego lo dirige a localizarla con la vista en la máquina (estimulo visual y auditivo); e inmediatamente exhorta a mover el dedo correspondiente y golpear la tecla según lo demuestre el maestro (respuesta motora) (p. 65).

Para un buen desarrollo de la destreza que se requiere para digitar, es importante que el docente de educación comercial considere los principios psicológicos. Estos principios propician a que el estudiantado logre el nivel de automatización de esta destreza (Santiago et al., 2012), los cuales se describen en la tabla 6.

Tabla 6

Principios psicológicos que intervienen en el desarrollo de la digitación

| Principio | Descripción |
|--|---|
| Deseo o motivación para aprender | Es el deseo genuino de aprender que moviliza al estudiante a desarrollar un aprendizaje significativo. Este principio mueve al aprendiz a esforzarse por conseguir una meta, en este caso, el digitar con velocidad y exactitud para la producción de documentos. |
| Diferencias en habilidades, capacidades e intereses de los estudiantes | Este principio hace referencia a la planeación de la clase de digitación, en la cual se debe considerar la diversidad de los estudiantes en relación con sus habilidades, capacidades e intereses. Para esto, el docente debe conocer las características y las necesidades de las personas que aprenden. |
| Rol en la práctica en el aprendizaje de la digitación | La destreza perceptual-motora se desarrolla y se perfecciona mediante la práctica, pues ayuda a generar patrones de movimiento correctos. Por esta razón, la selección del material y la duración de la práctica debe ser seleccionada de forma cuidadosa y planificado. |
| Transferencia de aprendizajes previos a aprendizajes nuevos | Es la transferencia de los aprendizajes a situaciones similares a la realidad laboral de la oficina. De este modo, el estudiante puede aplicar los conocimientos, las destrezas y las actitudes a escenarios que facilitan el desarrollo de la competencia. |
| Refuerzo psicológico o reconocimiento por el esfuerzo | Este principio se refiere al reconocimiento o estímulo que se le brinda al estudiante por su esfuerzo y al progreso obtenido en el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. |

| Principio | Descripción |
|---|---|
| Progreso de lo sencillo a lo complejo | El progreso natural del aprendizaje es de lo sencillo a lo complejo, es así que el docente debe planear actividades que se desarrollan según esta lógica. Por ejemplo, se introducen los alcances, se dictan individualmente, luego se forman palabras, frases y oraciones cortas para, finalmente, transcribir párrafos o texto corrido. |
| Aplicación del principio de contigüidad | Es el tiempo que transcurre entre el estímulo y la respuesta y entre la respuesta y el refuerzo. Este tiempo debe ser corto, pues entre menos tiempo, más rápido se logrará el aprendizaje. |

Fuente: Elaboración propia con base en Santiago et al. (2012)

Además de considerar los principios antes expuestos, para el desarrollo de la digitación, la persona docente debe diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje. Seguidamente, se desarrolla dicho tema.

Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

La meta del proceso de enseñanza-aprendizaje es que, por medio de la acción didáctica del docente (enseñanza), el estudiantado desarrolle las actitudes, los saberes, las habilidades y las destrezas (aprendizaje) propuestas en el currículo. En este sentido, Martín (2013) indica que:

El docente no solo debe saber mucho, sino tener la capacidad para promover en sus alumnos el aprendizaje de los conocimientos establecidos en el programa. Debe detenerse a reflexionar no solo en su desempeño como docente, sino en cómo aprende el alumno, en el cual son los procesos internos que lo llevan a aprender de forma significativa y qué puede hacer para propiciar este aprendizaje (p. 12).

Sobre este planteamiento, Picado (2014) también manifiesta lo siguiente:

Uno de los grandes desafíos del proceso educativo, y concretamente del educador, es cómo hacer para que el estudiante adquiera un aprendizaje comprensivo. Su preocupación es cómo enseñar para potenciar un adecuado desarrollo, que responda al reto de un mundo que cambia aceleradamente (p. 48).

Estos dos autores coinciden en que la labor del docente es diseñar estrategias para que por medio de su accionar la población estudiantil adquiera el aprendizaje propuesto en los objetivos o

competencias, según sea el caso. En el proceso de enseñanza-aprendizaje las estrategias tienen un papel importante, pues estas dirigen la mediación pedagógica. En otras palabras, las estrategias orientan la acción educativa de forma consciente e intencionada para cumplir un objetivo de aprendizaje (Monereo et al. 2007).

Al respecto Popham et al. (1980) señalan que, “Una estrategia de enseñanza-aprendizaje es el establecimiento de un patrón organizacional, de actividades de aprendizaje y de recursos que ayuden a los alumnos a alcanzar sus objetivos en la forma más eficiente que sea posible” (p. 124). En las disciplinas pedagógicas, las estrategias de enseñanza-aprendizaje tienen varias nomenclaturas, pero todas encierran el mismo fin, el de mediar la acción didáctica. Entre los nombres más conocidos están: estrategias para la mediación pedagógica, estrategias didácticas o formas de enseñanza que encierran actividades del alumno, del docente y otros actores sociales para el logro de aprendizajes o desarrollo de competencias (Picado, 2014).

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje que se apliquen en el aula, deben ser coherentes con el enfoque curricular que se emplea. En este estudio se analiza el desarrollo de una competencia; por consiguiente, las situaciones didácticas deben ser atinentes al desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. A continuación, se concretan dichas estrategias bajo el enfoque curricular para el desarrollo de competencias.

Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje por Competencias

La aplicación de estrategias debe ser consciente, que respondan al análisis sobre qué se enseña, cómo, cuándo y por qué es adecuada una estrategia determinada (Monereo et al., 2007). Esto hace referencia al diseño de estrategias específicas para las distintas situaciones de aprendizaje. En esta línea, Monereo et al. (2007) también plantea que “Es importante darse cuenta de que esto implica considerar las características de cada situación concreta de enseñanza-aprendizaje y que es el análisis de estas situaciones particulares lo que permite tomar decisiones para actuar de forma estratégica” (p. 14).

Al hablar de estrategias de enseñanza-aprendizaje por competencias, se hace referencia a actividades didácticas específicas para el desarrollo del saber conocer, el saber hacer y el saber ser que componen una competencia determinada. Para esto, se debe tener claridad de la estructura interna de la competencia que se desea desarrollar; es decir, tener identificados el saber declarativo,

procedimental y actitudinal. De este modo, la mediación pedagógica contribuirá a que el individuo sea competente en un contexto o situación concreta.

Lo expuesto enmarca la importancia de plantear estrategias de enseñanza-aprendizaje específicas para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. Respecto a estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de un contenido específico, Rivera (2008) menciona que “Las estrategias no son siempre adecuadas para todos los cursos y para todos los estudiantes. El maestro deberá escoger aquellas que estén en armonía con los objetivos y el contenido de cada curso de su especialidad (p. 115). De ahí la importancia de concretar unas estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora indican cómo enseñar esta competencia, basándose en los fundamentos y la metodología del aprendizaje del teclado y los avances tecnológicos.

En este proyecto de investigación se tomará como concepto de estrategias de enseñanza-aprendizaje de la competencia en estudio como la serie de acciones didácticas que guían la mediación pedagógica con la intención de propiciar el aprendizaje de los contenidos, las actitudes, las destrezas y las habilidades de la competencia de digitación de textos en la computadora, en las que participan dos actores principales, el docente y el estudiante.

Este trabajo sistematiza estas estrategias en un recurso didáctico. A continuación, se conceptualiza qué es un recurso didáctico.

Recurso Didáctico

La definición de didáctica se puede entender mediante lo expuesto por Picado (2014) quien menciona que “Etimológicamente didáctica se deriva del griego *didaktiké*, que significa enseñar o enseñanza” (p. 102). A partir de esto, se puede inferir que una propuesta didáctica es un recurso que contribuye al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la enseñanza existe una gran cantidad de recursos que se utilizan de apoyo en el quehacer didáctico para alcanzar un objetivo. Existen autores que mencionan sobre “ayudas

didácticas”, “materiales audiovisuales”, “recursos didácticos” o “medios educativos”. Todos estos términos tienen la misma connotación, responden al con qué enseñar (Picado, 2014).

Según Corrales y Sierras (2002), “se denomina medios y recursos didácticos a todos aquellos instrumentos que, por una parte, ayudan a los formadores en su tarea de enseñar y, por otra parte, facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje” (p. 19). De esta definición se puede extraer que el uso de estos recursos no sustituye a la persona docente, sino que sirven para facilitar la percepción y comprensión de los aprendizajes. Por otra parte, estos tienen la función de aproximar al estudiantado a la realidad de lo que se quiere enseñar, por tanto, es funcional en el desarrollo de competencias.

Con base en lo expuesto, se determina que un recurso didáctico es un material educativo que orienta la enseñanza y facilita el aprendizaje. En este sentido, un material didáctico para la enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación, es un recurso educativo que facilita el procesamiento electrónico de textos con la efectividad y eficiencia que se requiere en los ambientes laborales, esto mediante el aprendizaje del manejo del teclado de la computadora, dominio de funciones básicas del procesador de texto y aplicación de las técnicas de producción de documentos.

La persona docente, como responsable de la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, es quien debe seleccionar los recursos didácticos convenientes para el desarrollo de los aprendizajes. En este sentido, el educador comercial debe investigar e identificar los materiales y actividades que puede implementar en su clase. Existen elementos que se deben contemplar para la selección de estos. En relación con esto, Rojas (2015) plantea varias condiciones generales que se deben considerar para la selección de estos recursos:

Primera, ser interesante, para que motiven e inviten a hacer el trabajo. Segunda, tener instrucciones claras, para que, en el momento de leerlas, se entienda el procedimiento en forma concreta. Tercera, ser sugerente, es decir, que facilite profundizar, ampliar y descubrir nuevos conocimientos. Cuarta, ser pertinente, ello significa que sean adecuados para el nivel de aprendizaje y sus necesidades. Quinta, ser flexible, con el fin de que los nuevos conceptos aprendidos puedan ser aplicados (p. 235).

De igual forma, se debe tomar en cuenta otras condiciones específicas de la disciplina y los contenidos que serán desarrollados. Es por esta razón que el propósito de este proyecto de investigación es elaborar un recurso que contribuya con la labor didáctica de la Educación Comercial. Para concretar qué es una propuesta didáctica y qué pretende aportar este proyecto se presenta la siguiente definición:

Materiales didácticos: son los productos mediáticos que hacen tangible y visible para el estudiante la información correspondiente a los objetivos y contenidos de cursos, la mediación adecuada para que el estudiante los abarque de manera autónoma y las herramientas para que practique y se autoevalúe. Los materiales conjugan recursos tales como textos, imágenes, gráficos, ejercicios, actividades y situaciones de autoevaluación. En ellos se presenta el contenido de manera coherente, organizada y con un lenguaje acorde al nivel del curso y al público al que está dirigido (UNED, 2013, p. 52).

Lo anterior expone claramente lo que esta investigación desea proponer, mediante el análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación de textos en la computadora. A continuación, se presenta la metodología investigativa que se utilizó para el logro de ese propósito.

Capítulo III

Marco Metodológico

Marco Metodológico

En esta sección se detalla la metodológica que se desarrolló este estudio. En este sentido, se presenta: el paradigma que guía la investigación, el enfoque y el tipo de estudio, se describe quiénes fueron los sujetos informantes, se mencionan las fuentes de información, se presentan las categorías de estudio, se explican y definen los instrumentos o técnicas para la recolección de datos y se especifica cómo se procedió para la recolección y análisis de estos.

Paradigma de Investigación

El paradigma se puede entender como un modelo que guía la metodología investigativa. Hernández et al. (2014) indican que “En términos generales un paradigma lo podemos definir como un marco interpretativo o como una red que contiene las premisas epistemológicas, ontológicas y metodológicas desde las que se abordará la investigación” (p. 190).

En este sentido, Gil et al. (2017) plantean lo siguiente sobre el uso del paradigma de investigación:

Específicamente en las investigaciones educativas se utiliza para designar el enfoque o concepción adoptada por el investigador, influenciado por corrientes filosóficas, para solucionar determinados problemas, propios de su comunidad investigativa. Este enfoque o posición tiene carácter ontológico, determinado por la comprensión de la realidad que se investiga; epistemológico, expresado en la posición que se asume ante lo investigado; y metodológico, dado por las vías, formas y procedimientos considerados en el estudio (p. 73).

Este estudio se orienta bajo el paradigma interpretativo, también llamado hermenéutico. Schuster et al. (2013) mencionan lo siguiente sobre la aplicabilidad de este paradigma en la investigación educativa:

La investigación, más que aportar explicaciones de carácter causal, intenta interpretar y comprender la conducta humana desde los significados e intenciones de los sujetos que intervienen en la escena educativa. Los seguidores de esta orientación se centran en la descripción y comprensión de lo que es único y particular del sujeto más que en lo generalizable; aceptando que la realidad es múltiple, holística y dinámica. Pretenden llegar a la objetividad en el ámbito de los significados, usando como criterio de evidencia el pacto intersubjetivo en el contexto educativo. Acentúan la interpretación y la comprensión de la realidad educativa desde los significados de las personas involucradas y estudian sus intenciones, creencias, motivaciones y otras características no directamente manifiestas ni susceptibles de experimentación (p. 121).

La selección de este paradigma radica en que se realizó un estudio de la realidad para comprender la dinámica del entorno de los sujetos y el objeto. Es decir, se analiza la dinámica del estudiantado y el profesorado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación de textos en la computadora. Para esto, se sistematizó la información recolectada mediante un análisis estadístico, para cuantificar la realidad pedagógica y así obtener datos sólidos; además, se realizó un estudio cualitativo para describir y comprender lo particular del objeto de estudio. La complementariedad de datos cualitativos y cuantitativos colaboró a interpretar a profundidad el fenómeno. Esto ayudó a obtener el insumo que se requería para la elaboración de la propuesta didáctica. Seguidamente, se explica el enfoque metodológico que guó este estudio investigativo.

Enfoque Metodológico

El enfoque metodológico aplicado a este estudio es mixto. Según Barrantes (2016) “En este tipo de enfoque, se combinan al menos un elemento cuantitativo y uno cualitativo en un mismo proceso de investigación” (p. 100). De acuerdo con la definición anterior, se considera la aplicación de este enfoque, debido a que en este estudio se utilizarán técnicas cualitativas y cuantitativas para la recolección de datos y así proceder con el análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje con el propósito de elaborar una propuesta didáctica.

Esta investigación se realizó bajo el diseño de investigación mixta denominado secuencial o por etapas. En este diseño, primero se aplica las técnicas de un enfoque y luego del otro, cada etapa fortalece la anterior (Pereira, 2011). Sobre este mismo diseño, Hernández et al. (2014) explican lo siguiente “En una primera etapa se recolectan y analizan datos cuantitativos o cualitativos, y en una segunda fase se recaban y analizan datos del otro método” (p. 547).

Para lograr el enfoque de investigación mixto, se realizó un proceso de recolección y análisis de datos cuantitativos, mediante la medición numérica y el estudio estadístico que describe las percepciones del estudiantado y el profesorado respecto a los elementos que participan en el desarrollo de la competencia de digitación de textos en computadora y las estrategias de enseñanza-aprendizaje de dicha competencia. Luego, se recolectaron datos cualitativos por medio de una entrevista para analizar la acción didáctica de la persona docente y para determinar las características del recurso didáctico específico para la elaboración de la propuesta que se plantea.

Lo combinación de datos cuantitativos y cualitativos propicia un análisis integral del objeto de estudio, ya que al combinar datos estadísticos con experiencias y opiniones permite analizar a profundidad el fenómeno educativo. Esto con el propósito de obtener un insumo significativo para la elaboración de la propuesta didáctica. Es relevante agregar que, la integración de estos datos se evidencia en la estructura pedagógica del recurso didáctico que se ofrece.

Es importante mencionar que, este trabajo final de graduación se realiza bajo la modalidad de proyecto; por lo tanto, el objetivo principal del proceso investigativo es ofrecer un producto y no realizar generalidades. Sin embargo, los hallazgos que sustentan la elaboración de dicho producto son necesarios, innovadores, aplicables y significativos para disciplina de la Educación Comercial. Seguidamente, se muestra el tipo de investigación que se desarrolló en el presente trabajo final de graduación.

Tipo de Investigación

Este trabajo final de graduación se realiza en modalidad proyecto, en el cual se hace una investigación previa sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación, para luego realizar una propuesta de recurso didáctico para la

Educación Comercial. También, en una primera etapa, de acuerdo con el objetivo de este proyecto, es descriptiva, Hernández et al. (2014) mencionan que:

Con frecuencia, la meta del investigador consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; esto es, detallar cómo son y se manifiestan. Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (p. 92).

Se seleccionó este tipo de investigación debido a que se pretende describir cómo se enseña y se aprende la competencia de digitación de textos en la computadora para elaborar un recurso didáctico mediante la sistematización de estrategias de enseñanza-aprendizaje.

De igual forma, este estudio en una segunda etapa se cataloga dentro de la investigación aplicada. Sobre este tipo de estudios, Best (1982) menciona que el propósito de esta investigación es mejorar un proceso, producto o probar concepciones teóricas; además, indica que la mayor parte de la investigación educativa es de tipo aplicada, pues intenta desarrollar generalizaciones acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje y de los materiales didácticos.

En esta misma línea, Espinoza y Toscano (2015) afirman que “La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar para construir, para modificar, le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad concreta” (p. 30). De las definiciones anteriores, se puede inferir que este tipo de estudio toma los conocimientos obtenidos de la investigación y los aplica en la solución de un problema, en la mejora de un proceso o en el diseño de un producto. En este caso, se diseñará un recurso didáctico con base en la información obtenida sobre las estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

A continuación, se detalla la población informante que participo en esta investigación.

Sujetos y Fuentes de Información

La población informante que participó en el desarrollo de esta investigación estuvo compuesta por un conjunto de unidades que presentan una característica o condición en común que es objeto de estudio (Gómez, 2014). En la tabla 7 se detalla la población:

Tabla 7
Población de estudio

| Curso | Grupos | Estudiantes | Periodo | Institución |
|--|--------|-------------|-----------------------|---|
| Técnicas Mecanográficas Básicas | 3 | 75 | I Ciclo, 2020 | Escuela de Secretariado Profesional Universidad Nacional |
| Técnicas Mecanográficas por Computadora II | 4 | 76 | | |
| Digitación I | 3 | 54 | II Cuatrimestre, 2020 | Carrera Asistencia Administrativa Universidad Técnica Nacional |

Fuente: Elaboración propia con base en la información facilitadas por las unidades académicas

La población está compuesta por el estudiantado de los cursos que se presentan en la tabla 7 y los profesores responsables de dichos cursos. En resumen, los tres cursos seleccionados tienen una población total de 205 estudiantes donde se considera significativo si como mínimo se obtiene el 51 % de participación en el presente estudio. Respecto a la población docente, esta está conformada por un total de 8 sujetos informantes.

Es relevante mencionar que, se selecciona esta población debido a que tanto las personas aprendientes como el personal docente están inmersos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. En cuanto a las fuentes de información, para el desarrollo de esta investigación, se realizó una recopilación de información mediante fuentes primarias y secundarias que dieron sustento al problema investigativo. Sobre las fuentes primarias, Maranto y González (2015) mencionan que:

Contienen información original es decir son de primera mano, son el resultado de ideas, conceptos, teorías y resultados de investigaciones. Contienen información directa antes de ser interpretada, o evaluado por otra persona. Las principales fuentes de información primaria son los libros, monografías, publicaciones periódicas, documentos oficiales o informe técnicos de instituciones públicas (p. 2).

Respecto a las fuentes secundarias, estas se pueden definir de la siguiente manera:

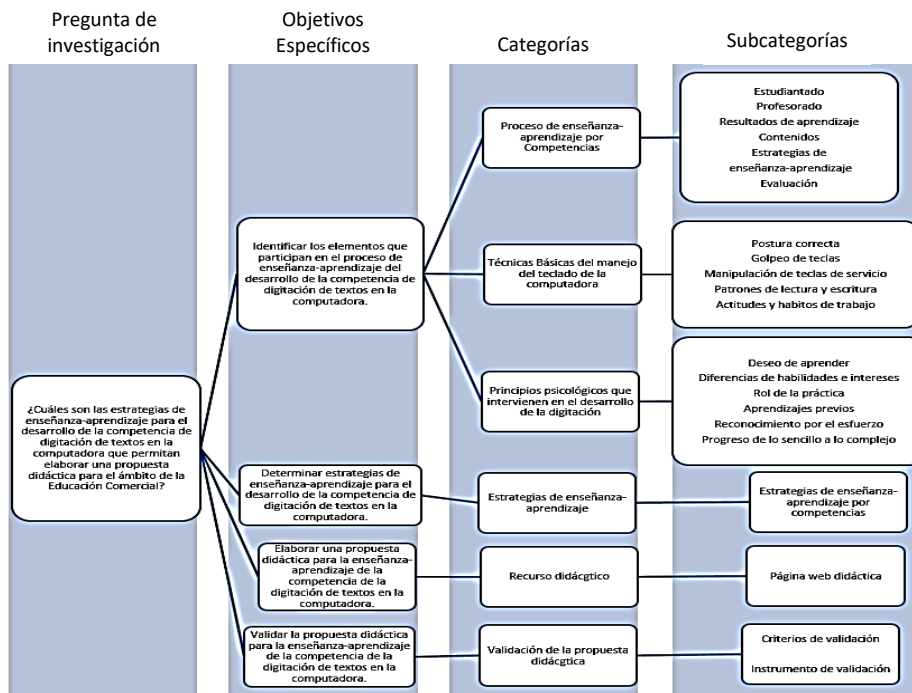
Este tipo de fuentes son las que ya han procesado información de una fuente primaria. El proceso de esta información se pudo dar por una interpretación, un análisis, así como la extracción y reorganización de la información de la fuente primaria (Maranto y González, 2015, p. 2).

Entre las fuentes primarias que se utilizaron en esta investigación se puede citar: consulta a un experto, tesis, libros relacionados al objeto de estudio, artículos científicos sobre educación, los programas de estudio de los cursos citados y la información recopilada de la aplicación de las técnicas e instrumentos para la obtención de datos. En relación con las fuentes secundarias, se utilizó información de diccionarios en línea como el de la Real Academia Española, bases de datos de la Universidad Nacional y de la Universidad Técnica Nacional.

Categorías de Análisis

En toda investigación intervienen elementos derivados del objeto de estudio, los cuales se observan y se analizan con el propósito de obtener la información necesaria para el desarrollo de la investigación. Sobre esta definición, Rivas (2017) indica que el definir categorías de análisis representa una estrategia metodológica para describir el fenómeno que se estudia. También, menciona que las categorías de análisis nacen a partir del marco teórico y que ellas definen qué y cuáles son los conceptos que se usarán para explicar el tema de investigación. Además, las categorías también puntualizan cuáles son los límites y alcances del estudio. Para efectos de este proyecto de investigación, las categorías se constituyeron de la siguiente forma:

Figura 4
Categorías de análisis



Fuente: Elaboración propia

Técnicas e Instrumentos para la Recolección de la Información

En esta sección se describen las técnicas y los instrumentos que se aplicaron para la recolección de datos con el fin de analizar las estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora para luego diseñar una propuesta didáctica que facilite la enseñanza y propicie el aprendizaje de la digitación.

Encuesta

Se elaboraron dos encuestas, una dirigida al estudiantado y otra para las personas docentes. Sobre esta técnica, Abero et al. (2015) mencionan que “Mediante dicha técnica se recogen las expresiones de la población objetivo de estudio, para lo cual se selecciona una muestra representativa de ella, a la que se le aplica un cuestionario” (p. 74). Respecto al cuestionario, Barrantes (2016) aporta la siguiente definición “El cuestionario es un instrumento que incluye una serie de preguntas escritas, las cuales pueden ser resueltas sin intervención del investigador” (p. 269).

La aplicación de los cuestionarios tiene varios propósitos: adquirir información de la población estudiantil y docente para identificar los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias, los elementos que intervienen en el desarrollo de la competencia en estudio y determinar estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Entrevista

Se realizó una entrevista, respecto a esta técnica, Barrantes (2016) menciona que “Es una conversación, generalmente oral, entre dos personas, de las cuales una es el entrevistador y el otro el entrevistado” (p. 276). Esta técnica se aplicó a la población docente de este estudio con el propósito de obtener información relacionada a la categoría de estudio denominada diseño de la propuesta didáctica. Esto servirá de insumo para la elaboración del recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación de textos en la computadora.

Matriz de Validación

Se diseñó un instrumento para validar la propuesta didáctica. Este instrumento brinda criterios evaluativos para verificar si la propuesta contiene todos los elementos didácticos necesarios para la enseñanza-aprendizaje de la digitación. Esta validación se realizó por parte de expertos quienes analizaron el recurso didáctico elaborado.

Procedimiento de Validación de los Instrumentos

La validación de los instrumentos antes mencionados se realizó mediante el criterio de personas docentes y estudiantes. Para esto, se les facilitó específicamente los cuestionarios dirigidos a las siguientes personas docentes: la máster Herminia Alfaro Ramírez, la máster Idalmi Sankey González y a la máster Yerlin Chacón Barquero quienes son docentes de Educación Comercial con amplia experiencia en la enseñanza de la digitación. Ellas aportaron sus observaciones las cuales se tomaron en cuenta en la elaboración final de los cuestionarios.

Por otro lado, tres estudiantes de la carrera Asistencia Administrativa y otros tres de la Escuela de Secretariado Profesional participaron en la validación del cuestionario que se aplicó a la población estudiantil de esta investigación. Ellos brindaron sugerencias sobre la redacción y vocabulario utilizado en la construcción de los cuestionarios.

En relación con la entrevista, esta fue validada por la licenciada Raquel Calderón Montero y la licenciada Mauren Fallas Fernández, docentes de Educación Comercial. Ellas evaluaron la encuesta con el fin de conocer la claridad de las preguntas que se formularon.

La matriz de validación fue evaluada por la licenciada Yesenia Fernández Núñez y la máster Jacqueline Gonzales Duarte. Ellas revisaron la matriz para comprobar que tuviera todos los criterios necesarios para evaluar de forma efectiva la propuesta didáctica.

Seguidamente, se presenta el procedimiento que se realizó para la obtención de la información.

Procedimiento para Aplicación de los Instrumentos

La aplicación de los instrumentos se realizó mediante el siguiente proceso: primero, se solicitó el permiso a las autoridades de la Escuela de Secretariado Profesional y la dirección de carrera de Asistencia Administrativa, para la aplicación de los instrumentos a la población aprendiente y el personal docente. Luego, ya con los permisos correspondientes, se procede a contactar a docentes y estudiantes con el fin de coordinar la aplicación de los instrumentos, mediante la modalidad virtual, esto debido a la emergencia nacional producida por la pandemia generada por la enfermedad del coronavirus (COVID-19).

La recolección de datos en esta investigación se realizó en dos fases, en la primera se aplicó un cuestionario al profesorado y otro a las personas estudiantes de los cursos Técnicas Mecanográficas Básicas, Técnicas Mecanográficas por Computadora II y Digitación I, en el primer ciclo, 2020. Mediante estos cuestionarios se analizan las categorías obtenidas de los primeros dos objetivos específicos de esta investigación. Es relevante mencionar que, la aplicación de los cuestionarios se realizó mediante la herramienta de *Google Forms*. Para esto, se le solicitó colaboración al profesorado encargado de los cursos, pues ellos facilitaron los correos electrónicos del estudiantado para realizar el envío del cuestionario. En el caso de los docentes, se contactaron mediante correo electrónico y se les solicitó contestar el cuestionario.

La segunda etapa se realizó en el segundo ciclo, 2020. Para esto, se coordinó con los docentes la aplicación de la entrevista, mediante la plataforma de videoconferencia de *Google Meet*. Cabe mencionar que, el desarrollo del cuarto objetivo se realizó mediante el proceso de validación de la propuesta didáctica elaborada.

Capítulo IV
Presentación de Datos
y Análisis de Resultados

Presentación de Datos y Análisis de Resultados

En este capítulo se detallan y se analizan los resultados obtenidos de las diferentes técnicas e instrumentos de recolección de datos. Esta sección del informe se estructura según los hallazgos de cada categoría de análisis que este proyecto de investigación estudia. Los datos cualitativos y cuantitativos se interrelacionan de tal manera que se logra obtener un insumo importante para el diseño de la propuesta didáctica. Esto mediante la interpretación del fenómeno en estudio bajo una metodología analítica inductiva, por lo tanto, para ofrecer el recurso didáctico se realizó un análisis de resultados que asciende de lo particular a lo general.

Es importante indicar que, para la presentación de la información, en la mayoría de los casos, cuando se describan tres o menos datos, la presentación será textual. En caso de presentarse más de tres, se describirá por medio de tablas o gráficos.

Categoría 1: Proceso de Enseñanza-Aprendizaje por Competencias

Para el análisis de esta categoría, primero se describirán los sujetos que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, se detalla las características de la población de estudio: las personas docentes y estudiantes. Luego, se detalla la información obtenida sobre los elementos didácticos que integran dicho proceso.

Respecto al profesorado, del total de personas encuestadas, el 37,5 % (3 personas) laboran en la Universidad Técnica Nacional y el 62,5 % (5 personas) en la Universidad Nacional. En relación con la experiencia docente, se obtuvo que el 50 % (4 personas) cuenta con más de 15 años de experiencia, mientras que el 38 % (3 personas) indica tener entre 12 y 14 años; por otro lado, el 13 % (1 persona) tiene entre 3 y 5 años. De esta manera, se evidencian que el 88 % de las personas docentes poseen experiencia significativa en la enseñanza de la digitación de textos en la computadora.

En relación con la formación académica, un 87.5 % (7 personas) se graduó de la carrera de Educación Comercial y un 12.5 % (1 persona) de la carrera Enseñanza de la Especialidad Técnica. También, se encontró que un 75 % (6 personas) cuenta con el grado de maestría, un 12.5 % (1 persona), con grado de licenciatura y otro 12.5 % (1 persona), con el grado de diplomado.

La información expuesta señala que las personas docentes cuentan con formación atinente para desarrollar procesos de aprendizaje relacionados a la competencia de digitación de textos en la computadora. Asimismo, los estudios de posgrado aportan insumos a las áreas del conocimiento relacionadas a la Educación Comercial, lo cual posibilita la innovación de estrategias específicas para el desarrollo de la digitación; de esta manera, los aportes que brinden serán relevantes en la elaboración de la propuesta didáctica que se plantea en este estudio.

Con respecto a capacitación o actualización sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia en estudio, se demostró que el 75 % (6 personas) señaló que no habían recibido ningún tipo de capacitación y solamente el 25 % (2 personas) indica que sí. Para que la educación sea de calidad, las personas docentes deben estar a la vanguardia de los cambios de su campo de acción.

En este caso, se evidencia una necesidad de actualización, pues la mecanografía ha sido impactada por la transformación tecnológica. En esta línea, Cantillo et al. (2011) mencionan que “La capacitación profesional es una extensión de la formación que recibe el profesional en su formación universitaria, que se hace necesaria ante el constante cambio de la sociedad y sus contextos” (p. 79).

Consecuentemente, surge la necesidad de propiciar espacios de actualización sobre las estrategias de enseñanza-aprendizaje que favorezcan la innovación de la mediación pedagógica para el desarrollo de la competencia de digitación que incorporen las nuevas modalidades de aprendizaje y los avances tecnológicos. Es aquí donde se enmarca la relevancia de este estudio, pues se pretende que la propuesta didáctica logre integrar lo que se mencionó con anterioridad.

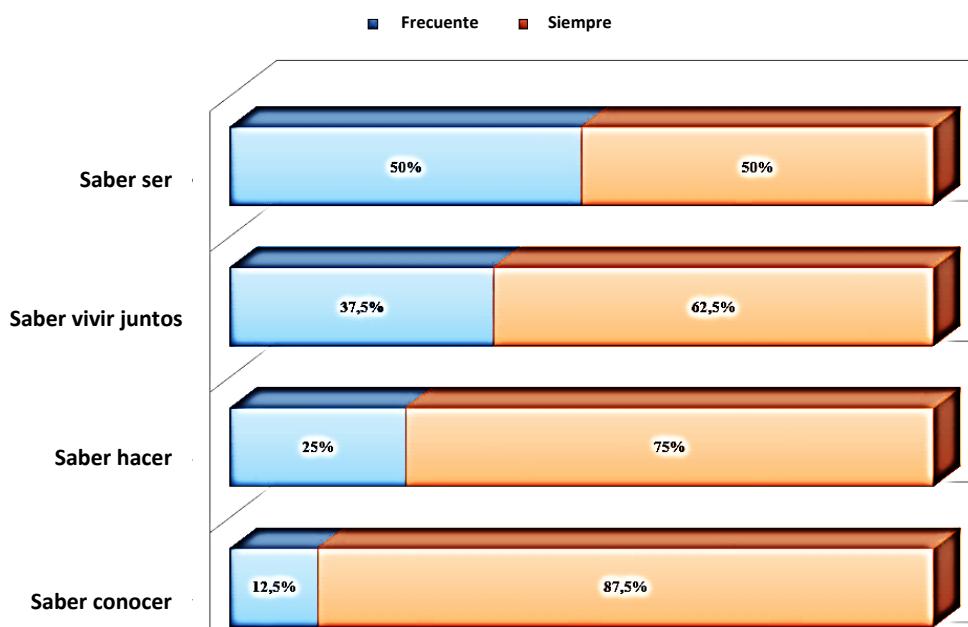
En relación con el estudiantado, se consultó sobre la institución donde estudian. Los resultados reflejaron que, del total de personas aprendientes, el 58 % (61 personas) estudian en la Universidad Nacional y el 42 % (44 personas), en la Universidad Técnica Nacional. De igual forma se indagó sobre la carrera en la que están matriculados, se obtuvo que el 36 % estudian Administración de Oficinas, el 42 % Asistencia Administrativa y el 22 % Educación Comercial.

Un dato relevante fue lo que se demostró respecto al género, del total de las personas estudiantes encuestadas, el 78 % son de género femenino y el 22 % masculino. Este dato describe que las carreras que componen este estudio son seleccionadas mayoritariamente por personas que

se identifican con el género femenino, lo que confirma que esta profesión históricamente ha sido ejercida por mujeres. Sin embargo, existe un aumento significativo de varones que se unen a la práctica de la profesión.

La educación, en su proceso de enseñanza-aprendizaje, va más allá de la transmisión del conocimiento, busca formar personas íntegras listas para actuar efectivamente en sociedad. Para esto, la educación se estructura en cuatro pilares, según Delors (1996), los cuales son: aprender a conocer, hacer, a vivir juntos y ser. Se consultó sobre actividades en las que se integran los pilares de la educación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación de texto en la computadora. A continuación, se presenta la información recolectada.

Figura 5
Actividades relacionadas al desarrollo de los pilares de la educación
 N= 8



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 6 del formulario para docentes

En la figura 5, se observa la frecuencia con la que las personas docentes realizan actividades didácticas en las que se integran los pilares de la educación, en el desarrollo de la competencia en estudio. Se aprecia que los más relevantes son aprender a conocer y aprender a hacer, esto evidencia que la digitación es de naturaleza teórica-práctica. No se olvida que aprender a vivir juntos y aprender a ser son pilares que de igual forma están significativamente presentes. Esto aclara que el desarrollo de la competencia de digitación no se concentra solamente en el aprendizaje del manejo del teclado de la computadora, sino que es un proceso integral con el

propósito de aportar al estudiante de tal manera que, al finalizar su formación académica, sea capaz de actuar efectivamente en la sociedad.

Respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje, tal y como lo menciona Picado (2014) está compuesto por elementos didácticos lógicamente relacionados. En esta línea se analiza cada uno de estos elementos. Se preguntó la manera en la que los docentes identifican los resultados de aprendizaje esperados por parte del estudiantado. El personal docente expresa que prefiere planificar su acción didáctica basándose en los objetivos que presenta el programa del curso. Esto expone la importancia que los resultados de aprendizaje de los programas de los cursos respondan a las necesidades actuales de la sociedad y que sean acorde con los avances tecnológicos relacionados con la competencia de digitación de textos en la computadora.

En esta misma línea de ideas, la Universidad de Las Américas (2018) aporta que los resultados de aprendizaje definen lo que se espera que el estudiantado logre demostrar al finalizar un proceso formativo, ya sea a nivel microcurricular (programa de curso) o macrocurricular (perfil de egreso). Esto coincide con lo mencionado por las personas docentes en la entrevista, quienes expresaron que es necesario que los programas de curso estén actualizados con competencias y resultados de aprendizaje atinentes con las exigencias del mercado laboral y los requerimientos de la sociedad contemporánea.

Esto indica que los resultados de aprendizaje se desprenden de la competencia específica que se desarrolla, en este caso, la competencia de digitación de textos en la computadora. Sobre esto último, se exploró sobre cuál es la competencia específica de un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se desarrolla la digitación.

En relación con lo anterior, para comprender y profundizar en el fenómeno, se exploró desde la perspectiva de las personas docentes por medio de la entrevista, quienes determinan que la competencia específica que desarrollan los estudiantes en un curso de digitación es el demostrar el dominio del teclado alfanumérico con la técnica correcta para la producción de documentos sencillos, aplicando buenos hábitos de trabajo y utilizando el procesador de textos.

Tal y como se aprecia, esta competencia está integrada por tres dimensiones: manejar el teclado alfanumérico, aplicar funciones del procesador de textos y conocer las técnicas para la producción de documentos. Con esta información se puede inferir que digitar va más allá que

ejecutar los alcances de las teclas de forma correcta, pues también se compone por una serie de conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que preparan a la persona estudiante para desempeñarse con efectividad en la oficina moderna. Es por esta integración de elementos que, en este estudio, digitar se considera una competencia.

Otro elemento que integra el proceso en discusión son los contenidos. Estos representan los conocimientos, las habilidades y las destrezas, así como las actitudes que se requieren en los diferentes ámbitos académicos para conseguir el aprendizaje esperado. En relación con esto, se consultó sobre los contenidos necesarios para un curso en el que se desarrolla la competencia en estudio, las personas docentes expresaron que es indispensables los siguientes: posición correcta frente al computador, nombre de los dedos y su relación con los alcances, partes del teclado, ejecución de los alcances, organización del área de trabajo, manipulación de las teclas de servicio, reglas para la digitación de signos de puntuación, funciones básicas del procesador de texto y el desarrollo de la velocidad y exactitud.

Los resultados señalan los contenidos que deben incluir en la propuesta didáctica que se plantea en esta investigación. Esto es importante, ya que el material didáctico apoya y sustenta los contenidos en estudio (Gross, 2018). Al determinar qué se aprenderá, se pueden identificar los saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales que integran la competencia que se analiza y así diseñar un recurso en función del desarrollo de esta.

En cuanto a recursos didácticos, según los datos obtenidos, los que se consideran relevantes para el desarrollo de la digitación de textos en la computadora. En este sentido, las personas docentes destacan como muy relevantes las prácticas de velocidad y exactitud de digitación de textos. Esto coincide con lo expresado por Merced y Jiménez (2019) quienes en un estudio menciona que el manejo del teclado es una destreza motora y mejora progresivamente a través de la práctica continua, acompañada de retroalimentación por parte de la persona docente.

También, se considera muy relevante la unidad didáctica. Sobre este recurso, García (2009) define lo siguiente:

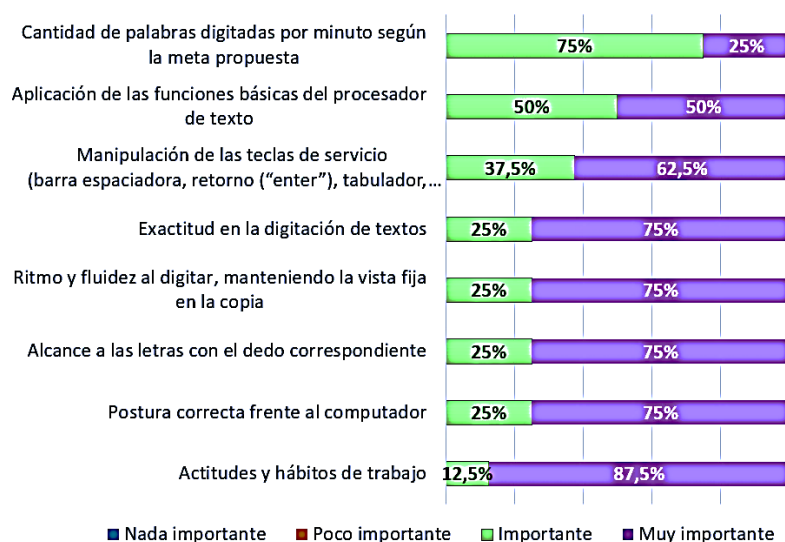
Conjunto integrado, organizado y secuencial de los elementos básicos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, relaciones con otros conocimientos, objetivos, contenidos, métodos y estrategias, actividades y evaluación) con sentido propio,

unitario y completo que permite a los estudiantes, tras su estudio, apreciar el resultado de su trabajo (p. 1).

Queda claro que una unidad didáctica es un recurso educativo que integra todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje que estructura el aprendizaje de forma progresiva y secuencial, según el curso o materia. Por su integralidad, los resultados indican que una unidad didáctica específica para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora es un recurso didáctico muy relevante. Para este estudio, el dato anterior es significativo, pues resulta un insumo valioso para la construcción de la propuesta didáctica que tiene como objetivo esta investigación. Este dato cuantitativo, coincide con lo expresado por las personas docentes en la entrevista realizada; ellas mencionaron que se requiere de un recurso que contenga los elementos pedagógicos de una unidad didáctica, pero en un soporte digital, dado que se necesita recursos atinentes con la modalidad de aprendizaje virtual.

Por otro lado, se preguntó sobre los criterios de evaluación del aprendizaje de la competencia de digitación de textos en la computadora. A continuación, se presenta la información recolectada:

Figura 6
Evaluación
N= 8



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 11 del formulario para docentes

Tal y como lo muestra la figura 10, más del 50 % de las personas docentes consideran que las actitudes y hábitos de trabajo, la postura correcta frente al computador, la ejecución de los

alcances, el ritmo y fluidez al digitar manteniendo la vista en la copia, la exactitud al digitar, la manipulación de las teclas de servicio y la aplicación de funciones básicas del procesador de textos son considerados muy importantes en la evaluación de los aprendizajes. De igual manera, la cantidad de palabras digitadas por minuto se considera un criterio de evaluación importante. Este dato es acorde con lo manifestado por las personas docentes en la entrevista, quienes mencionaron que es necesario que la propuesta didáctica facilite ejercicios de velocidad y exactitud bien medidos según la palabra digitada por minuto.

Mediante el análisis de los datos cuantitativos se logra identificar elementos que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, insumo que se complementa con los datos cualitativos manifestados en la entrevista aplicada a la población docente. Esto ayudó a profundizar en el objeto de estudio para comprenderlo y así diseñar la propuesta didáctica.

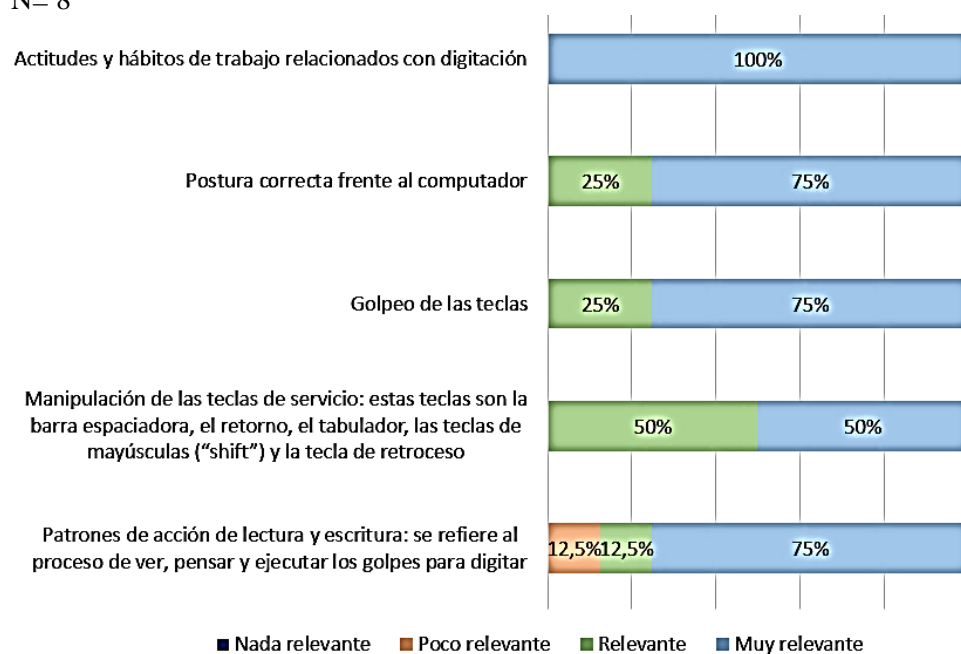
Categoría 2: Técnicas Básicas del Manejo del Teclado de la Computadora

Seguidamente, se presenta la información obtenida sobre las técnicas básicas que son un conjunto de hábitos y habilidades para digitar. Según las personas docentes, el nivel de relevancia de las técnicas básicas para el manejo del teclado es el siguiente:

Figura 7

Relevancia de las técnicas básicas del Manejo del Teclado de la Computadora según docentes

N= 8



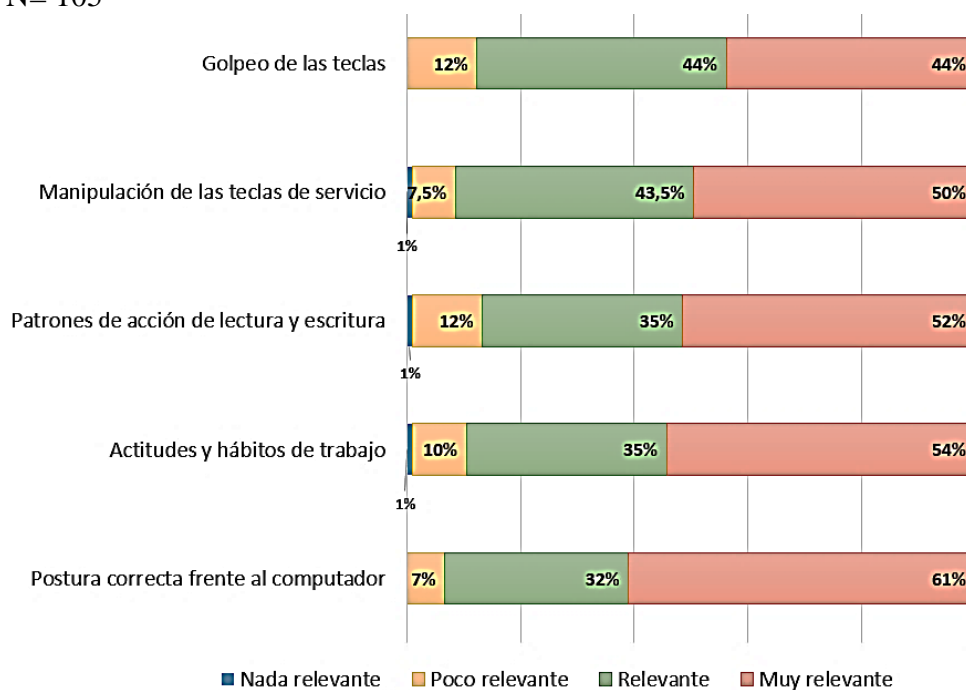
Fuente: Elaboración propia con base en la pregunta 12 del formulario para docentes

La figura 11 muestra que más del 50 % de las personas encuestadas determinaron que las técnicas básicas del manejo del teclado son muy relevantes. Esto concuerda con lo que expresado por Santiago et al. (2012) quienes mencionan que estas técnicas son el conjunto de hábitos necesarios para manejar el teclado con rapidez y exactitud.

De la misma manera, el estudiantado manifiesta el nivel de relevancia que le asigna a estas técnicas. A continuación, se presenta la información recabada:

Figura 8

Relevancia de las técnicas básicas del manejo del teclado según estudiantes
N= 105



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 5 del cuestionario para estudiantes

La figura 12 muestra que más del 44 % de las personas estudiantes encuestadas determinan que las técnicas básicas para el manejo del teclado son relevantes y muy relevantes. Esto coincide con lo expresado por las personas docentes. Los datos mencionados, están en la misma línea con lo que expone Cortés (1984) quien menciona que en el inicio del proceso el desarrollo de las técnicas básicas del manejo del teclado debe recibir el mayor énfasis, para luego trabajar la rapidez y exactitud, pues estas son la base de una producción de documentos eficiente y eficaz.

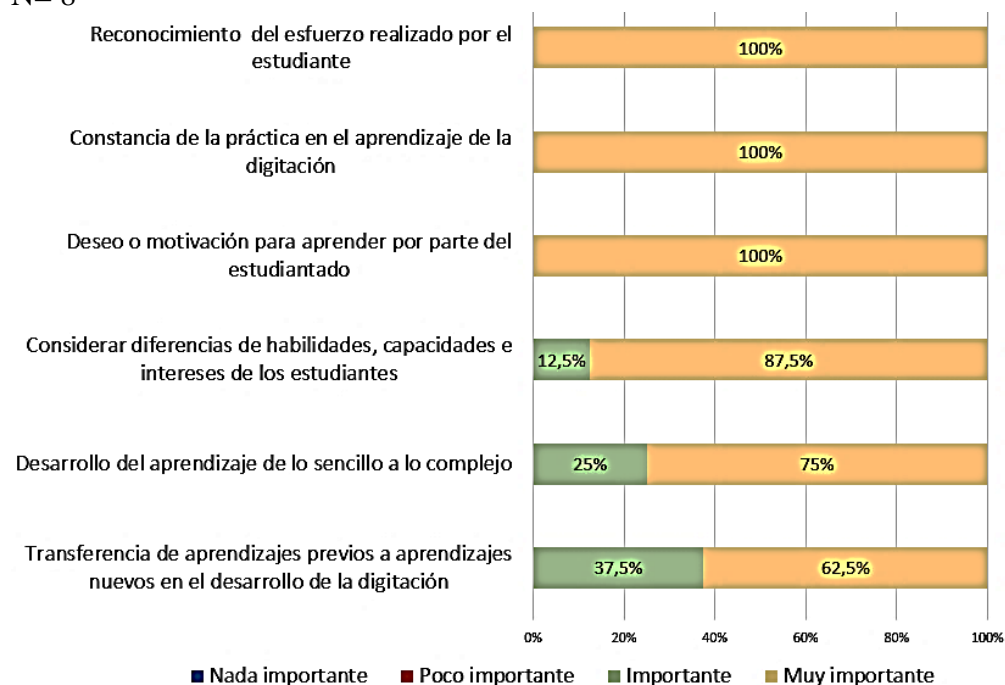
Los datos cuantitativos evidencian que estas técnicas representan un elemento indispensable en el desarrollo de la digitación. Esto concuerda con lo expresado por las personas

docentes en la entrevista aplicada. Ellas expresaron que las técnicas básicas del manejo del teclado son necesarias; por lo tanto, deben ser consideradas en la elaboración de un recurso didáctico para el aprendizaje de la digitación. Esto permitió profundizar en el estudio de este fenómeno pedagógico, lo que representó un insumo relevante en la etapa del diseño de la propuesta didáctica.

Categoría 3: Principios Psicológicos que Intervienen en el Aprendizaje de la Digitación

A continuación, se presenta la información recolectada sobre los principios psicológicos, los cuales brindan bases para un aprendizaje significativo de la digitación. En cuanto a su importancia las personas docentes determinaron lo siguiente:

Figura 9
Importancia de los principios psicológicos según docentes
 N= 8



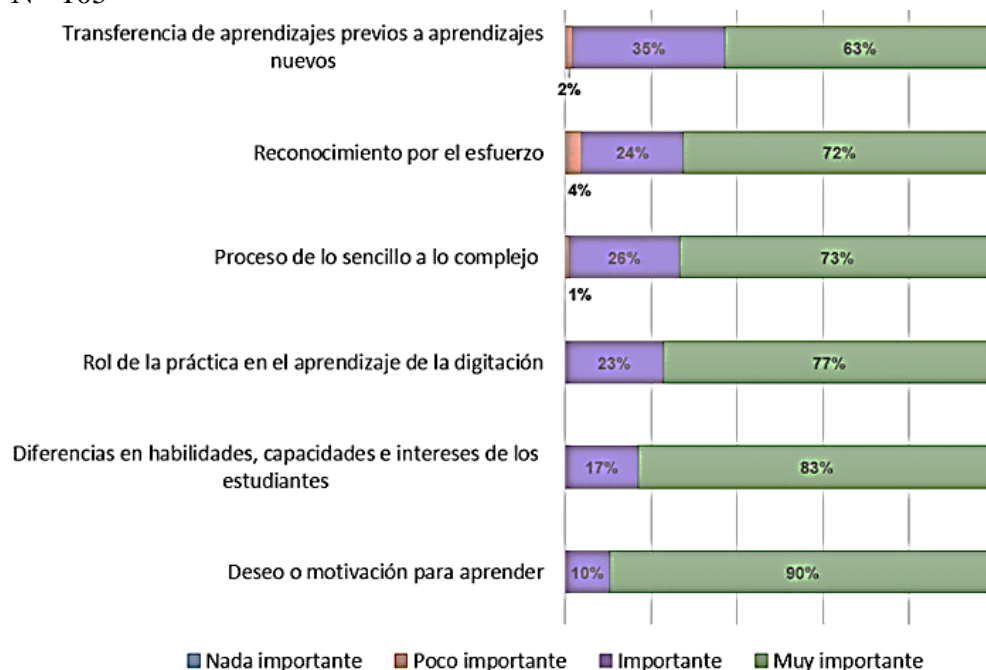
Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 13 del formulario para docentes

La figura 13 exhibe que más del 63 % consideran muy importantes todos los principios psicológicos que intervienen en el aprendizaje de la competencia en estudio. Lo anterior concuerda con lo expuesto por Santiago et al. (2012) quienes exponen que la digitación es una destreza perceptual-motora la cual se sustenta en principios psicológicos que generan bases para implementar ciertos enfoques en el aprendizaje. Esto permite deducir que es significativo que el

personal docente considere estos principios en la planificación didáctica, pues facilita las bases necesarias para el desarrollo de una mediación pedagógica eficiente y eficaz.

Sobre esto mismo, se les consultó a las personas estudiantes quienes expusieron la siguiente información:

Figura 10
Importancia de los principios psicológicos según estudiantes
 N= 105



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 6 del cuestionario para estudiantes

Tal y como se aprecia en la figura 14, más del 63 % de las personas estudiantes encuestadas consideran que los principios psicológicos son muy importantes en el desarrollo de la competencia en estudio. Eso es congruente con la información obtenida del cuestionario para docentes y con lo expresado por Santiago et al. (2012) quienes mencionan que el conocimiento y aplicación de los principios psicológicos son indispensable para el desarrollo efectivo de la destreza del manejo del teclado.

Los datos cuantitativos dejan claro que es imprescindible considerar estos principios en el diseño de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación. En relación con los datos cualitativos, las personas docentes, en la entrevista, expresan que los principios psicológicos son fundamentales por lo que se deben considerar en la planificación

didáctica. Por consiguiente, se toman en cuenta en la elaboración del recurso didáctico que esta investigación aporta.

Categoría 4: Estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora

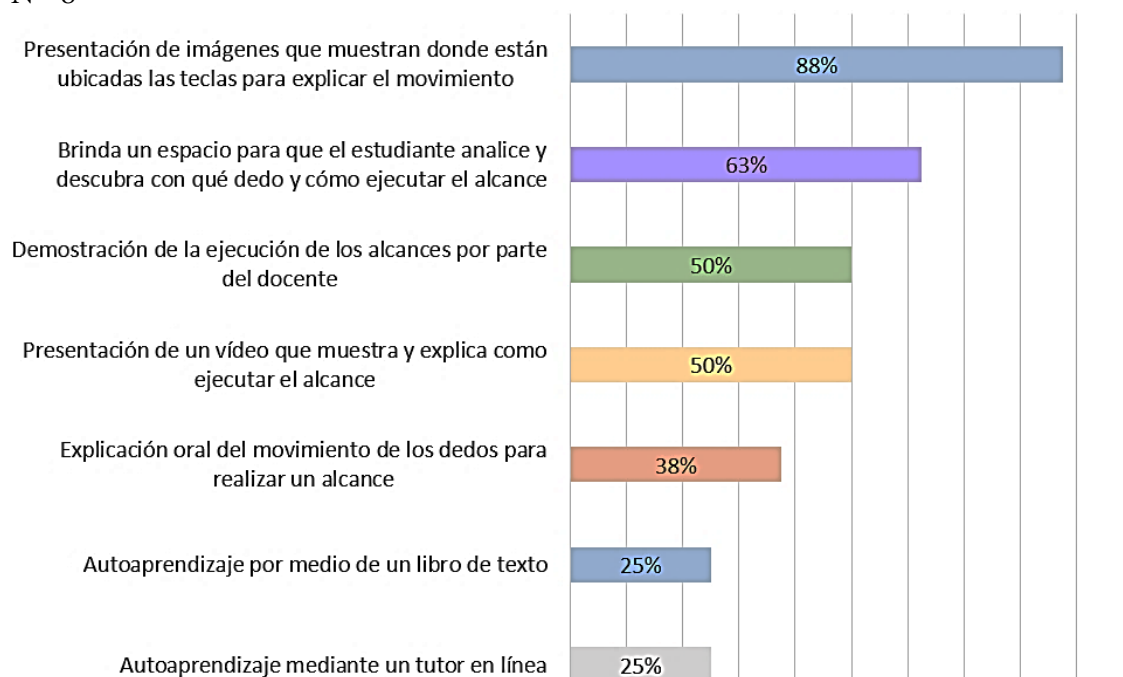
Seguidamente, se presenta la sistematización de los datos recolectados sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

Se les preguntó a las personas docentes cuáles utilizan en sus clases para que el estudiantado comprenda cómo ejecutar los alcances de forma correcta. Sobre esto, se recolectó la siguiente información:

Figura 11

Estrategias de enseñanza-aprendizaje para la comprensión de los alcances según docentes

N= 8



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 14 del formulario para docentes

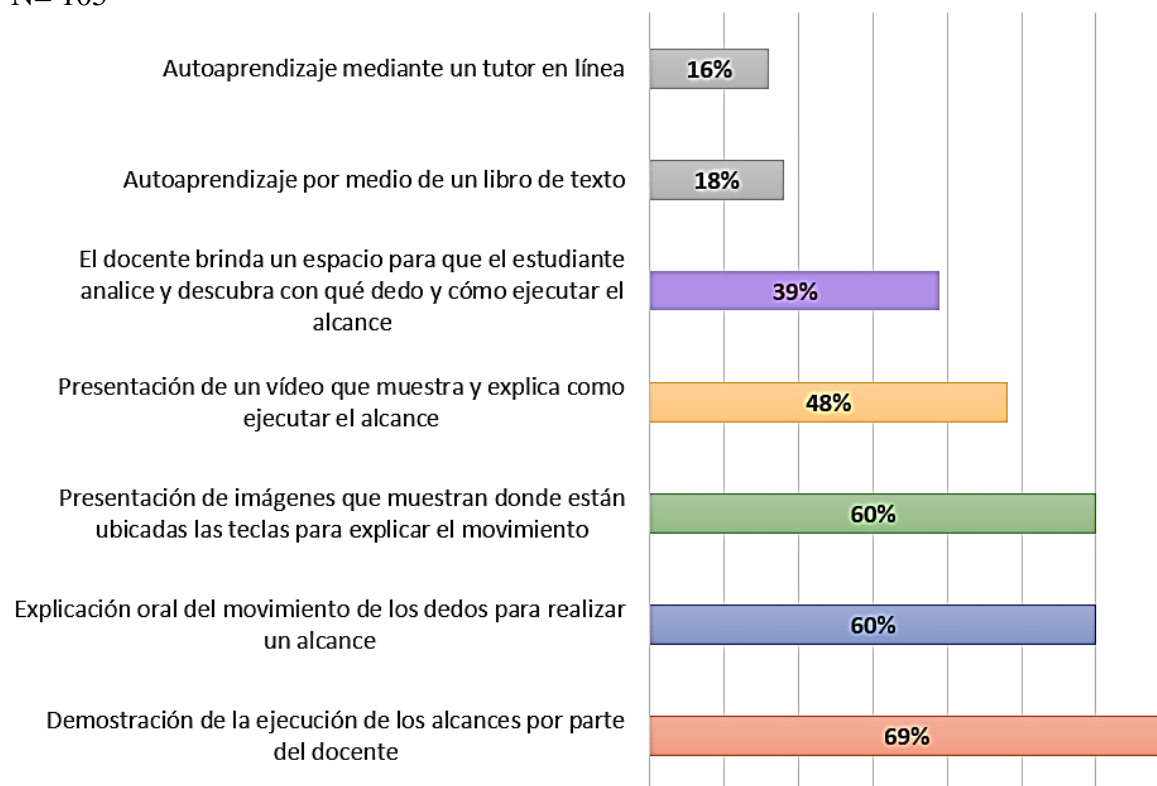
La figura 15 muestra las estrategias de enseñanza-aprendizaje más utilizadas para la comprensión de los alcances por parte de los estudiantes. Los datos reflejan que más del 50 % de las personas docentes encuestadas utilizan imágenes para presentar donde están ubicadas las teclas con el fin de explicar el movimiento de los dedos, además, brindan espacios para que el

estudiantado descubra cómo realizar el alcance, utilizan demostraciones de como ejecutar el alcance y presentan videos que explican los movimientos de los alcances.

Del análisis de estas estrategias, se puede deducir que en ellas están implícitas el estímulo visual, auditivo y táctil. Esto concuerda con lo que menciona Cortés (1984) quien expone que el manejo del teclado es una destreza perceptual-motora que responde a un estímulo a través de los sentidos que inmediatamente genera una respuesta, en este caso el movimiento del alcance. Es decir, dichas estrategias son pertinentes al desarrollo de la digitación de textos en la computadora. Sobre esto mismo, el estudiantado expresó lo siguiente:

Figura 12

Estrategias de enseñanza-aprendizaje para la comprensión de los alcances según estudiantes
N= 105



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 7 del cuestionario para estudiantes

De la figura 16, es importante destacar que la demostración de cómo se realiza cada alcance es la estrategia que el estudiantado prefiere. Esto es pertinente con lo que indica Rivera (2008) “El método para enseñar los alcances nuevos es el de demostración, seguido de ejercicios de práctica” (p. 209). También, destacan las siguientes estrategias: explicación oral del movimiento

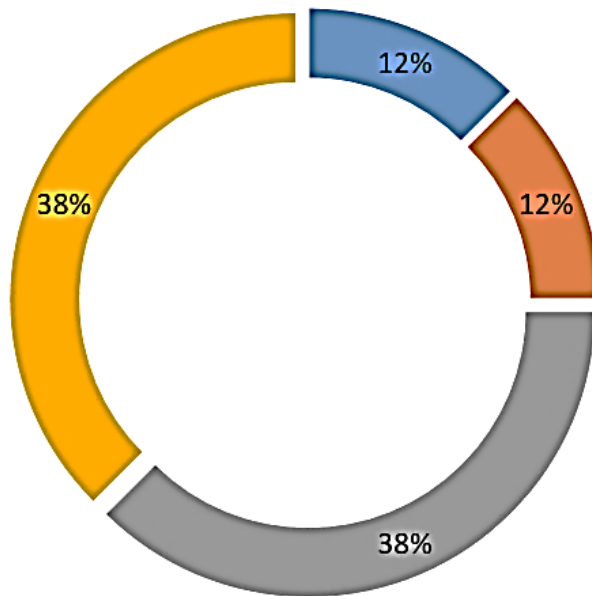
de los dedos para realizar los alcances y presentación de imágenes que muestran dónde están ubicadas las teclas para explicar el movimiento del alcance.

En cuanto al orden de enseñanza de los alcances, se indagó sobre criterios para la escogencia de este aspecto. La información obtenida por parte de las personas docentes fue la siguiente:

Figura 13

Criterios sobre el orden de enseñanza de los alcances de las letras del teclado

N= 8



- Presenta los alcances de una misma fila del teclado.
- Presenta los alcances del mismo dedo, pero de manos opuestas
- Presenta primero las teclas con más frecuencia de uso
- Presenta primero los alcances más fáciles de ejecutar

Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 15 del cuestionario para docentes

Tal y como lo muestra la figura 17, al momento de enseñar los alcances de las letras del teclado, los criterios que más toman en cuenta las personas docentes son: presentar primero los alcances más fáciles de ejecutar y las teclas con más frecuencia de uso (e a o s i r n d c t). Este último coincide con lo expuesto por Santiago et al. (2012) quienes indican que lo más conveniente es presentar las letras con más frecuencia de uso para luego incluir el acento y el punto. Esto

facilita la escritura de palabras y oraciones cortas lo cual es conveniente para el avance adecuado del aprendizaje de la digitación.

Se propusieron una serie de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. Se obtuvo que más del 50 % de las personas encuestadas determinan que las siguientes estrategias contribuyen mucho en el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora:

- Ejercicios de digitación de textos en diferentes idiomas para consolidar la técnica de golpeo
- Ejemplifica mediante la demostración la postura correcta frente al computador
- Prácticas de digitación de letras específicas que generan dificultad
- Análisis de imágenes para identificar errores de postura frente al computador
- Mantener un récord del progreso en un instrumento de registro de la velocidad y la exactitud
- Dictado de combinaciones de letras, palabras y frases; según el nivel de aprendizaje
- Prácticas de digitación de textos en los que deba aplicar el golpeo de las teclas de servicio
- Práctica de texto corrido para desarrollar la exactitud
- Prácticas de digitación para el desarrollo de la velocidad en uno, dos y tres minutos
- Prácticas de digitación de letras, palabras y frases; para el desarrollo de un ritmo adecuado de lectura y golpeo

También, destacan estas otras estrategias que contribuyen bastante al desarrollo de dicha competencia:

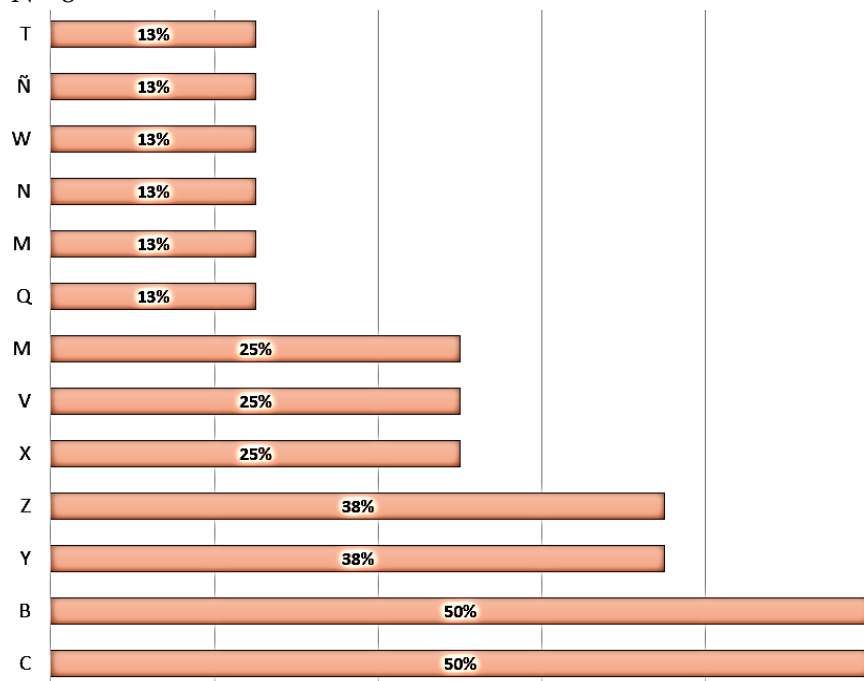
- Empleo de programas tutoriales o páginas web que presentan ejercicios para el desarrollo de la velocidad y exactitud al digitar.
- Fijar metas individuales para que el estudiante concentre su atención en mejorar las fallas.
- Análisis de casos para identificar y corregir errores en documentos de oficina
- Práctica diaria sobre la organización del área de trabajo
- Reproduce canciones o audiocuentos para que el estudiante digite y así desarrolle la velocidad y exactitud
- Actividades lúdicas para el desarrollo de la velocidad en digitación
- Juego de mesa que consolida la asociación cognitiva de los dedos y las teclas

Sobre estas mismas propuestas de estrategias de enseñanza-aprendizaje específicas para el desarrollo de la digitación, las personas estudiantes manifiestan una amplia aceptación por parte del estudiantado; es decir, se consideran significativas en el desarrollo de la competencia de la digitación de textos en la computadora. Tal y como se aprecia, las estrategias planteadas son diversas, en este sentido Rivera (2008) afirma que:

Muchos estudiantes comentan que algunos de los profesores que han tenido, a pesar de que son especialistas y dominan el contenido de la materia que enseña, no saben transmitir los conocimientos de manera adecuada. Se les hace difícil hacer su clase variada, estimulante, interesante, retadora, diferente, divertida y agradable. Para lograr esto, se requiere que además de una buena planificación y gran cantidad de entusiasmo, el maestro utilice diferentes estrategias de enseñanza (p. 115).

Lo expuesto anteriormente evidencia la importancia de la presencia de diversas estrategias en la mediación pedagógica de la digitación. Por lo tanto, es relevante identificar las teclas que presenta dificultad de golpeo. Las personas docentes opinan que los alcances más complejos para el estudiantado son los siguientes:

Figura 14
Alcances de mayor dificultad según docentes
N= 8



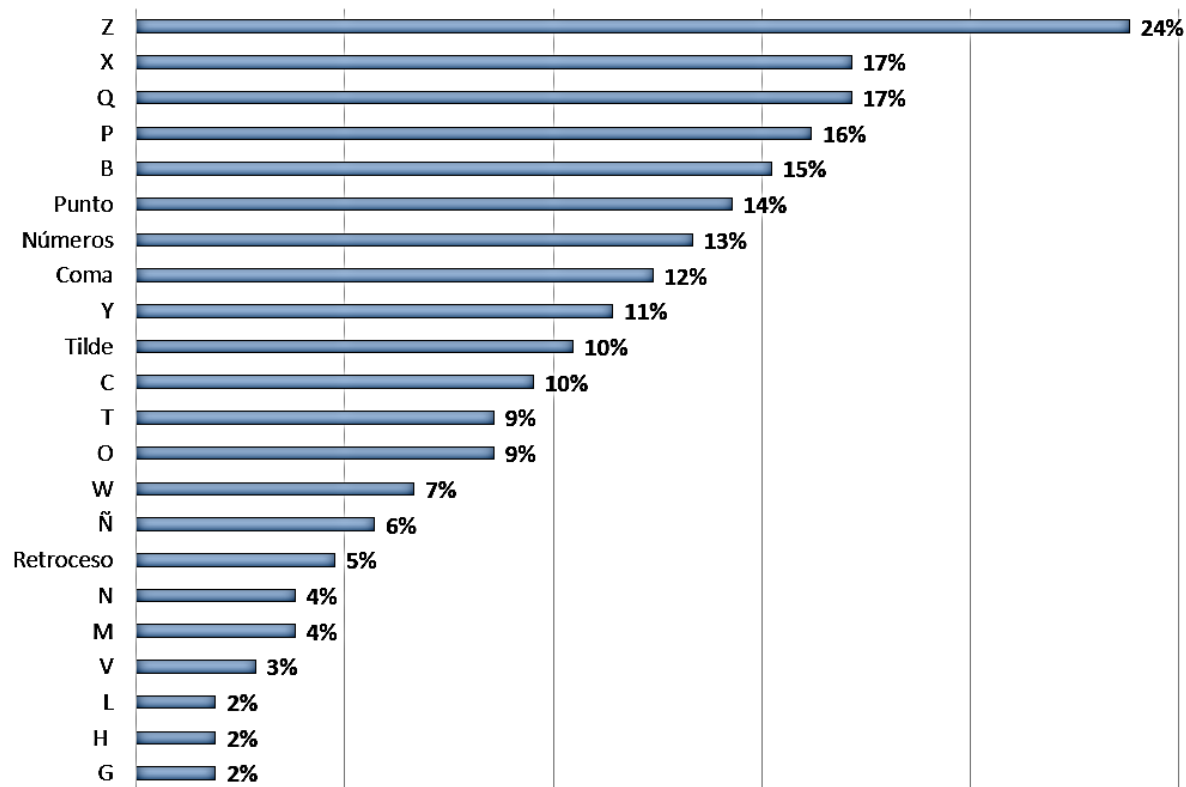
Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 17 del formulario para docentes

En la figura 18 se aprecia que las teclas con mayor complejidad de golpeo para el estudiantado, según la percepción del 50 % de los docentes, son los alcances a las letras C y B, seguidos de la Y y Z (38%). Otras letras que crean dificultad son la X, V y M (25%) y la W, Ñ y T (13%).

Las personas docentes encuestadas también consideran que la tecla de retroceso, digitar los dos puntos, la tecla de la coma, de la tilde y la del “shift” son difíciles de golpear. También, manifiestan que el digitar los números y los signos les resulta complejo por la distancia considerable desde las teclas guías. Lo anterior lo confirman Santiago et al. (2012) quienes mencionan que “Los alcances a los números y a los signos desde las teclas guías, resultan más largos y a veces más difíciles” (p. 140).

En esta línea de ideas, a continuación, se muestra un gráfico que representa la opinión de las personas aprendientes respecto a las teclas que les genera mayor dificultad de golpeo:

Figura 15
 Alcances de mayor dificultad según docentes
 N= 105



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 9 del cuestionario para estudiantes

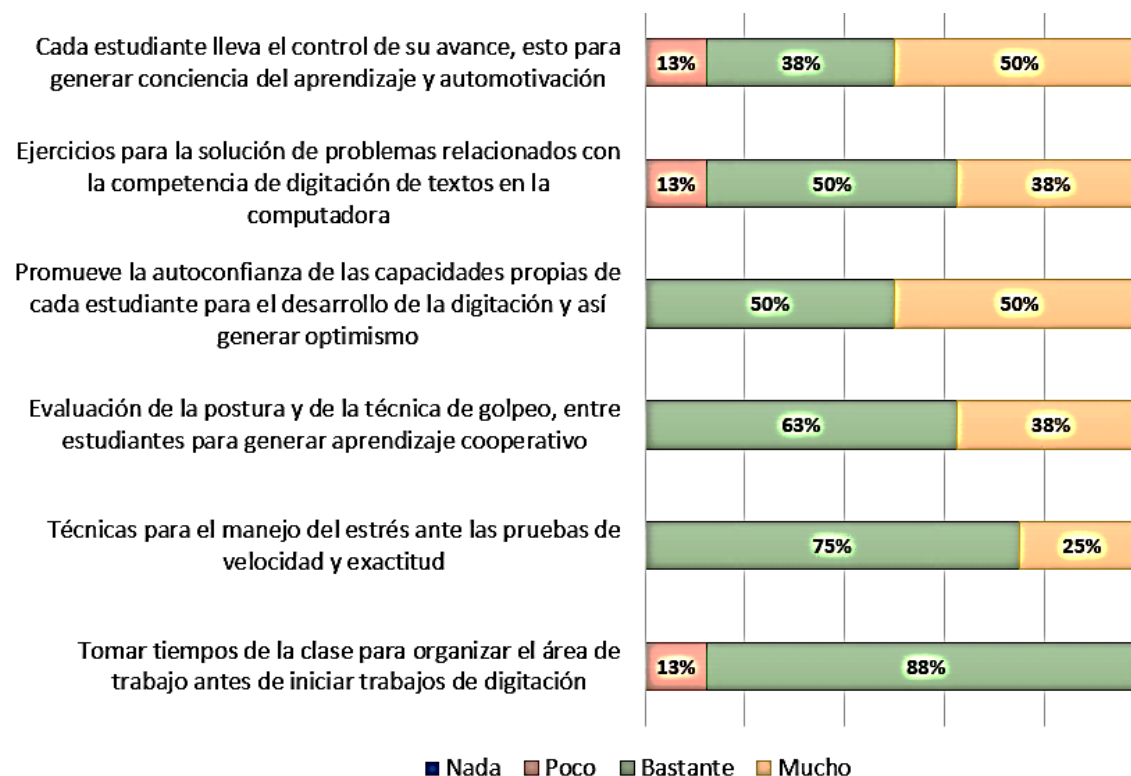
La figura 19 presenta claramente que más del 10 % del estudiantado manifiestan que los alcances de las letras Z, X, Q, P, B, Y, C, el signo del punto, los números, el signo de la coma y la tilde son los más difíciles. Esto coincide con lo expresado por las personas docentes que determinan como alcances complejos las letras Z, X, B, Y, C.

Las competencias para el desarrollo del saber declarativo (saber conocer), del saber procedimental (saber hacer) y del saber actitudinal (saber ser) generan una integridad en el desarrollo del individuo en sociedad. Para determinar cómo los elementos del “Saber ser” se integran a la competencia de digitación de textos en la computadora, se presentó a los docentes una serie de estrategias de enseñanza-aprendizaje. A continuación, las respuestas de la población encuestada:

Figura 16

Opinión sobre las estrategias para el desarrollo del saber ser según docentes

N= 8

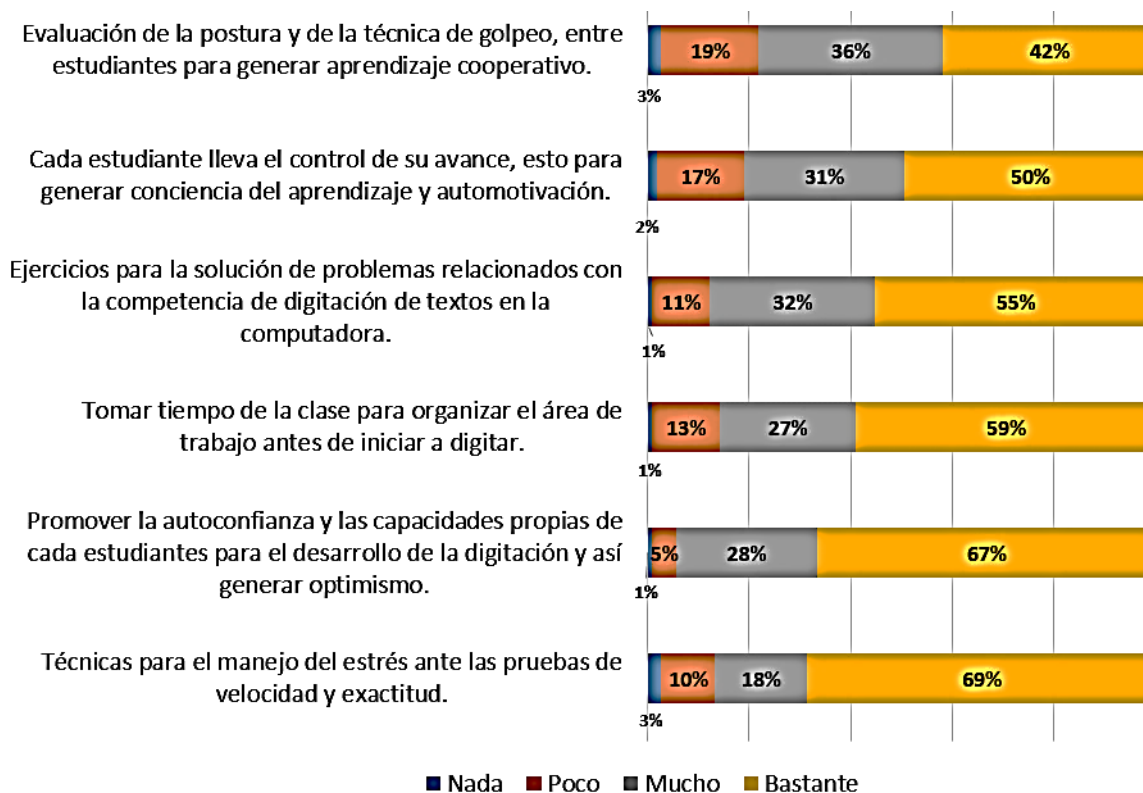


Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 18 del formulario para docentes

En la figura 20 se aprecia que más del 50 % consideran que seis de las estrategias de enseñanza-aprendizaje propuestas desarrollan bastante el “Saber ser”, en cuanto a la estrategia que

cada estudiante lleva el control de su avance, esto para generar conciencia del aprendizaje y automotivación, el 50 % determinan que ayuda mucho. Sobre estas mismas estrategias, el estudiantado expresó lo siguiente:

Figura 17
Opinión sobre las estrategias para el desarrollo del saber ser según estudiantes
N= 105



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 10 del cuestionario para estudiantes

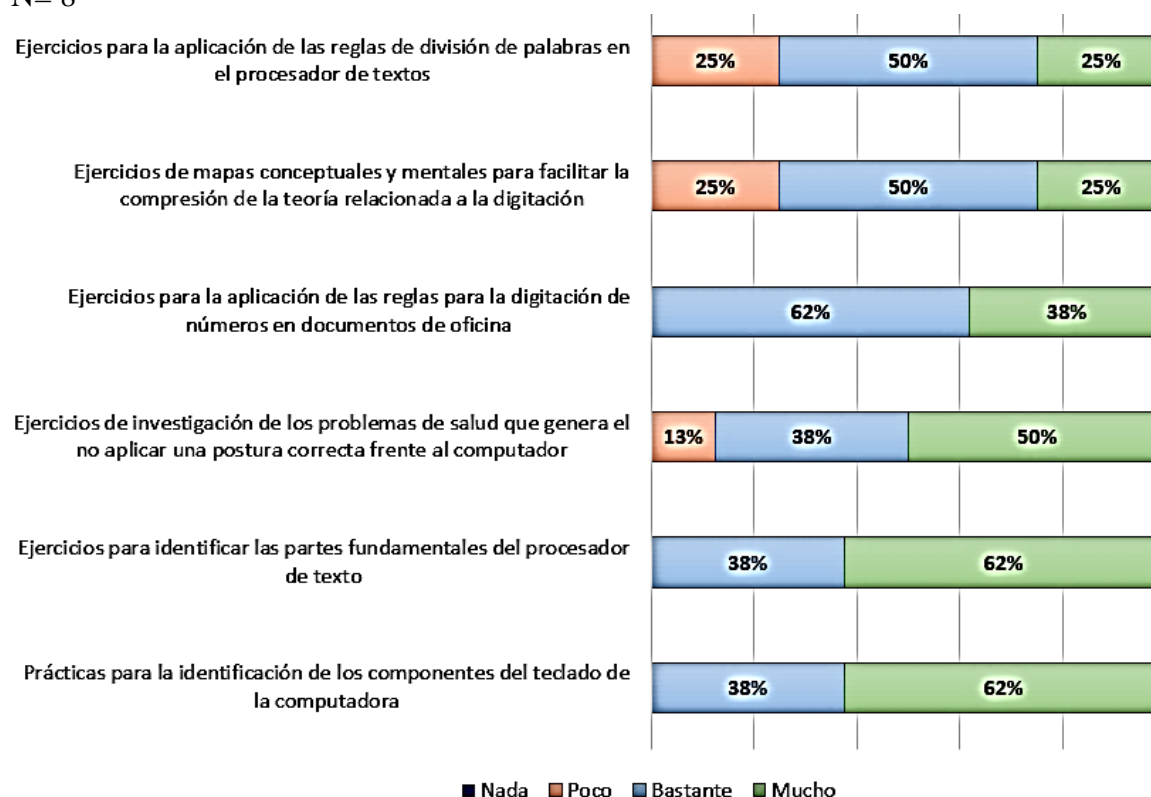
La figura 21 presenta notoriamente que el estudiantado determina que las estrategias propuestas propician bastante los conocimientos actitudinales. En relación con el “Saber ser”, Quesada et al., (2011) lo conceptualizan como:

La capacidad de pensar en forma crítica, autónoma y de elaborar juicios propios que le permitan al individuo determinar por sí mismo que se debe hacer en diferentes circunstancias. Es desarrollar la libertad, la independencia y la personalidad del ser humano (p. 101).

De la cita anterior se deriva que mediante dichas estrategias las personas estudiantes pueden adquirir aptitudes necesarias para desempeñarse eficiente tanto a nivel personal como laboral.

En relación con las estrategias propuestas para el desarrollo del “Saber conocer”, se obtuvo la siguiente información por parte de la población docente:

Figura 18
Opinión sobre las estrategias para el desarrollo del saber conocer según docentes
N= 8



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 19 del formulario para docentes

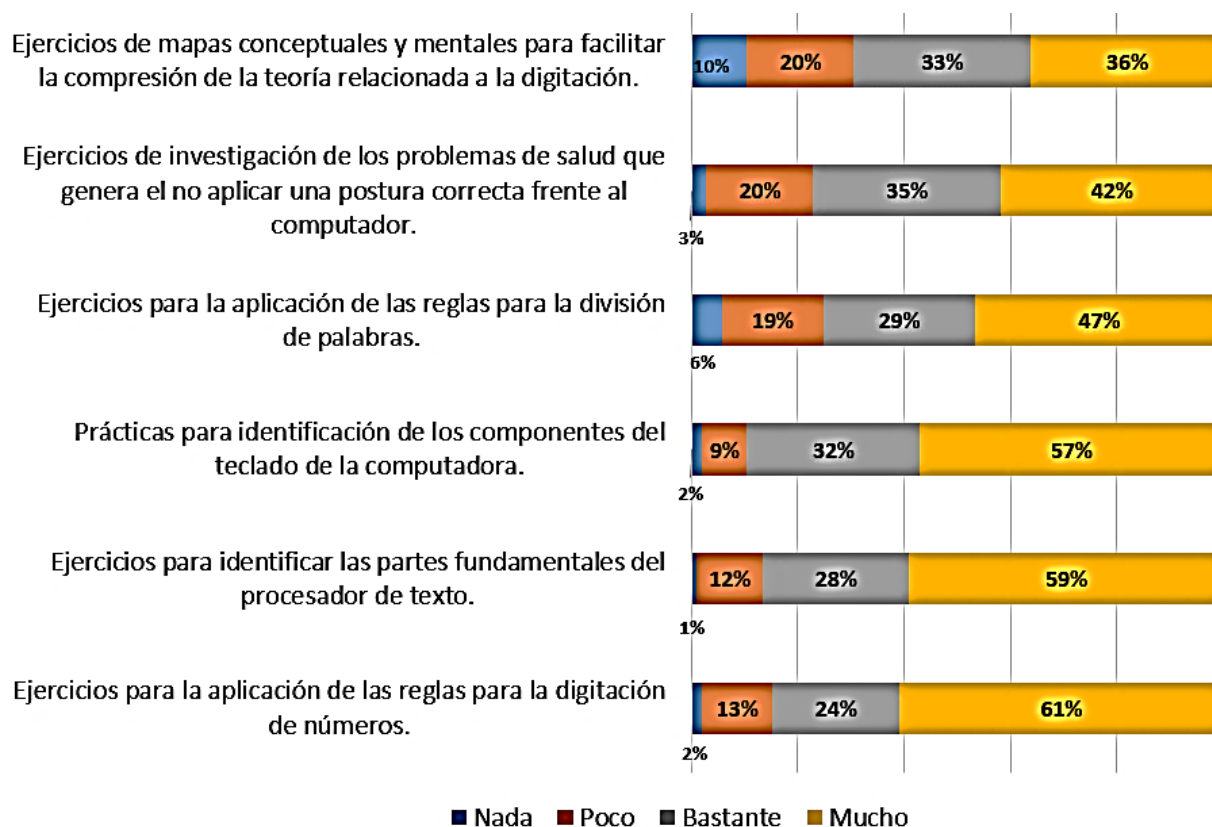
Tal y como se aprecia en la figura 22, más del 50 % de las personas docentes encuestadas determinan que las estrategias propuestas permiten desarrollar mucho o bastante el elemento saber conocer de la competencia de digitación.

De igual modo, la población estudiantil que participó del estudio coincide con los docentes. Ellos manifestaron lo siguiente:

Figura 19

Opinión sobre las estrategias para el desarrollo del saber conocer según estudiantes

N= 105



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 11 del cuestionario para estudiantes

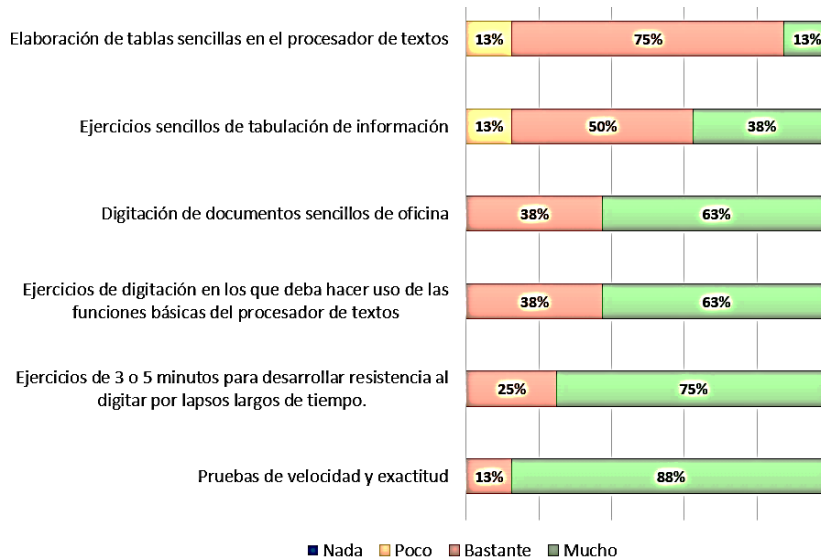
La figura 23 muestra claramente la coincidencia entre la opinión del profesorado y el estudiantado. Es importante mencionar que el “saber conocer” radica en el conjunto de conocimientos teóricos y prácticos que las personas adquieren para el desempeño de su profesión (Tobón, 2006). En este sentido, las estrategias propuestas propician el conocimiento pertinente para digitar diversos textos en la computadora.

Por último, se exploran estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo del saber hacer. La población docente encuestada expresa lo siguiente:

Figura 20

Opinión sobre las estrategias para el desarrollo del saber hacer según docentes

N= 8



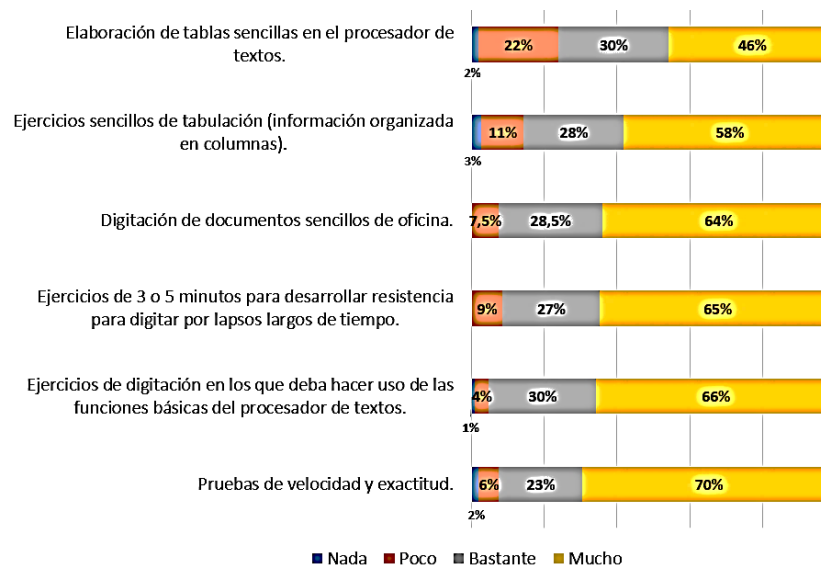
Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 20 del formulario para docentes

La figura 24 presenta que más del 50 % de las personas docentes encuestadas indican que las estrategias propuesta sí desarrollan el aspecto procedimental de la competencia de digitación de textos en la computadora. Esto coincide con la opinión de las personas estudiantes quienes expresan lo siguiente:

Figura 21

Opinión sobre las estrategias para el desarrollo del saber hacer según estudiantes

N= 105



Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 12 del cuestionario para estudiantes

Tal y como se evidencia en la figura 25, las estrategias propuestas son consideradas pertinentes para el desarrollo del “Saber hacer” que implica la ejecución de destrezas, tareas o procedimientos para resolver problemas (Tobón, 2006). Estas estrategias son relevantes, ya que la competencia de digitación de textos en la computadora posee un alto porcentaje de destreza; es decir, de procedimientos prácticos que se ejecutan según las técnicas de digitación y producción documental.

Para el análisis de esta categoría, se presenta la opinión del estudiantado con respecto a cómo les gustaría aprender la competencia de digitación de textos en la computadora. A continuación, se presentan las respuestas más relevantes:

- Me gustaría con dictados y prácticas en línea.
- Con más prácticas de digitación sin presión del tiempo.
- Con récords personales, de este modo, se posee la oportunidad de mejorar de forma individual.
- Mediante prácticas de digitación de canciones.
- Con menos pruebas sumativas de velocidad y exactitud, ya que eso hace que los estudiantes se pongan nerviosos, aunque digiten bien, recomiendo aplicar ese tipo de pruebas cada semana, así habrá menos presión.
- De manera más dinámica, incluyendo juegos que sean de utilidad.
- Creando textos personales o practicando por medio de alguna actividad que no llegue a aburrir.
- Recomendando actividades más interactivas, aplicando actividades dinámicas y no tan repetitivas y rutinarias.
- Me gustaría mantener mi propio control, de esta forma sabré si alcanzó el nivel requerido.
- Mediante la digitación de textos cortos.
- Por medio de la digitación de textos sencillos.
- Con un tutor en línea.
- Con juegos en línea, interactivos y didácticos.
- Me gustaría practicar digitación mediante textos de diversas temáticas, además de dictados y prácticas Online.

- De forma práctica y con lecciones presenciales.
- Mediante aplicaciones en línea.
- Por medio de juegos y retos.
- Me gustaría por medio de videos donde se visualice cómo realizar el alcance, creo que así se aprendería más fácil.
- Con material demostrativo, videos, imágenes y explicaciones de parte de la persona docente que facilite el aprendizaje y comprensión del uso correcto de los dedos en el teclado y todo lo relacionado al tema.
- Con prácticas de digitación de documentos, se me hace más sencillo.
- Practicando con textos de gusto personal mediante videos y práctica.
- Con más prácticas formativas y trabajos colaborativos.
- Presencial, ya que así el profesor me corrige tanto postura como posición de los dedos.
- Mediante prácticas competitivas entre los estudiantes, para incentivar el interés y motivación, por medio de escrituras de cuentos, o textos.
- De manera que sea un aprendizaje para futuro y no únicamente para pruebas de velocidad o exactitud.
- Me gusta mucho la parte del dictado, siento que es de mucha concentración y que lo impulsa a practicar bastante para hacerlo de forma correcta.
- Con mucha práctica, la teoría no me parece importante, ya que se debe crear una memoria muscular para así digitar de forma automática.

Los resultados derivados de este ítem representan un insumo sustancial a este estudio, dado que a partir de estos se pueden crear nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje basadas en el enfoque por competencias para que posteriormente puedan ser implementadas en los cursos en los que se desarrolla la digitación. Esto es atinente con lo expuesto por Hernández y Guárate (2017) quienes mencionan que el docente debe promover diversas actividades para que los estudiantes desarrollen y fortalezcan el aprendizaje adquirido. Basados en este planteamiento, se puede afirmar que las estrategias de enseñanza-aprendizaje son fundamentales en la mediación pedagógica de la competencia de digitación de textos en la computadora.

Los datos cuantitativos permiten determinar que las estrategias de enseñanza-aprendizaje son el núcleo de la mediación pedagógica, pues representan las actividades que favorecen la

construcción del aprendizaje. Respecto a los datos cualitativos, mediante la entrevista aplicada a los docentes se logra profundizar en la acción didáctica y conoce que se requiere de estrategias innovadoras que contemplen la transformación de la mecanografía a la digitación y que se acoplen a distintos escenarios educativos como el virtual. Es por esto que se pretende sistematizar todos estos insumos para la elaboración de una propuesta didáctica. Sobre esto último, a continuación, se presenta el análisis obtenida de dicha categoría de estudio.

Categoría 4: Recurso Didáctico

En el proceso de enseñanza-aprendizaje participan varios elementos que propician la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes establecidas en los programas de curso. Uno de esos elementos son los materiales o recursos didácticos:

Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (Morales, 2012, p. 10).

La definición anterior permite entender la importancia que tiene el recurso didáctico en la educación. Para los fines establecidos en esta investigación es necesario profundizar en los elementos que se deben tomar en cuenta en la elaboración de un recurso didáctico específico para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

Este proyecto de investigación pretende aportar un recurso didáctico actualizado. Es por esta razón que se quiso conocer la percepción de las personas docentes entrevistadas respecto a la diferencia entre mecanografía y digitación. A continuación, se presentan sus respuestas:

- La diferencia radica en la herramienta con la que se trabaja. La mecanografía se ejecuta en la máquina de escribir y la digitación en la computadora.
- La mecanografía y la digitación se diferencian en el equipo. En la máquina de escribir se usa mecanografía y en la computadora digitación.

- Se podría decir que son sinónimos, pero la mecanografía se aplica para el uso de la máquina de escribir y la digitación es más moderno, es para el uso de la computadora.
- El término mecanografía es vinculado con conocer el manejo del teclado. Actualmente, lo que se realiza es la digitación porque se realiza en la computadora. Se podría decir que son sinónimos.
- La mecanografía es un todo desde la postura del cuerpo, los alcances y la elaboración de documentos. La digitación es incluir datos en un ordenador.
- No son lo mismo, la mecanografía involucra técnicas específicas para el manejo del teclado. La digitación puede ser insertar datos al computador, pero sin la técnica correcta.

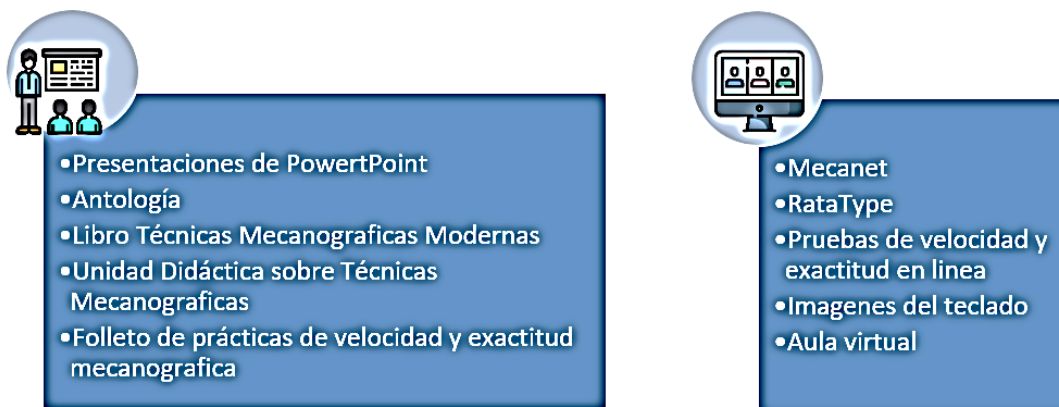
Tal y como se aprecia en las respuestas anteriores, se considera que la diferencia entre la digitación y la mecanografía se concentra en el equipo que se utiliza. La máquina de escribir para la mecanografía y la computadora para la digitación. También, se acuerda que la digitación es una técnica para la inserción de datos en la computadora.

Se exploró sobre los recursos didácticos que se utilizan en el curso en el que se desarrolla la competencia de digitación de textos en la computadora tanto en modalidad de aprendizaje presencial como virtual. Sobre esto, se obtuvo de la población docente los siguientes datos:

Figura 22

Recursos didácticos utilizados por docentes

N:8



Fuente:

Elaboración propia con base en la pregunta dos de la entrevista para las personas docentes

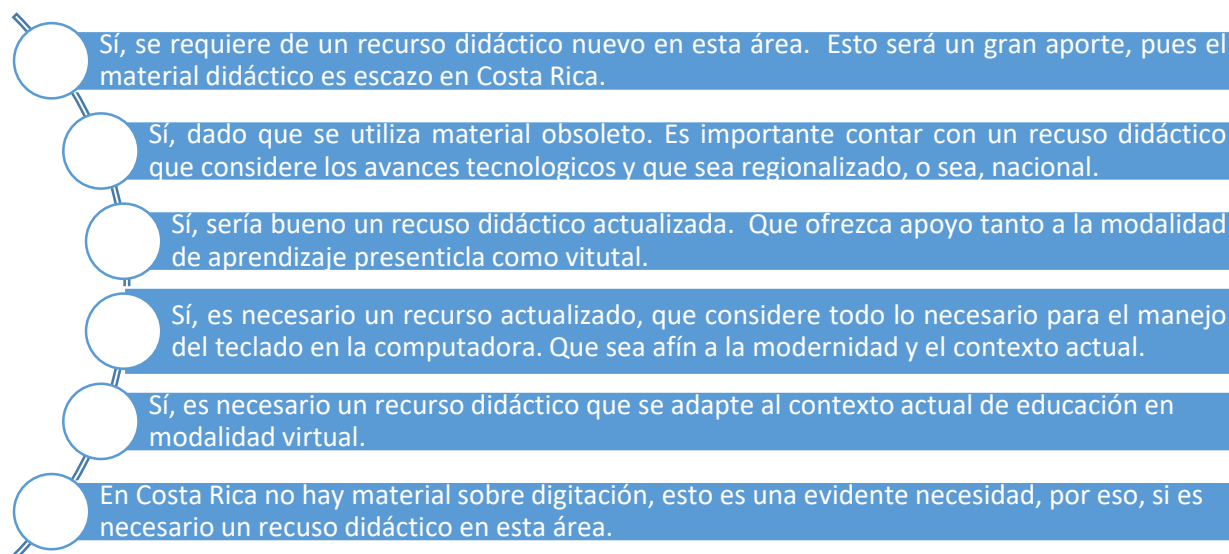
La figura 26 presenta que los materiales didácticos utilizados para la modalidad de aprendizaje presencial están enfocados a la mecanografía, a pesar de que se trabaja en laboratorios de cómputo; es decir, son materiales que requieren la integración del componente tecnológico para que estén actualizados. En cuanto a la modalidad de aprendizaje virtual se utilizan recursos que ayudan a desarrollar los alcances, pero no se mencionan materiales relacionados al aprendizaje de herramientas del procesador de texto, las técnicas básicas de la digitación o postura correcta frente al computador, entre otros.

Se indagó si las personas docentes consideran necesario la existencia de un recurso didáctico actualizado y novedoso para la enseñanza-aprendizaje de la competencia de la digitación de textos en la computadora. A continuación, se muestra la figura 29 que presenta la información obtenida de la entrevista realizada a las personas docentes.

Figura 23

Necesidad de un recurso didáctico

N= 8



Fuente: Elaboración propia con base en la pregunta tres de la entrevista para las personas docentes

Es evidente la necesidad de un recurso didáctico actualizada que contenga estrategias de enseñanza-aprendizaje atinentes al desarrollo de la competencia de digitación. Además, que considere los avances tecnológicos y el contexto educativo actual.

En este punto es importante mencionar que al consultarle a los docentes por los recursos didácticos que utilizan en sus clases de digitación, manifiestan que el más relevante es la unidad

didáctica. Esto es así, porque es un recurso educativo que integra todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y le da una estructura al curso en forma progresiva.

Los resultados de este estudio revelan que los elementos que posee una unidad didáctica específica para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora es una propuesta didáctica innovadora y necesaria en el contexto de la Educación Comercial nacional; sin embargo, mencionan que debe ser atinente al contexto de aprendizaje en modalidad virtual. Por consiguiente, se sugiere realizar adaptaciones a la estructura de una unidad didáctica y adecuarla a la Web.

En esta línea, se consultó qué se considera indispensable en un recurso didáctica específica para el desarrollo de la digitación. A continuación, se presenta lo mencionado por las personas docentes encuestadas:

- Diseño atractivo y colorido
- Diversas prácticas para el desarrollo de los alcances
- Ejercicios de exactitud y velocidad al digitar
- Ejercicios de texto corridos bien medidos, según la palabra por minuto estándar
- Prácticas progresivas según el nivel (de menos a más)
- Ejercicios de texto corrido en inglés
- Apoyo visual del teclado, así como de manos y posición correcta frente al computador
- Explicación clara de los alcances, ergonomía en la oficina y reglas para la digitación de signos de puntuación y de números
- Que se elabore en un soporte digital para que sea un recurso innovador y pertinente al contexto actual y al uso de las tecnologías.

Los datos anteriores coinciden con las estrategias propuestas en este proyecto de investigación y tanto los docentes como estudiantes manifestaron que son significativas en el desarrollo de la digitación. Todo lo expuesto representa un aporte relevante para la elaboración de la propuesta didáctica que se propondrá en este trabajo final de graduación.

Para evaluar la previa aceptación del recurso didáctico específica para la enseñanza-aprendizaje de la digitación, se consultó a las personas docentes si lo usarían. Respecto a esto, el

100% manifestaron que sí lo utilizarían en el desarrollo de sus cursos. Esto evidencia la buena aceptación que tendrá la propuesta que se diseñará.

También, se buscó conocer qué innovación se podría incluir en un recurso didáctico específico para el desarrollo de la competencia de digitación. Las personas consultadas mencionaron lo siguiente:

- Presentar el recurso didáctico de forma digital para poder utilizarla en la modalidad de aprendizaje virtual. Más ahora por la pandemia.
- Un software que complemente el material, que presente ejercicios de velocidad y exactitud de digitación.
- Que se desarrolle funciones del procesador de texto y no solo los alcances, velocidad y exactitud.
- Que presente estrategias diseñadas desde el aprendizaje activo.
- Estrategias innovadoras (diferentes a lo usual) para desarrollar la digitación.
- Videos que muestren como realizar cada alcance.
- Documentos medidos para realizar pruebas de velocidad contextualizadas al ambiente de oficina.

Se exploró sobre sitios web didácticos para el desarrollo de la digitación. Esto con el propósito de complementar el contenido de la propuesta didáctica que se elaborará. Los mencionados por las personas docentes entrevistadas fueron los siguientes: Mecanet, Ratatype, Fastfinger, ARTypist.

Los sitios web mencionados aportan explicaciones sobre cómo realizar los alcances y presentan ejercicios de velocidad. Esto puede ser utilizado para diversificar las actividades en el salón de clases. Por consiguiente, el profesorado debe ser selectivo y escoger los sitios web didácticos que tengan relación con los objetivos de aprendizaje por desarrollar, con los contenidos de los cursos y con el nivel de sus estudiantes (Rivera, 2008).

Se exploró sobre el material utilizado para medir la destreza de velocidad y exactitud de la digitación. Las respuestas fueron las siguientes: el folleto de prácticas para digitación de la autora Maritza Ulate (2015), prácticas presentadas en el libro Mecanografía Gregg (1998), ejercicios del libro Técnicas Mecanográficas Modernas (2003) y el material elaborado por la profesora Yolanda

Jiménez (2014). Tal y como se aprecia, se mencionaron únicamente cuatro fuentes de consulta y de antigüedad significativa. Lo suministrado evidencia la necesidad de un material didáctico actualizado.

Además, las personas docentes expresaron la necesidad de ejercicios medidos de forma correcta según la palabra estándar; conjuntamente, enfatizan lo necesario que son las escalas verticales y horizontales para facilitar la medición de la cantidad de palabras digitadas por minuto. También, brindaron recomendaciones para mejorar dicho material, entre lo mencionado está: ejercicios progresivos desde los alcances hasta la digitación de textos complejos, ejercicios que integre el formato documental junto con la rapidez, esto para niveles avanzados y ejercicios de aplicación de las herramientas básicas del procesador de textos.

De igual forma, se recogieron recomendaciones sobre temáticas de los textos que se utilizan para las pruebas de velocidad y exactitud. Se obtuvo las siguientes: reflexiones, textos sobre temáticas relacionadas a las técnicas de administración de oficinas, temas de interés del estudiantado, canciones y textos en el idioma inglés.

Se indagó sobre qué tipo de ejercicios se consideran necesarios para incluir en un recurso didáctico con el objetivo del desarrollo de la competencia de digitación. Las personas docentes mencionaron: ejercicios de digitación de los alcances vistos en cada clase, ejercicios que fomenten la creatividad del estudiantado, ejercicios para reforzar la ejecución de los alcances más difíciles, dictado de frases, ejercicios de repaso, ejercicios de digitación de documentos sencillos en los que debe aplicar las técnicas de digitación y ejercicios de texto corrido específicos para la velocidad y exactitud.

En relación con lo mencionado, Rivera (2008) aporta que los ejercicios de calentamiento son necesarios, ya que se dedican a repasar los alcances aprendidos en las lecciones anteriores. Lo que aplica el principio psicológico de ir de lo conocido a lo nuevo. Esta misma autora indica que los ejercicios deben tener un único objetivo, ya sea el de desarrollar la velocidad o la exactitud.

Tal y como se ha explicado, la digitación va más allá de realizar correctamente alcances con velocidad y exactitud para la inserción de datos al computador. La competencia que se estudia en esta investigación requiere de una serie de conocimientos, destrezas y actitudes; entre las que se pueden mencionar, el manejo de herramientas del procesador de textos.

En esta línea, se consultó sobre cuáles funciones del procesador de textos recomienda desarrollar en una unidad didáctica concentrada en la enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación. Las respuestas fueron las siguientes: reconocer partes básicas del procesador de textos de Microsoft Word, herramientas de formato (uso de distintas fuentes y ajuste de su tamaño, aplicación de negrita, cursiva y subrayado). También, mencionaron la configuración de la alineación (izquierda, centrado, derecha y justificado); al igual que la configuración de los márgenes y el interlineado. Así como funciones básicas como copiar, pegar, cortar, manejo de tabulaciones, guardar documentos, cambiar el nombre del archivo y centrar verticalmente en la hoja. Ante esto, se toma en cuenta a Rivera (2008) quien sugiere que los contenidos de un curso en el que se desarrolle la digitación deben incluir además de las técnicas básicas, algunas nociones de formato de tipos documentales y todos los aspectos de la computadora necesarios para su uso, así como herramientas básicas del procesador de texto.

En relación con la producción de documentos, Araya et al. (2018) señalan que esta actividad es una de las labores más frecuente en las oficinas y corresponde a la integración de los conocimientos técnicos sobre fondo y forma de los tipos documentales, así como de habilidades y destrezas técnicas de digitación y dominio de las herramientas de procesador de texto. En este sentido, se consultó sobre documentos sencillos que se podrían incluir en una unidad didáctica para el desarrollo de la digitación y se obtuvo los siguientes: cartas personales sencillas, memorando, invitaciones, esquelas y avisos.

Es relevante indicar que el recurso didáctico que se propondrá estará dirigida para el nivel inicial de la digitación. Por esto, se enfatizará en la ejecución de los alcances, la postura correcta frente al computador, el desarrollo de la destreza de velocidad y exactitud y herramientas básicas del procesador de texto. En relación con la producción de documentos, se presentarán los sencillos con el objetivo que el estudiantado aplique todas las técnicas de digitación en la elaboración de estos.

La información analizada sobre la categoría de diseño de la propuesta didáctica representa una guía por considerar en la elaboración de la propuesta didáctica que se plantea. Todo lo analizado en este capítulo son elementos necesarios en la actualidad, dado que es evidente que no se puede trabajar con las técnicas mecanográficas cuando la evolución de la tecnología la transformó y ahora lo que se realiza es la digitación. Además, los resultados evidencian la

necesidad de una mediación pedagógica innovadora, contextualizada a la evolución de la Educación Comercial, al contexto educativo actual y a las demandas de la sociedad.

Los aportes recopilados y analizados de las personas docentes y estudiantes se consideran como insumo básico para elaborar la propuesta de este proyecto de investigación y que se explica en el siguiente capítulo.

Capítulo V

Propuesta Didáctica

Propuesta Didáctica

Este proyecto de investigación tiene como propósito principal la elaboración de una propuesta didáctica para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. Esta fue diseñada para ser utilizada en un curso introductorio de digitación, tanto en el nivel de educación media y de carreras técnicas, así como en el universitario. De esta manera, se podrá contar con una herramienta que ayude al desarrollo de una destreza que es medular en el currículo de las disciplinas relacionadas con la formación de los profesionales que se encargarán de la gestión administrativa de oficina.

Mediante el proceso de investigación y con base en los resultados obtenidos, se contesta a la pregunta que dio origen a este estudio: ¿Cuáles son las estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora que permitan elaborar una propuesta didáctica para el ámbito de la Educación Comercial? Luego, con ese insumo se elaboró la propuesta aquí presentada denominada *TypingClass*.

Esta propuesta es un recurso didáctico que orienta a los docentes de Educación Comercial en la mediación pedagógica y beneficia al estudiantado, pues propicia el aprendizaje de la digitación. Este recurso se elaboró a través de la sistematización de estrategias de enseñanza-aprendizaje. Además, representa un insumo para que la persona docente pueda implementar en sus lecciones y le facilite al estudiantado materiales y actividades que permiten el fortalecimiento de la competencia de digitación. Lo anterior mediante una plataforma didáctica en la web que contribuye al desarrollo del estudio independiente y la autonomía del aprendizaje, ya sea en modalidad de aprendizaje presencial, bimodal o completamente virtual.

Seguidamente se presenta la fundamentación teórica que se utilizó de base para el diseño de la propuesta didáctica.

Fundamentación Teórica

Los principios pedagógicos que se aplicaron en el diseño de *TypingClass* se fundamentan en la integración del saber conocer, saber hacer y saber ser, lo que permite el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. En consecuencia, es

un recurso innovador y actualizado. Además, ante la pandemia del COVID-19, este recurso didáctico es pertinente y de utilidad para incorporarlo en el proceso de aprendizaje virtual o bimodal.

La presente propuesta didáctica se fundamenta en un enfoque curricular por competencias. Por consiguiente, este recurso didáctico se concentra en la adquisición de conocimientos, de habilidades, de destrezas y de actitudes necesarias para enfrentar diversas situaciones cotidianas relacionadas a la digitación de textos en la computadora.

Este enfoque curricular busca que las personas que aprenden adquieran los conocimientos, las destrezas y las aptitudes que le permitan un desarrollo integral a lo largo de la vida e insertarse exitosamente en el sector productivo. Para conceptualizar qué es una competencia, es importante tomar en cuenta lo que aporta López (2016) quien menciona que “La palabra competencia es de naturaleza polisémica, por lo que su abordaje requiere precisar la perspectiva de su enfoque, ya que actualmente es común encontrar una gran variedad de clasificaciones” (p. 43).

Para efectos de este trabajo, se considera la competencia desde la perspectiva educativa. El Ministerio de Educación Pública (2004) la define como “un conjunto integrado de conocimientos, procedimientos, actitudes y valores, que permiten un desempeño satisfactorio y autónomo ante situaciones concretas de la vida personal y social” (p. 6).

De acuerdo con lo anterior, se toma como conceptualización clave lo que aportan Castillo y Cabrerizo (2010) sobre lo que es una competencia en educación. Ellos indican que una competencia es la capacidad de aplicar los conocimientos (lo que se sabe) paralelamente con las destrezas y habilidades (lo que se sabe hacer) para ejecutar una actividad en un contexto determinado, de manera tal que evidencie respeto, interés por el trabajo bien hecho y sabiendo estar con los demás (sabiendo ser).

El enfoque por competencias requiere definir las metas de aprendizaje. Esto es indispensable en la planificación didáctica que realiza la persona docente. Por consiguiente, es fundamental determinar los resultados esperados. Sobre esto, Adam (2004) indica que los resultados de aprendizaje son enunciados que determinan lo que se espera que el estudiantado sea capaz de hacer, comprender o demostrar una vez terminado un proceso de aprendizaje. Por lo

tanto, un resultado de aprendizaje describe los conocimientos, las destrezas y las actitudes que se desarrollarán en un proceso de formación por competencias.

En este recurso didáctico los resultados de aprendizaje propuestos contribuyen a desarrollar la competencia aquí planteada. Dichos resultados se desarrollarán mediante las estrategias de enseñanza-aprendizaje que fueron sistematizadas y dieron origen a la plataforma didáctica en la web. De acuerdo con Carranza y Landaverde (2020) estas estrategias son acciones educativas previamente organizadas que tienen como propósito lograr objetivos específicos preestablecidos e involucran procesos cognitivos, procedimientos y ejercicios didácticos propios de la formación.

Es así como nace esta propuesta que se concreta en una plataforma didáctica en la web. Según Canales y Araya (2017), los recursos tecnológicos son medios auxiliares que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en términos de hacer más atractivas, interesantes y significativas las clases; por consiguiente, estos recursos son herramientas que ilustran temas y permiten una comprensión de la relación teoría-práctica.

La propuesta aquí presentada consiste en una plataforma didáctica en la web, lo que se enmarca en una web educativa. Según apunta Sánchez (2003) es un espacio web diseñado con el fin de propiciar aprendizajes o de brindar recursos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tal y como se mostró, esta propuesta está fundamentada con bases teóricas y pedagógicas y, diseñada con estrategias que colaboran con el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. Además, se presenta de forma digital, pues así es recomendado por la población de estudio de esta investigación y en diversas fuentes de información recolectadas en este. Además, el formato digital está respaldado por lo que indican Canales y Araya (2017) quienes afirman que “el potencial de los recursos tecnológicos como medios didácticos es positivo porque permite generar cambios e innovación educativa, sin perder de vista los principios pedagógicos y la base epistemológica” (p. 5).

Metodología Aplicada para la Elaboración de la Propuesta

Para la elaboración de esta propuesta didáctica, se hizo una investigación sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, para luego elaborar un recurso didáctico para la Educación Comercial. De esta manera, este proyecto de investigación, en una primera etapa es de tipo descriptivo, pues describe cómo se enseña y se aprende esta competencia.

En la segunda etapa, el proceso investigativo se cataloga dentro de la investigación aplicada, dado que toma los insumos obtenidos de la investigación y los aplica en la solución de un problema, en la mejora de un proceso o en el diseño de un producto. En este caso, la elaboración de un recurso didáctico.

En primera instancia, se realizó una recopilación de datos mediante un cuestionario que se aplicó a la población estudiantil que permitió identificar los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias, los elementos que intervienen en el desarrollo de la competencia en estudio y determinar estrategias de enseñanza-aprendizaje. Luego, se realizó una entrevista a la población docente con el propósito de obtener información relacionada al diseño de la propuesta didáctica.

Seguidamente, se procedió a analizar los datos obtenidos que se convirtieron en el insumo para la elaboración de la propuesta. Este recurso se concreta en un análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje las cuales se sistematizan para dar origen a esta plataforma didáctica en la web la cual sirve como recurso educativo para guiar la mediación pedagógica y optimizar el aprendizaje de la digitación.

Estructura de la Propuesta Didáctica

El recurso didáctico que brinda este proyecto de investigación se concreta en una plataforma didáctica en la web que representa un recurso para el apoyo a la mediación pedagógica y para el aprendizaje de la competencia de digitación de textos en la computadora. Este recurso rompe con la enseñanza tradicional del manejo del teclado que se ha dado mediante libros de textos o material impreso lo cual encasilla el proceso en un ambiente de aprendizaje presencial.

Este recurso didáctico es atinente a los avances tecnológicos, a la evolución de la mecanografía, a la digitación y a la modalidad de aprendizaje virtual o bimodal que aumentó a causa de la pandemia por COVID-19.

TypingClass, contiene 22 lecciones divididas en 3 módulos. Cada módulo desarrolla un aspecto específico de la competencia de digitación de textos en la computadora. En cada módulo se presenta los resultados de aprendizaje que debe desarrollar el estudiante a través de su ejecución en las lecciones que este contiene. Conjuntamente, cada lección tiene su propia meta de aprendizaje, se presenta el contenido, se facilitan actividades didácticas y de autoevaluación. Al finalizar el módulo, se proponen evaluaciones en busca de evidencias de conocimiento, de desempeño y de producto que ayudarán a mejorar el desarrollo de la competencia. Seguidamente, se muestra una tabla que detalla los resultados de aprendizaje y la competencia por desarrollar.

Tabla 8

Estructura del recurso didáctico

| Nombre del módulo | Resultado de aprendizaje | Competencia |
|--|--|---|
| 1. Hábitos de Trabajo al Digitar Textos | Aplicar buenos hábitos de trabajo al digitar textos, para trabajar de manera organizada y para la prevención de cualquier lesión corporal. | Demostrar el dominio del teclado alfanumérico con la técnica correcta en la producción de documentos sencillos, aplicando buenos hábitos de trabajo y utilizando el procesador de textos. |
| 2. Manejo del Teclado Alfanumérico | Digitar textos con la técnica correcta para el desarrollo de la velocidad y exactitud. | |
| 3. Herramientas Básicas del Procesador de Textos | Utilizar herramientas básicas del procesador de texto de forma correcta para la digitación de textos sencillos. | |

Fuente: Elaboración propia

Tal y como se aprecia en la tabla 8, el estudiantado, al conseguir cada uno de estos resultados de aprendizajes, adquirirá la competencia que se plantea en esta propuesta didáctica. Lo que se busca es que la persona que aprende desarrolle dicha competencia mediante el estudio y aplicación de cada módulo los cuales están organizados de forma lógica.

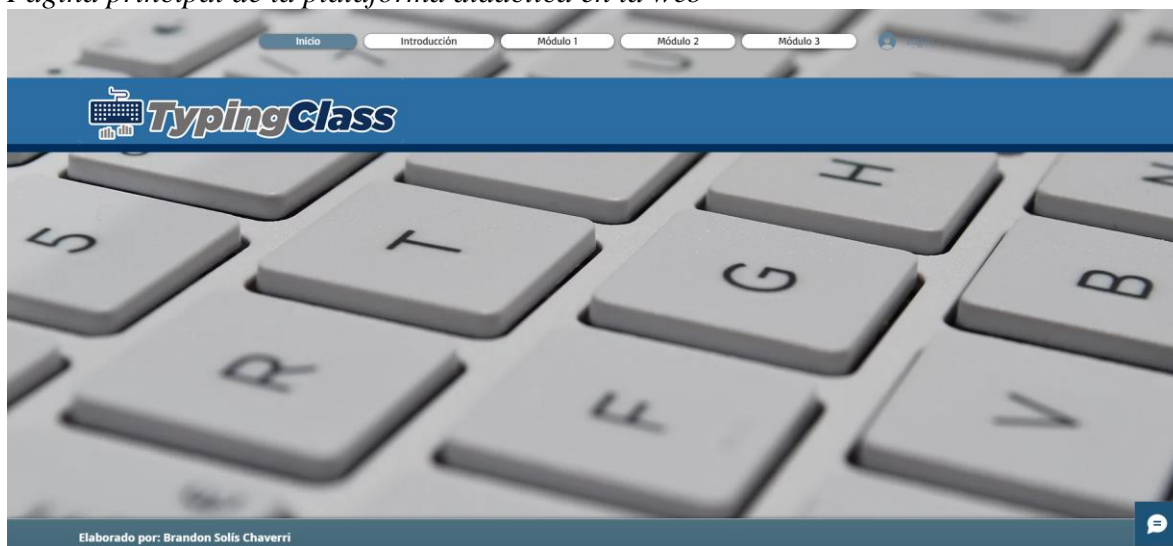
En relación con la interfaz y la experiencia del usuario al navegar en la plataforma, Barba (2004) indica que la finalidad es orientar al usuario a lo largo de la navegación, permitiendo una interacción intuitiva. Tanto el menú de navegación, así como los demás elementos que interactúan con el usuario, le permitirán desplazarse por el sitio web fácilmente y podrá realizar las acciones que desea.

En este sentido, *TypingClass* está diseñada de tal manera que facilite la navegación en función del principio pedagógico del planeamiento didáctico denominado coherencia horizontal. Rojas (2015) indica que la coherencia horizontal es la relación directa entre todos los elementos didácticos (resultado de aprendizaje, contenido, estrategias de enseñanza-aprendizaje y evaluación) y que la falta de esta coherencia provoca que el proceso pierda pertinencia. A continuación, se presenta cada una de las secciones de la plataforma con el fin de evidenciar dicho principio pedagógica en el diseño de este recurso didáctico.

La página principal está compuesta por el menú de navegación, el nombre de la plataforma y en el pie de la página se colocan las credenciales del autor.

Figura 24

Página principal de la plataforma didáctica en la web



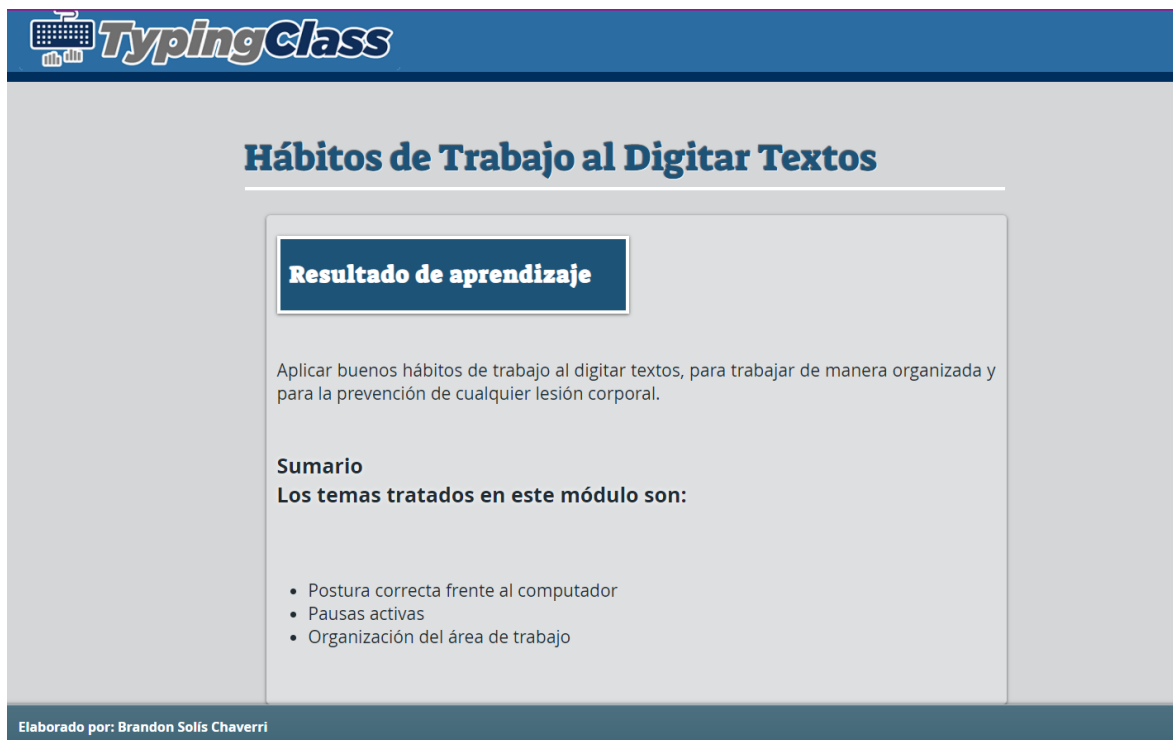
Fuente: Elaboración propia, captura de pantalla de la plataforma didáctica en la web

Tal y como se aprecia en la figura 28, el menú de navegación posee las secciones que estructuran la plataforma la cual está compuesta por una presentación de la plataforma, un mensaje para el docente y para el estudiante; también, aparecen tres botones, uno para cada módulo. Al

dar clic sobre el botón “Módulo” se muestra el resultado de aprendizaje y un sumario de aprendizajes por desarrollar.

Figura 25

Resultado de aprendizaje y sumario de contenidos



TypingClass

Hábitos de Trabajo al Digitar Textos

Resultado de aprendizaje

Aplicar buenos hábitos de trabajo al digitar textos, para trabajar de manera organizada y para la prevención de cualquier lesión corporal.

Sumario
Los temas tratados en este módulo son:

- Postura correcta frente al computador
- Pausas activas
- Organización del área de trabajo

Elaborado por: Brandon Solís Chaverri

Fuente: Elaboración propia, captura de pantalla de la plataforma didáctica en la web

Al posicionarse sobre el botón de cada módulo se desprende un submenú con las lecciones por desarrollar. Al dar clic sobre una de las lecciones de este submenú se presenta la meta de aprendizaje que concreta lo que el estudiante debe conseguir al finalizar la lección; el contenido el cual detalla el conocimiento por aprender en conjunto de imágenes que ayudan a la comprensión; actividades didácticas que ayudan a alcanzar los resultados de aprendizaje; finalmente, se facilita una actividad para la comprobación el aprendizaje.

En relación con las actividades didácticas, estas son ejercicios relacionados a la temática de cada módulo. En este caso, se da clic sobre el icono correspondiente y automáticamente se descarga un archivo en el que se muestra las indicaciones de la actividad.

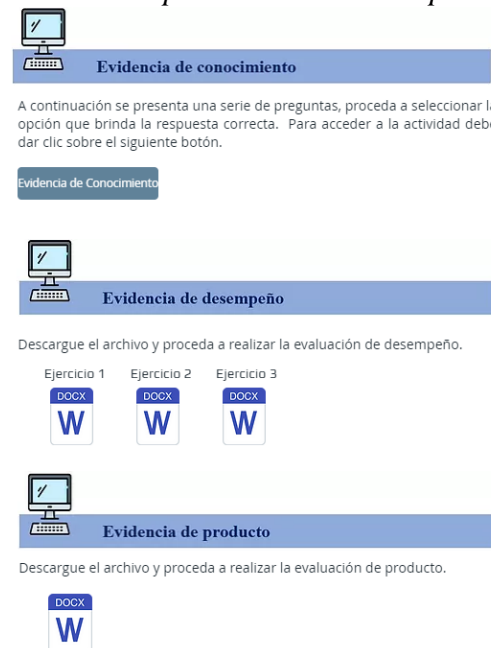
Figura 26
Ejercicios relacionados a la temática del módulo



Fuente: Elaboración propia, captura de pantalla de la plataforma didáctica en la web

Al final del submenú de cada módulo aparece la opción de evaluación. Esta evaluación se divide en tres ejercicios, a saber: evidencias de conocimiento, de desempeño y de producto. “Las evidencias de evaluación, son pruebas concretas y tangibles que demuestran que se está aprendiendo una competencia” (Huerta, 2018, p. 167).

Figura 27
Actividades para evidencias de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia, captura de pantalla de la plataforma didáctica en la web

TypingClass representa un recurso orientador y facilitador del aprendizaje, pues está diseñado con base en fundamentos pedagógicos. Además, responde a un proceso investigativo y se estructura de tal manera para que la navegación en la plataforma sea intuitiva. Por consiguiente, se realizó un proceso de validación para comprobar la efectividad y pertinencia de esta propuesta didáctica como recurso didáctico.

Validación de la Propuesta

Una vez finalizada la propuesta didáctica, se procedió a realizar la validación por juicio de expertos. De acuerdo con Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez (2008), el juicio de expertos es “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros expertos calificados en este y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (p. 29).

En esta línea, Nirenberg, et al. (2000) mencionan que un experto es “aquel individuo que haya acumulado conocimiento y experiencia en relación con el tema en cuestión” (p. 116). En este caso, la propuesta didáctica denominada *TypingClass* fue validada por tres expertas en Educación Comercial. A continuación, se presenta una tabla con sus características:

Tabla 9

Características de las personas expertas

| Nombre de la validadora | Grado académico | Lugar donde labora | Años de experiencia |
|-------------------------|-----------------|-----------------------------------|---------------------|
| Experto1 | Licenciatura | Instituto Nacional de Aprendizaje | 30 años |
| Experto2 | Licenciatura | Ministerio de Educación Pública | 5 años |
| Experto3 | Maestría | Universidad Técnica Nacional | 14 años |

Fuente: Elaboración propia

Las personas expertas, primero, brindaron su criterio con base en la evaluación que realizaron a los aspectos específicos de cada módulo. Luego, facilitaron su aporte según el análisis que realizaron a los elementos generales de *TypingClass*. Es importante mencionar que esto lo efectuaron mediante el instrumento para la validación de la propuesta didáctica que se les facilitó. Seguidamente, se presenta los criterios que fueron evaluados del primer módulo:

- Las metas de aprendizaje de cada lección promueven el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.
- La explicación sobre: postura correcta, pausas activas y organización del área de trabajo es adecuada y facilita la comprensión de los hábitos de trabajo al digitar texto.
- La ilustración sobre: postura correcta, pausas activas y organización del área de trabajo son correctas y complementan la información que aporta el texto.
- La actividad de comprobación del aprendizaje permite verificar el aprendizaje que el estudiante adquirió en la lección.
- La evaluación de evidencias de conocimiento demuestra la comprensión necesaria del contenido para lograr el desempeño competente.
- La evaluación de evidencia de desempeño permite observar el aprendizaje obtenido.
- La evaluación de evidencia de producto permite observar el aprendizaje obtenido mediante el producto solicitado.

En relación con estos criterios, las personas expertas consideran que el primer módulo sí cumple con cada uno de esos aspectos. Es decir, este módulo contiene metas de aprendizaje congruentes con la competencia que se pretenden desarrollar, la explicación textual y las ilustraciones facilitan la comprensión de los hábitos de trabajo al digitar textos. De igual forma, la actividad de comprobación del aprendizaje y evaluación de evidencias permiten verificar el aprendizaje que el estudiante adquirió. En cuanto al segundo módulo, los aspectos por analizar fueron los siguientes:

- Las metas de aprendizaje de cada lección promueven el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.
- Las imágenes que ilustran la localización de los alcances son adecuadas y facilitan la comprensión de cómo ejecutar los alcances.
- La explicación sobre cómo ejecutar los alcances es adecuada y facilita la comprensión.
- Los recordatorios sobre hábitos de trabajo al digitar textos son pertinentes.
- Los ejercicios para practicar los alcances presentados, de refuerzo y de integración son correctos y adecuados para el nivel de aprendizaje.
- Los enlaces para descargar los documentos de práctica funcionan correctamente.

- La actividad de comprobación del aprendizaje permite verificar el aprendizaje que el estudiante adquirió en la lección.
- La evaluación de evidencias de conocimiento demuestra la comprensión necesaria del contenido para lograr el desempeño competente.
- La evaluación de evidencia de desempeño permite observar el aprendizaje obtenido.
- La evaluación de evidencia de producto permite observar el aprendizaje obtenido mediante el producto solicitado.

Las personas expertas señalan que el segundo módulo sí cuenta con cada aspecto mencionado, lo que evidencia que está bien diseñado y cumple con los elementos necesarios para la implementación de una mediación pedagógica eficiente y eficaz y así propiciar el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora en el estudiantado. Respecto al tercer módulo, los aspectos por verificar fueron los siguientes:

- Las metas de aprendizaje de cada lección promueven el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.
- La explicación sobre la introducción a Microsoft Word es adecuada y facilita el aprendizaje.
- La explicación sobre funciones del formato del texto es adecuada y facilita el aprendizaje.
- La explicación sobre las funciones del formato del párrafo es adecuada y facilita el aprendizaje.
- Las imágenes sobre las herramientas del procesador de texto ilustran adecuadamente las funciones que se desarrollan en el módulo.
- La actividad de comprobación del aprendizaje permite verificar el aprendizaje que el estudiante adquirió en la lección.
- La evaluación de evidencias de conocimiento demuestra la comprensión necesaria del contenido para lograr el desempeño competente.
- La evaluación de evidencia de desempeño permite observar el aprendizaje obtenido.
- La evaluación de evidencia de producto permite observar el aprendizaje obtenido mediante el producto solicitado.

Sobre estos criterios, las personas expertas manifiestan que el tercer módulo sí cumple con estos aspectos. Por consiguiente, este módulo contiene los elementos necesarios para que el estudiantado pueda aprender cómo aplicar funciones básicas de Microsoft Word al digitar textos.

Seguidamente, se presenta una tabla con comentarios que las personas expertas ofrecieron en el análisis que realizaron a cada módulo:

Tabla 10
Comentarios de las expertas

| Módulo | Comentario |
|---|---|
| Primer módulo: Hábitos de Trabajo al Digitar Textos | <p>Las imágenes son claras y complementan la explicación textual sobre la postura correcta frente a la computadora.</p> <p>Este módulo me parece excelente, pues es indispensable que el estudiante conozca estos buenos hábitos que le ayudarán a prevenir lesiones corporales.</p> <p>Las actividades evaluativas que presenta el módulo son ideales para el aprendizaje de los buenos hábitos requeridos al digitar textos.</p> |
| Segundo módulo: Manejo del Teclado Alfanumérico | <p>Los ejercicios que facilita la plataforma son perfectos y permiten que el estudiante pueda practicar. La digitación es algo que se desarrolla mediante la práctica, así que los ejercicios propuestos son pertinentes.</p> <p>Los recordatorios sobre hábitos de trabajo al digitar textos son muy buenos, pues dan seguimiento al aprendizaje del primer módulo. Además, todo lo relacionado a la buena postura es algo que se debe recordar en todas las clase.</p> <p>Las imágenes del teclado ayudan a localizar de forma visual los alcances por aprender, esto en conjunto con la explicación textual hace que el estudiante comprenda cómo ejecutar cada alcance correctamente. Me parece genial.</p> |
| Tercer módulo: Herramientas Básicas del Procesador de Textos | <p>La evaluación de evidencia de desempeño es ideal para lo que se pretende verificar. Estas actividades son una oportunidad para que el docente observe si lo enseñado quedó claro y qué debe ser reforzado.</p> |

| Módulo | Comentario |
|--------|--|
| | Las funciones del formato del texto que desarrolla este módulo son las necesarias para el nivel de aprendizaje inicial en el que estarían los estudiantes. Así que, muy atinadas y necesarias. |
| | Las metas de aprendizaje son congruentes con lo que se pretende en los estudiantes y con la competencia de digitación. |

Fuente: elaboración propia con base en el instrumento para la validación de la propuesta didáctica

Acercas de los aspectos generales de *TypingClass*, se buscó, primero, el criterio de las personas expertas en cuanto a la interfaz y diseño de la plataforma. Sobre esto, consideran que cumple con los siguiente: la interfaz permite una navegación intuitiva, por lo tanto, facilita su uso, las imágenes son de calidad y complementan la información que aporta el texto; además, el tipo de fuente utilizada facilita la lectura.

En segundo lugar, evaluaron la estructura de la plataforma. Las personas expertas coinciden en que la secuencia didáctica en la que se presentan los módulos es correcta para el aprendizaje de la digitación. De igual forma, expresan que la planificación didáctica de cada lección integra todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias.

Las personas expertas expresan que la introducción, el mensaje para el docente y el mensaje para el estudiante son necesarios, pues contextualizan a los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje. También, indican la competencia que *TyíngClass* pretende ayudar a desarrollar en el estudiantado lo que brinda claridad al proceso, orienta al docente y guía a la persona que aprende facilitándole recomendaciones para su aprendizaje. En esta misma línea, las personas validadoras señalan que la propuesta de cronograma de trabajo contribuye con la planificación didáctica, dado que le permite anticipar cómo llevará a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y un promedio del tiempo que requiere para la aplicación de cada uno de sus lecciones y módulos.

En cuanto a los resultados de aprendizaje, las personas validadoras indican que estos enmarcan claramente lo que se espera que el estudiante logre al finalizar cada módulo. Además, mencionan que poseen una secuencia didáctica lógica con el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

También, se sometió a consideración de las personas expertas el desarrollo temático de cada módulo. Ellas mencionan que son congruentes con los resultados de aprendizaje planteados

y que representan el aprendizaje necesario para desarrollar la digitación. Sin embargo, una persona validadora recomienda agregar las reglas para la digitación de signos de puntuación. Esto se consideró importante, por lo tanto, se realizó la adición de esto en la propuesta didáctica.

Con respecto a las actividades didácticas que presenta *TypingClass*, las personas expertas aportan que ellas promueven los resultados de aprendizaje de cada módulo y son pertinentes con el aprendizaje de la digitación. Asimismo, indican que las actividades para la evaluación de evidencia de conocimiento, de desempeño y de producto son ideales para verificar el aprendizaje obtenido y el nivel de logro de la competencia.

Se sometió a criterio de las personas validadoras la pertinencia de *TypingClass* para la Educación Comercial, sobre esto, manifestaron lo siguiente:

- La plataforma es innovadora, evidencia que fue elaborada de forma que permite al estudiante desarrollar la competencia de digitar textos correctamente. Es sencilla de utilizar, permite de forma interactiva el avance de cada lección. Se aprecia, una integración de la teoría con la práctica lo que permite que el estudiante adquiera el conocimiento y las destrezas necesarias para realizar trabajos de oficina relacionados a la digitación. Todo esto hace que la propuesta didáctica sea un aporte significativo en la búsqueda de nuevas estrategias que permitan lograr la asimilación del conocimiento y el desarrollo de la destreza de la digitación en estudiantes de la especialidad técnica de Secretariado Ejecutivo del Ministerio de Educación Pública.
- Esta propuesta didáctica es innovadora, útil, entretenida y dinámica lo que significa que es beneficiosa para el estudiante. La carrera de secretariado del Instituto Nacional de Aprendizaje se beneficiaría al tenerla en su planificación curricular, ya que es un recurso didáctico necesario para el aprendizaje de la digitación en una modalidad de aprendizaje remota.
- No existe material didáctico elaborado, a nivel nacional, específicamente para el aprendizaje de la digitación, por lo tanto, esta plataforma representa una propuesta necesaria y actualizada. Las personas docentes universitarias hemos estado esperando un recurso didáctico de esta magnitud para beneficio del estudiantado, ya que ayudará a desarrollar tan importante competencia del perfil de salida. Agrego, que esta propuesta se

sale de la monotonía de un libro de texto impreso que, en algunos casos, son muy antiguos, carecen de elementos didácticos y son percibidos aburridos por parte del estudiantado.

El eje central de la validación fue determinar si *TypingClass* contiene todos los elementos didácticos necesarios para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora; por tanto, se puede decir que fue una evaluación integral que arrojó buenos resultados. Es importante indicar que con este proceso se cumple con el último objetivo específico de esta investigación y así se culmina el proceso. En el capítulo siguiente se muestran las conclusiones y recomendaciones generadas del proceso investigativo.

Capítulo VI

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones y Recomendaciones

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones generadas a partir de los objetivos de investigación, del análisis de resultados que arrojó el estudio, así como de la indagación bibliográfica realizada. En primer lugar, se expondrán las conclusiones y posteriormente se ofrecerán las recomendaciones.

Conclusiones

Con base en el análisis que se realizó al proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias, se puede concluir que para su buen desarrollo se debe considerar las características del estudiantado, sus necesidades y sus formas de aprender. En relación con la persona que enseña, su rol principal es el de facilitar y promover la participación del estudiantado para que sean actores principales del proceso y responsables de su aprendizaje.

Se pudo identificar que se requiere de capacitación docente sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia en estudio. Esto aunado a que la tecnología ha impactado la forma en que se enseña el manejo del teclado de la computadora. Por consiguiente, es una evidente necesidad que las personas docentes estén a la vanguardia de los cambios de su disciplina.

Acerca de los elementos de la planificación didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias, se logró identificar que está integrado por elementos didácticos lógicamente relacionados. En cuanto a los resultados de aprendizaje, es necesario que estén actualizados y que sean acorde con los avances tecnológicos relacionados con la digitación. Respecto a los contenidos, estos deben incorporar los conocimientos, las habilidades y las destrezas, así como las actitudes que se requieren para el desarrollo de la competencia.

En esta misma línea, se identifica que las estrategias de enseñanza-aprendizaje deben estar diseñadas de tal manera que genere una mejora progresiva de la digitación a través de la práctica constante. Sobre la evaluación, esta debe estar planificada para verificar el progreso del aprendizaje y dar insumos para mejorar la planificación didáctica y así propiciar un buen desarrollo de la competencia.

En cuanto a los elementos para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, también se pudo identificar que las técnicas básicas del manejo del teclado, así como los principios psicológicos influyen en el aprendizaje de la digitación. Es por eso que se hace necesario enfatizar en la postura correcta frente al equipo, en el golpeo de las teclas, en la manipulación de las teclas de servicio, en los patrones de acción de lectura y escritura, y en el desarrollo de las actitudes y los buenos hábitos de trabajo. El estudio arrojó que estas técnicas son muy relevantes y necesarias para el desarrollo de la competencia, lo que concuerda con Santiago et al. (2012) quienes mencionan que estas técnicas son necesarias para el manejo del teclado con rapidez y exactitud.

Por otra parte, los principios psicológicos que intervienen en el aprendizaje de la digitación deben ser integrados en el proceso de enseñanza. Según la revisión de la literatura, se identificaron los siguientes principios: el deseo o motivación para aprender, las diferencias en habilidades, las capacidades e intereses de los estudiantes, el rol en la práctica del aprendizaje de la digitación, la transferencia de aprendizajes previos a aprendizajes nuevos, el reconocimiento por el esfuerzo, el progreso de lo sencillo a lo complejo y la aplicación del principio de contigüidad. Los resultados de este estudio demuestran que estos principios son muy importantes y deben considerarse en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al partir del análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, se determina que las siguientes estrategias son ideales para su aprendizaje: mostrar imágenes en las que se presenta dónde están ubicadas las teclas para facilitar la comprensión del movimiento por ejecutar, realizar demostraciones de cómo mover los dedos y ofrecer la explicación oral del movimiento correcto de los dedos para realizar los alcances. Esto coincide con lo expuesto por Santiago et al. (2012) quienes mencionan que el manejo del teclado es una destreza perceptual-motora que responde a un estímulo a través de los sentidos que inmediatamente genera una respuesta, en este caso el movimiento de los dedos para oprimir una tecla.

De este mismo análisis se desprende que el criterio idóneo sobre el orden de enseñanza de los alcances de las letras del teclado es el presentar las letras con más frecuencia de uso para luego incluir el acento y el punto. Según Santiago et al. (2012) estas letras son: e a o s i r n d c t. El

enseñar los alcances bajo este criterio facilita la escritura de palabras y oraciones cortas lo cual es beneficioso para el avance apropiado del aprendizaje de la digitación.

Con base en la determinación de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, se concluye que estas estrategias deben salirse de lo tradicional, ya que la enseñanza de una competencia es distinta. Es por eso, que para diseñar estrategias se debe conocer sobre los aspectos que la integran. En este sentido, esta competencia está constituida por los conocimientos sobre la posición correcta frente al computador, de la posición correcta de las manos sobre el teclado y de los dedos sobre las teclas guías y funciones básicas del procesador de texto.

De igual forma, esta competencia requiere de habilidades y destrezas como: ejecutar los alcances de forma correcta, digitar con una velocidad aceptable y con la menor cantidad de errores posibles. También, está compuesta por actitudes como: mostrar positivismo para enfrentar retos relacionados a la digitación, capacidad de adaptarse a diferentes teclados, así como la solución de errores afines a la digitación.

La indagación bibliográfica que se realizó para analizar la competencia ayudó a evidenciar que la máquina de escribir y la computadora funcionan de forma distinta. Con base en esto, se puede concluir que el término mecanografía es atinente para el uso de la máquina de escribir y no es así para la computadora. Por lo tanto, digitación es la alternativa para referirse a la inserción de datos mediante el teclado de este equipo, pues expresa lo que realmente se hace y responde a los avances tecnológicos.

En este mismo orden, también se concluye que el teclado es el principal dispositivo de entrada de datos a la computadora y lo será por mucho tiempo más. La historia de más de 150 años del teclado QWERTY (teclado actual de la computadora) confirma que seguirá utilizándose a pesar de los avances tecnológicos, así como de la aparición de softwares de reconocimiento de voz. Esta afirmación se puede respaldar por Highland (citado por Rodríguez, 2000) quien aporta la siguiente analogía: ¿sustituyó la televisión al cine; el teléfono a la comunicación escrita; el microondas al horno convencional; el correo electrónico al correo regular? Por consiguiente, la relevancia de desarrollar esta competencia es atinente a la tecnología actual y genera beneficios, pues quien domine la técnica de digitación aumenta la productividad de su trabajo y evita lesiones corporales.

El desarrollo de esta investigación permitió evidenciar la necesidad de un recurso didáctico actualizado, diseñado con base en estrategias de enseñanza-aprendizaje atinentes al desarrollo de la competencia de digitación. Además, que considere los avances tecnológicos y el contexto educativo actual causado por la pandemia por Covid-19, que generó el aumento de las modalidades de aprendizaje bimodal y virtual. Por lo tanto, este proyecto de investigación propone un recurso tecnológico dirigido al nivel inicial de la digitación, por lo que se enfatiza en el aprendizaje de buenos hábitos de trabajo, la ejecución de los alcances, el desarrollo de la destreza de velocidad y exactitud, así como la aplicación de funciones básicas del procesador de texto de *Microsoft Word*.

En relación con el proceso de validación de la propuesta didáctica que ofrece este proyecto de investigación, se concluye que esta representa para el profesorado y para el estudiantado un recurso didáctico innovador, actualizado y que está diseñado bajo principios pedagógicos de forma tal que favorece el aprendizaje de la digitación y facilita la mediación pedagógica. Del mismo modo, se logró constatar que la propuesta didáctica contempla todos los elementos necesarios para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

De esta validación, también se logra concluir que la propuesta didáctica posee una interfaz intuitiva que facilita la navegación y orienta el desarrollo de cada clase y módulo. De la misma manera, se logra cotejar que posee un diseño apropiado y acorde con un sitio web didáctico. Por lo tanto, es un recurso educativo que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje en términos de hacer más significativas, interesantes y atractivas las clases.

Como conclusión, mediante el análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, se logra elaborar exitosamente una propuesta didáctica para el ámbito de la Educación Comercial. De este modo, satisfactoriamente, se contesta a la pregunta de investigación que originó este estudio.

Recomendaciones

A continuación, se presentan las recomendaciones que surgen del proceso investigativo.

A la Escuela de Secretariado Profesional

- Se recomienda realizar un cambio de nombre de los cursos titulados “Técnicas Mecanográficas por Computadora”, pues como se evidenció en este estudio, la

mecanografía es pertinente en la máquina de escribir y no en la computadora. De este modo, la unidad académica evidenciará un vocabulario pertinente a la modernidad y que responda a los avances tecnológicos.

- Se sugiere un rediseño curricular bajo el enfoque por competencias para las carreras de Administración de Oficinas y Educación Comercial. Esto con el objetivo que los cursos desarrollen competencias profesionales relacionadas a la gestión administrativa de oficina. Así, las personas graduadas obtendrán los conocimientos, las destrezas y las actitudes que le ayudarán a desempeñarse de forma efectiva en su espacio laboral, congruentes con el avance tecnológico y las exigencias de la sociedad contemporánea.
- Desde la perspectiva que la competencia de digitación de textos en la computadora es pertinente y útil para cualquier profesional, independientemente de su disciplina, se recomienda a esta unidad académica ofrecer un curso optativo denominado Técnicas de Digitación, dirigido a toda la población estudiantil universitaria en general.
- También, se sugiere ofrecer oportunidades de capacitación y actualización a las personas docentes, relacionadas con los avances tecnológicos que impactan las técnicas de digitación y las metodologías de enseñanza. De este modo, el estudiantado contará con un profesorado innovador lo que aumenta la calidad de la formación profesional.
- Se recomienda que la Escuela incentive investigaciones relacionadas a todas las áreas de la Educación Comercial. Esto debido a que es una disciplina altamente relacionada con la tecnología y el comercio. Estas áreas que evolucionan vertiginosamente; por consiguiente, se requiere de estudios que promuevan las actualizaciones.
- Se sugiere utilizar el recurso didáctico *TypingClass* en el curso que desarrolla la competencia de digitación de textos en la computadora.

A la División de Educología

- Se recomienda trabajar en conjunto con la Escuela de Secretariado Profesional en un rediseño curricular bajo el enfoque por competencias para la carrera de Educación

Comercial. De esta manera, las personas graduadas obtendrán conocimientos, destrezas y actitudes que le ayudarán a desempeñarse de forma efectiva en las aulas del sistema educativo del país que respondan con el avance tecnológico que impactan la docencia y las exigencias de la sociedad.

- En relación con la formación de educadores comerciales, se recomienda que en el curso de Didáctica para la Educación Comercial se enseñen estrategias de enseñanza-aprendizaje para la mediación pedagógica bajo el enfoque por competencias. Estrategias diversas que abarquen no solo la enseñanza de la digitación, sino de la contabilidad, la estadística, la redacción, los procedimientos de oficina y las destrezas computacionales, entre otras.
- Se recomienda que esta unidad académica promueva procesos de investigación relacionados con los cambios tecnológicos que impactan la disciplina y la evolución de la carrera de Educación Comercial. En este sentido, se contará con insumos para realizar propuestas curriculares pertinentes.

A la carrera Asistencia Administrativa de la UTN

- Se sugiere implementar el recurso didáctico *TypingClass* en el curso Digitación I, el cual desarrolla la competencia de digitación de textos en la computadora.
- Se recomienda mantener el vocablo digitación en el curso en el que se desarrolle el manejo del teclado, pues es contemporáneo y atinente con lo que realmente se hace en la computadora.
- Se sugiere incentivar la investigación en el personal académico con el objetivo de estudiar estrategias innovadoras para la enseñanza-aprendizaje de la digitación y demás competencias que conlleva el perfil profesional de la persona asistente administrativa.
- Se sugiere una actualización del plan de estudios de la carrera conforme a los avances tecnológicos y la transformación que ha tenido la gestión administrativa de oficina.

A las instituciones que imparten cursos de digitación en sus programas académicos

- Se recomienda utilizar la propuesta didáctica denominada *TypingClass* en los programas académicos en los que se desarrolla la competencia de digitación de textos en la computadora.
- Según con los resultados de esta investigación, se recomienda substituir el término mecanografía por digitación en cualquier programa que se desarrolle la competencia (cursos, talleres, programas modulares y conferencias, entre otros). Esto con la intención de reflejar los avances tecnológicos y la actualización de la Educación Comercial.
- En esta misma línea, se sugiere promover el vocablo técnicas de digitación para referirse a las técnicas mecanográficas. Es relevante aclarar que esto no involucra cambios en la ejecución de los alcances, en la postura frente al computador o en las técnicas básicas para el manejo del teclado; solamente es una innovación de término en concordancia con la integración de la tecnología a la disciplina de la Educación Comercial.
- Se recomienda substituir el término palabra mecanográfica por minuto, por palabra digitada por minuto. Esto con la intención de utilizar un vocabulario que corresponda a la transformación tecnológica de las oficinas y que debe reflejarse en la Educación Comercial.

A las personas docentes

- Con base en la validación realizada en este estudio, se recomienda la implementación de *TypingClass* como recurso didáctico innovador que orienta la enseñanza y promueve el aprendizaje. Esto ya sea en la modalidad presencial, bimodal o virtual.
- Se sugiere a las personas docentes tomar capacitaciones o programas de actualización relacionados con la enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación de textos en la computadora.

- Con base en los resultados de este estudio, se sugiere que las personas docentes implementen diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje relacionadas a estímulos perceptuales y motores, pues la digitación tiene un alto componente de destreza motora.
- Se sugiere que la persona docente realice un diagnóstico que le permita identificar los conocimientos previos del estudiantado para luego transferirlos a los nuevos. Consecuentemente, se aplica uno de los principios psicológicos del aprendizaje de la digitación. Esto permitirá seleccionar estrategias que contribuyan a que el estudiante desarrolle la competencia de manera gradual.
- También, se recomienda que las personas docentes refuercen constantemente la importancia de mantener una actitud positiva al digitar textos, y al enfrentarse a problemas relacionados a la digitación, ya que es parte del saber ser de la competencia. Esto estimulará condiciones para adquirir las actitudes que el mercado laboral actual solicita.
- En esta misma línea de ideas, se sugiere que la persona que enseña incentive la interiorización del saber conocer de esta competencia para que pueda dominar la técnica. Asimismo, que refuerce constantemente el saber hacer en el estudiantado con el propósito que adopten una postura correcta frente al computador siendo conscientes de su importancia, así como el realizar ejercicios prácticos y actividades que consoliden el aprendizaje de los alcances para el desarrollo de la velocidad y exactitud al digitar.

A las personas estudiantes

- Se les recomienda a las personas estudiantes la práctica constante hasta que el movimiento de los dedos sea automático y correcto. Para esto, se requiere que la práctica se realice de manera consciente, pues la mera repetición de un acto no significa que este llegue a realizarse correctamente.
- Se les sugiere a las personas estudiantes realizar cada movimiento bien desde el principio, que sean conscientes del objetivo de la práctica y se esfuercen por alcanzarlo, que le den atención a la ejecución correcta de los movimientos, de manera que cada repetición sea mejor que la anterior.

- Se le recomienda al estudiantado que identifique los alcances que le generan mayor dificultad para que los practique hasta que los domine.

A los futuros investigadores de la disciplina de la Educación Comercial

- Se les recomienda y motiva realizar estudios que revelen las tendencias contemporáneas, tecnológicas y sociales que impactan la gestión administrativa de oficina y analizar nuevas metodologías para enseñarlas. Esto con el objetivo de contar con insumos significativos para la actualización integral de la Educación Comercial y así mantener viva la disciplina.
- En relación con el objeto de estudio de esta investigación, se le sugiere implementar estudios que analicen nuevas formas de enseñar y aprender la digitación, así como investigar métodos innovadores para el desarrollo de la velocidad y la exactitud de digitación en el estudiantado.
- Por último, se recomienda realizar proyectos de investigación que generen diversos recursos didácticos relacionados a las áreas de enseñanza de la Educación Comercial; por ejemplo, la contabilidad, la estadística, la redacción comercial, uso de los programas de Microsoft Office, los procedimientos administrativos de oficina, entre otros. Así, se suplirá la necesidad de la Educación Comercial en Costa Rica respecto a recursos didácticos innovadores y actualizados.

Reflexiones Finales

El proceso investigativo de este trabajo final de graduación representa una experiencia de aprendizaje significativa para el sustentante: primero, a través de este trabajo, se logró integrar y aplicar los conocimientos adquiridos durante la carrera, profundizando en una realidad particular de la Educación Comercial como lo es la enseñanza-aprendizaje de la digitación. Esto permitió la implementación de los conocimientos teórico-prácticos acerca de la metodología de investigación.

Segundo, con base en análisis de literatura especializada y como resultado del aprendizaje obtenido de este trabajo final de graduación, se logró elaborar un artículo académico que fue publicado en la Revista APEC, publicación de la Asociación de Profesores de Educación

Comercial de Puerto Rico (APEC). Esta revista tiene el propósito de divulgar los trabajos de investigación realizados por los profesores de Educación Comercial y de otras áreas afines con la administración y la gestión administrativa de oficina. Es importante mencionar que Puerto Rico ha sido pionero en todo lo relacionado con la educación comercial, el secretariado y la administración de oficina en Latinoamérica y, por lo tanto, es punto de referencia.

El artículo fue publicado en el volumen 33 en San Juan, Puerto Rico, en octubre de 2021 y se titula: De Mecnografiar a Digitar: Un Término Acorde con la Realidad de la Enseñanza del Teclado de la Computadora en el Currículo de Educación Comercial en Latinoamérica. Este artículo desarrolla cómo el currículo de la Educación Comercial debe adaptarse a los cambios del entorno y evolucionar de acuerdo con los requerimientos del mercado laboral. Específicamente, describe el proceso de sustitución de la máquina de escribir por la computadora como instrumento principal para elaborar documentos y otras tareas más sofisticadas. Presenta un análisis y argumenta la implementación del vocablo digitación en lugar de mecanografía, pues corresponde a la transformación tecnológica que se ha implantado en las oficinas y que debe reflejarse en los planes de estudios de las disciplinas relacionadas con la Educación Comercial.

Por último, la experiencia de contar con el profesor Arnaldo Rodríguez Rivera, catedrático del Departamento de Sistemas de Oficinas de la Universidad de Puerto Rico en Bayamón (UPR), como lector internacional de este trabajo final de graduación fue una experiencia enriquecedora. No solo fue un lector; fue un asesor y un mentor quien aportó a la formación académica y profesional de quien sustenta. Según sus palabras, esta experiencia "rompió con las barreras del tiempo y de las fronteras entre países" lo que evidencia que la comunicación virtual es efectiva. Cabe resaltar que este acercamiento fortalece el enlace de cooperación y de colaboración entre la UPR y la UNA.

Referencias

- Adam, S. (julio de 2004). Using Learning Outcomes: A Consideration of the Nature, Role, Application and Implications for European Education of Employing “Learning Outcomes” at the Local, National and International Levels. [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1692948](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1692948)
- Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., García, S. y Rojas, R. (2015). *Investigación Educativa: Abriendo Puertas al Conocimiento*. CONTEXTO S.R.L.
- Abreu, Y., Barrera J., Breijo, T. y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua *MENDIVE*, 16 (4). 610-623. <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462>
- Agencia Nacional de la Evaluación de la Calidad y Acreditación (s.f.). *Guía de apoyo para la redacción, puesta en práctica y evaluación de los resultados de aprendizaje*. <http://www.aneca.es/Documentos-y-publicaciones/Otras-guias-y-documentos-de-evaluacion/Guia-de-apoyo-para-la-redaccion-puesta-en-practica-y-evaluacion-de-los-RESULTADOS-DEL-APRENDIZAJE>
- Alpízar, V., Arce L., Lépiz, A., López, M., Salazar, A. y Zamora, E. (2016). *Estrategias metodológicas desde el enfoque por competencias para el desarrollo de las destrezas velocidad y exactitud en los cursos Técnicas Mecanográficas de primer nivel de las carreras de la Escuela de Secretariado Profesional de la Universidad Nacional en el período lectivo 2015*. [Tesis para optar por el grado en licenciatura, Universidad Nacional de Costa Rica] <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/13471>

- Araya, I. (2012). Construyendo el perfil por competencias para el profesional en Educación. *Revista Electrónica Educare*, 16 (3), 203-226. <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/issue/current>
- Araya, I. y Varela, K. (2011). Aplicación de una propuesta teórica y metodológica para la producción de documentos en el modelo por competencias: un estudio cuasiexperimental. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*. 11 (1), 1-31. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/10177>
- Araya, I., Ugalde, M., Canales, A., Varela, K., España, C. y Fournier, A. (2018). *Producción de documentos: competencia de gestión de oficinas*. EUNA.
- Bautista, G., Borges, F. y Forés, A. (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales*. Narcea.
- Barrantes, R. (2016). *Investigación. Un camino al conocimiento. Un enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto*. EUNED.
- Best, J. W. (1982). *Como investigar en Educación*. Ediciones Morata S.A.
- Cabero, J. y Llorente, M. (2013). La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información (TIC). *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7 (2), 11-22. <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/images/stories/jca107.pdf>
- Calderón, K. (2002). *La Didáctica de Hoy: concepciones y aplicaciones*. EUNED.
- Canales, A. y Araya, I. (2017). Recursos didácticos para el aprendizaje de la educación comercial: Sistematización de una experiencia en educación superior. *Revista Electrónica Educare*, 21 (2), 1-23. <http://www.una.ac.cr/educare>
- Cantillo, S., Cordero, J. y Estrada, D. (2011). Necesidades de formación académica y capacitación profesional para los maestros unidocentes en el Sistema Educativo Costarricense. *Revista*

- Gestión de la Educación*, 1 (2), 67-106. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/gstedu/article/view/2144>
- Carranza, L. y Landaverde, M. (2020). Estrategias pedagógicas basadas en el enfoque por competencias: una experiencia en el curso de Diplomática. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 15 (1), 149-168. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayos-pedagogicos/article/view/13784/19313>
- Castillo, S. y Cabrerizo, J. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias*. Pearson Educación.
- Colegio Universitario de Cartago. (2013). Programa de curso Técnicas de Digitación Básicas.
- Corrales, M. y Sierras, M. (2002). *Diseño de medios y recursos didácticos*. https://books.google.co.cr/books?id=1Hlbqe31EncC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Cortés, A. (1984). *Métodos para la Enseñanza de la Mecanografía*. McGraw-Hill.
- Universidad de Las Américas. (2018). *Guía del sistema de Aseguramiento del Perfil de Egreso Universidad de Las Américas*. <https://historia1imagen.files.wordpress.com/2018/08/3-guc3ada-sistema-de-aseguramiento-del-perfil-de-egreso-4-9-18-16-hrs.pdf>
- Delors, J. (1996). *La Educación Encierra un Tesoro. Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Editorial Santillana.
- Erthal, M., Roane, A. y Larsh, K. (2003). Input Technologies. *National Business Association Yearbook*, 1 (41), 115-129.
- Escuela de Secretariado Profesional. (2019). Objetivos estratégicos. <http://www.secretariado.una.ac.cr/index.php/quienes-somos/objetivos-estrategicos>

- Escuela de Secretariado Profesional. (2011). Reglamento de trabajos finales de graduación en el grado de Licenciatura. <http://www.secretariado.una.ac.cr/index.php/estudiantes/documentos/category/6-reglamentos>
- Espinoza, E. y Toscano, D. (2015). *Metodología de Investigación Educativa y Técnica*. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/6704>
- Flores, L. (2007). Los conocimientos previos en la alfabetización inicial. *Revista Educare*, 11 (2). 143-155. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1343>
- García, L. (2009). *Las Unidades Didácticas I*. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:23118/unidades_didacticas.pdf
- Gil, J., León, L., y Morales, M. (2017). Los paradigmas de investigación educativa, desde una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, 15 (1), 15-29. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE>
- Gómez, M. (2014). *Elementos de estadística descriptiva*. EUNED.
- Gross, M. (2018). *Materiales y apoyos didácticos para la educación inclusiva*. EUNED.
- Hernández, C. y Guárate, A. (2017). *Modelos Didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje*. NARCEA.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill.
- Huerta, M. (2018). Evaluación basada en evidencias, un nuevo enfoque de evaluación por competencias. *Revista de Investigaciones de la Universidad Le Cordon Bleu*, 5(1), 159-171. <https://doi.org/10.36955/RIULCB.2018v5n1.0011>

- Huidobro, J. (2003). Historia de la máquina de escribir. *Revista de la Asociación de Autores Científico-Técnicos y Académicos*, <https://www.acta.es/recursos/revista-digital-manuales-formativos/319-029>
- Instituto Nacional de Aprendizaje. (s.f.) Programa de curso Destrezas para Digitación.
- López, E. (2016). En Torno al Concepto de Competencia: Un Análisis de Fuentes. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(1). pp. 311-322. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56745576016.pdf>
- Maranto, M. y González, M. (2015). Fuentes de Información. <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/16700/LECT132.pdf>
- Martín, J. (2013). *Estrategias de enseñanza para el aprendizaje por competencias*. <https://www.bubok.es/libros/228804/ESTRATEGIAS-DE-ENSENANZA-PARA-EL-APRENDIZAJE-POR-COMPETENCIAS>
- Merced, A. y Jiménez, N. (2019). Desarrollo de la rapidez y la exactitud en el aprendizaje del manejo del teclado de la computadora en períodos de tiempo de 50 y 110 minutos. *Revista APEC*, 32(1). pp. 1-39. <https://www.apecpr.online/revista-apec>
- Ministerio de Educación Pública (2004). Transversalidad en el currículo educativo costarricense. <https://mep.janium.net/janium/Documentos/%209793.pdf>
- Ministerio de Educación Pública. (2008). Programa de la especialidad Ejecutivo para Centros de Servicio. <https://www.mep.go.cr/programa-estudio/ejecutivo-para-centros-de-servicios-1>
- Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M. y Pérez, M. (2007). *Las Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Formación de profesorado y aplicación en la escuela*. Editorial Graó.

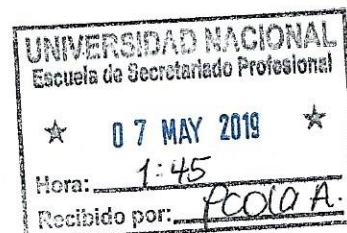
- Morales, P. (2012). Elaboración de material didáctico. RED TERCER MILENIO S.C.
http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Murillo, H. (2010). Misión del docente: propiciar en el estudiante aprendizajes significativos. *Revista Enfermería Universitaria*, 7 (4). 42-52. <http://www.scielo.org.mx/pdf/eu/v7n4/v7n4a7.pdf>
- Narváez, E. y Redondo, A. (2015). *Estrategia de enseñanza y aprendizaje basada en un enfoque por competencias para la producción de documentos en el curso de técnicas mecanográficas por computadora II en la Escuela de Secretariado Profesional de la Universidad Nacional*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional].
<https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/14042>
- Norton, P. (2006). *Introducción a la computación*. McGraw-Hill Interamericana.
- Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: una perspectiva crítica. *Revista Conrado*, 13 (58), 72-74. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/>
- Picado, F. (2014). *Didáctica General: Una perspectiva integradora*. EUNED.
- Popham, E., Frisbie, A. y Blockhus, W. (1980). *Un Sistema de enseñanza-aprendizaje para educación comercial*. México: McGraw-Hill Latinoamerica.
- Quesada, M., Cedeño, M. y Zamora, J. (2011). *El diseño curricular en los planes de estudio: aspectos teóricos y guía metodológica*. EUNA.
- Real Academia Española. (2020). Diccionario de la lengua española.
<https://dle.rae.es/?w=diccionario>
- Reyes, I. (1992). Análisis de los controles de dificultad de los textos comerciales. proyecto de investigación Código 886040. Universidad Nacional de Costa Rica.

- Retana, J. (2014). Ejecución del programa “Evaluación por competencias” implementado por el Ministerio de Educación Pública en la Educación Técnica: el caso del Colegio Técnico Profesional de San Sebastián. *Revista Gestión de la Educación*, 4 (1), 37- 63.
<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/gstedu>
- Rivas, L. (2017). *Elaboración de tesis: estructura y metodología*. Editorial Trillas, S. A.
- Rivera, Y. (2008), *Currículo y Metodología en la Enseñanza de Educación Comercial y Mercadeo*. Publicaciones Puertorriqueñas.
- Rodríguez, A. (2000). Keyboarding: Destreza indispensable en el siglo XXI. *Revista APEC*. 22(1). 28-33.
- Rodríguez Rivera, A. (2014). La Importancia de las Técnicas Básicas en el Desarrollo de la Rapidez y la Exactitud al Manejar el Teclado de la Computadora. *Revista APEC*, 30 (1), 74-94. <https://www.apecpr.online/revista-apec>
- Rojas, A. (2015). *Planeamiento Didáctico*. EUNED.
- Sánchez, E. (2003). Páginas web educativas: hacia un marco teórico. *Revista Científica de Comunicación y Educación*. 21(1). pp. 137-140. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=22&articulo=22-2004-21>
- Sánchez, O. (2017). El proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias. Una visión desde el enfoque sistémico. *Revista Congreso Universidad*. 6(4), 28-46.
<http://revista.congresouniversidad.cu/index.php/rcu/article/view/837>
- Santiago, A., Morales, Z., y Rodríguez A. (2012). *Fundamentos y metodología para el aprendizaje mecanográfico en la era digital*. Publicaciones Puertorriqueñas.
- Santiago, A., Morales de Montañez, Z. y Rodríguez, A. (2013). *Aprendizaje del teclado de la computadora y aplicaciones*. Publicaciones Puertorriqueñas

- Schuster, A., Puente, M., Andrada, O. y Maiza, M. (2013). La metodología cualitativa, herramientas para investigar los fenómenos que ocurren en el aula. La investigación educativa. *Revista Electrónica Iberoamericana de Educación en Ciencias y Tecnología*, 4 (2), 109-139. <http://www.exactas.unca.edu.ar/riecyt/VOL%204%20NUM%202/TEXT0%207.pdf>
- Tobón, S. (2006). Aspectos Básicos de la formación basada en competencias. https://maristas.org.mx/gestion/web/doctos/aspectos_basicos_formacion_competencias.pdf
- Universidad Estatal a Distancia. (2013). Glosario de términos curriculares para la Universidad Estatal a Distancia. Programa de Apoyo Curricular y Evaluación de los Aprendizajes (PACE). https://www.uned.ac.cr/academica/images/PACE/publicaciones/FINAL24-9-13_Glosario_de_trminos_curriculares_UNED.pdf
- Universidad Estatal a Distancia. (2020). Orientaciones académicas del curso Técnicas de Digitación.
- Universidad Técnica Nacional. (2013). Plan de estudio del Diplomado en Asistencia Administrativa.
- Galdeano, C. Valiente, A. (2009). La enseñanza por competencias. *Educación Química*, 20 (3), [http://dx.doi.org/10.1016/S0187-893X\(18\)30038-7](http://dx.doi.org/10.1016/S0187-893X(18)30038-7)
- Vargas, M. (2008). *Diseño Curricular por Competencias*. ANFEI.
- Vigo, O. (2013). Polémica alrededor del concepto competencia. *Revista de Investigación y Cultura*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521752180014>
- Villa, A. y Poblete, M. (2007). *Aprendizaje basado En competencias. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Ediciones Mensajero.

Viñals, A. y Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 86 (30), 103-114. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>

Anexos



07 de mayo de 2019

M.Sc. Margarita Vargas Calvo
Directora
Escuela de Secretariado Profesional
Universidad Nacional

Estimada señora:

Como parte de los requisitos de graduación del plan de estudio de la Licenciatura en Educación Comercial de la Escuela de Secretariado Profesional de la Universidad Nacional, los estudiantes debemos realizar una investigación como trabajo final de graduación.

En este sentido, mi propuesta de investigación se denomina "Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el Desarrollo de la Competencia de Digitación de Textos en la Computadora". Este estudio brindará un aporte significativo a la mediación pedagógica de dicha competencia, la cual es indispensable para los profesionales en secretariado.

Con base en lo anterior, solicito su valiosa colaboración, en términos de autorizarme la posibilidad de aplicar instrumentos al personal académico y a la población estudiantil con el objetivo de adquirir información para el desarrollo de mi proceso investigativo. Es importante mencionar que esto se realizará durante el periodo 2019-2020.

Si se presenta alguna consulta, me puede contactar al número telefónico 8538 9982 o al correo electrónico bransolis92@gmail.com.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Brandon Solís Chaverri".

Brandon Solís Chaverri
Cédula: 1151440957

13 de mayo de 2019
UNA-ESP-OFIC-279-2019



Señor
Brandon Solís Chaverri
Estudiante
Licenciatura en Educación Comercial



Estimado estudiante:



En relación con su carta de fecha 7 de mayo, en la que solicita una autorización para realizar actividades investigativas previas para la formulación de su anteproyecto de graduación, del cual hace mención a un trabajo titulado “Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el Desarrollo de la Competencia de Digitación de Textos en la Computadora”, le manifiesto mi anuencia a que realice dichas actividades; no obstante, deben coordinar con los docentes a cargo de los cursos lo que corresponda.

Atentamente,

M. Sc. Margarita Vargas Calvo
Directora
Escuela de Secretariado Profesional



DMB

07 de mayo de 2019

M.Sc. Eufemia Salazar Rodríguez
Directora, Asistencia Administrativa
Sede Central, Universidad Técnica Nacional

RECIBIDO 07 MAYO 2019
IRIS MARÍN 11:05AM

Estimada señora:

Como parte de los requisitos de graduación del plan de estudio de la Licenciatura en Educación Comercial de la Escuela de Secretariado Profesional de la Universidad Nacional, los estudiantes debemos realizar una investigación como trabajo final de graduación.

En este sentido, mi propuesta de investigación se denomina “Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el Desarrollo de la Competencia de Digitación de Textos en la Computadora”. Este estudio brindará un aporte significativo a la mediación pedagógica de dicha competencia, la cual es indispensable para los profesionales en asistencia administrativa.

Con base en lo anterior, solicito su valiosa colaboración, en términos de autorizarme la posibilidad de aplicar instrumentos al personal académico y a la población estudiantil con el objetivo de adquirir información para el desarrollo de mi proceso investigativo. Es importante mencionar que esto se realizará durante el periodo 2019-2020.

Si se presenta alguna consulta, me puede contactar al número telefónico 8538 9982 o al correo electrónico bransolis92@gmail.com.

Atentamente,



Brandon Solís Chaverri
Cédula: 1151440957

13 de mayo de 2019
ASA-044-2019

Sr. Brandon Solís Chaverri
Estudiante, Educación Comercial
Escuela de Secretariado Profesional
Universidad Nacional, Heredia

Estimado señor:

En relación con su carta del 7 de mayo de 2019, donde solicita que se le brinde la oportunidad para aplicar instrumentos de investigación, a docentes y estudiantes de la carrera de Asistencia Administrativa, le comunico que su petición ha sido aprobada.

Para esta dirección de carrera, es de gran interés el aporte de su investigación sobre "Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora". Por ello, será un gusto contar con su presencia como investigador del área de educación comercial.

Le agradezco considerar la posibilidad de compartir los resultados de la investigación, con el equipo académico de la carrera de Asistencia Administrativa.

Atentamente,



Eufemia Salazar Rodríguez
Directora de Carrera



CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Estimado (a) docente:

En calidad de estudiante de la carrera de Educación Comercial de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), en el nivel de licenciatura, estoy realizando el Trabajo Final de Graduación titulado “Análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial”.

Solicito su valiosa colaboración para completar el siguiente cuestionario. El propósito de este documento es obtener información para el proceso investigativo de mi trabajo. Su opinión es muy importante, por consiguiente, brindo la garantía que la información que suministre será tratada con toda confidencialidad.

Al contestar voluntariamente este cuestionario, usted colaborará y aportará con esta investigación.

Indicaciones: Lea cuidadosamente el cuestionario y, por favor, responda con libertad a cada pregunta.

I SECCIÓN. DATOS GENERALES

1. ¿En cuál institución labora?

- Universidad Nacional Universidad Técnica Nacional

2. ¿Cuántos años de experiencia posee en la enseñanza de la digitación de textos en la computadora?

- 0 a 2 años 9 a 11 años
 3 a 5 años 12 a 14 años
 6 a 8 años 15 a más

3. ¿De cuál carrera es usted graduada (o)?

- Educación Comercial (UNA)
 Administración de Oficinas (UNA)
 Enseñanza de la Especialidad Técnica (UTN)

4. Nivel académico alcanzado: Licenciatura. Maestría Otro: _____

5. Durante su experiencia docente, ¿ha recibido algún curso de capacitación o actualización sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora?

- Sí
 No

II SECCIÓN. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

A continuación, se presenta la definición de los pilares de la educación, por favor, léala antes de contestar las preguntas que se presentan.

| |
|--|
| Pilares de la Educación |
| Los pilares orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la formación de la persona trascienda más allá de una simple transmisión del conocimiento. Estos ayudan a que la educación posea una esencia integral, es decir, busca que la persona se desarrolle en distintas áreas para su actuar efectivo en la sociedad (Solís, 2020). |

De acuerdo con el texto anterior, por favor, conteste la siguiente pregunta.

6. A continuación, se presenta actividades en las que se integran los pilares de la educación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia de digitación en el teclado de la computadora. Seleccione la frecuencia con que realiza actividades para desarrollarlas.

| Pilar | Actividad | No lo aplico | Poco frecuente | Frecuente | Siempre |
|-------------------------|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Aprender a conocer | Desarrollar conocimientos técnicos de la competencia de digitación para su aplicación en trabajos de oficina, por ejemplo: componentes del teclado, posición correcta frente al computador, conceptos como palabra digitada, golpe y alcance, entre otros. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aprender a hacer | Realizar ejercicios de velocidad y exactitud de digitación de textos y diversos documentos de oficina. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aprender a vivir juntos | Aplicar prácticas de digitación en las que se reflexione sobre normas de cortesía y respeto para fortalecer la convivencia en la oficina y en la sociedad. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aprender a ser | Generar situaciones de aprendizaje en las que se desarrolle el pensamiento crítico, la creatividad y valores. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Por favor, lea la siguiente definición antes de contestar lo que se le solicita.

Proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias

Interacción lógica y sistemática de los elementos didácticos (resultado de aprendizaje, contenido, actividades de mediación pedagógica, recursos didácticos y evaluación) que tiene como propósito el desarrollo de una competencia (Solís, 2020).

7. ¿Cómo establece los resultados de aprendizaje de las clases de un curso en el que el estudiantado desarrolla la competencia de digitación de textos en la computadora?

- Utiliza los objetivos que presenta el programa del curso
- Plantea objetivos propios por clase en busca de una meta específica por sesión
- Plantea objetivos propios en relación con el avance del grupo
- Otro (Si selecciona esta opción, por favor, explicar en el espacio facilitado)

8. De la siguiente lista de competencias, ¿cuál considera la competencia específica de un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se desarrolla la digitación de textos en la computadora?

- Digitar textos en la computadora aplicando la técnica correcta, con una velocidad mínima de 30 palabras digitadas por minuto y con un máximo de 3 errores.
- Manejar al tacto el teclado alfanumérico aplicando las técnicas básicas correctamente.
- Aplicar correctamente las técnicas de digitación para elaborar documentos sencillos.
- Demostrar el dominio del teclado alfanumérico, en la producción de documentos sencillos, aplicando buenos hábitos de trabajo y utilizando el procesador de textos.
- Otro. (Si selecciona esta opción, por favor, escribirla en el espacio facilitado)

9. A continuación se presenta una lista de contenidos de un curso de digitación de textos en la computadora, seleccione el nivel de necesidad para cada una.

| Contenido | No es necesario | Poco necesario | Necesario | Indispensable |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Componentes de la computadora y manejo correcto del ratón | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Partes del teclado | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Nombre de los dedos y su relación con el alcance de las letras | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| Contenido | No es necesario | Poco necesario | Necesario | Indispensable |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Posición correcta frente al computador | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Organización del área de trabajo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Funciones básicas del procesador de texto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Reglas para la digitación de signos de puntuación en documentos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Conceptos básicos (golpe, alcance, palabra digitada por minuto, error al digitar) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ejecución de los diferentes alcances de las letras | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Manipulación de las teclas de servicio (barra espaciadora, retorno (“enter”), mayúsculas y retroceso) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Técnica para utilizar el teclado numérico | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Desarrollo de la velocidad y exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Reglas para la digitación de números en documentos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Reglas para la división de palabras en la elaboración de documentos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Otro (Si selecciona esta opción, por favor, explicar en el espacio facilitado) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

10. De la siguiente lista de recursos didácticos, seleccione el nivel de relevancia en el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Recurso | Nada relevante | Poco relevante | Relevante | Muy relevante |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Libro de texto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Videos didácticos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tutores en línea | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Unidad didáctica | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas de velocidad y exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Figura del teclado para asociar el dedo con la tecla que oprime | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Otro (por favor, indicar cuál) | | | | |

11. De los siguientes criterios para evaluar la competencia de digitación de textos en la computadora, seleccione 3 a los que le brinda mayor énfasis.

- Postura correcta frente al computador
- Alcance a las letras con el dedo correspondiente
- Manipulación de las teclas de servicio (barra espaciadora, retorno (“enter”), tabulador, mayúsculas y retroceso”
- Ritmo y fluidez al digitar, manteniendo la vista fija en la copia
- Actitudes y hábitos de trabajo
- Cantidad de palabras digitadas por minuto según la meta propuesta
- Exactitud en la digitación de textos
- Otro ¿Cuál? _____

III SECCIÓN. ELEMENTOS QUE PARTICIPAN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE DIGITACIÓN DE TEXTOS EN LA COMPUTADORA

Por favor, lea la siguiente definición sobre antes de contestar lo que se le solicita.

Los elementos que participan en el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora son las técnicas básicas para manejo del teclado, que se definen como un conjunto de hábitos y habilidades para digitar y los principios psicológicos que brindan bases para un aprendizaje significativo de la digitación (Solís, 2020).

De acuerdo con la definición anterior, por favor, conteste las siguientes preguntas.

12. A continuación se presenta una lista con las técnicas básicas para el manejo del teclado y su conceptualización, según su criterio, seleccione el nivel de relevancia en el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Técnica | Conceptualización | Nada relevante | Poco relevante | Relevante | Muy relevante |
|--|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Postura correcta frente al computador | Se refiere a la postura correcta al sentarse frente al computador, que influye positivamente en la forma de digitar y evita lesiones corporales. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Golpeo de las teclas | El golpeo es el movimiento que realiza los dedos para ejecutar los alcances. Es importante mencionar que, cada dedo oprime una serie de letras específicas. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Manipulación de las teclas de servicio | Las teclas de servicio se utilizan para activar funciones especiales del teclado, por ejemplo, la combinación de teclas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| Técnica | Conceptualización | Nada relevante | Poco relevante | Relevante | Muy relevante |
|---|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | para digitar un símbolo. Estas teclas son: la barra espaciadora, el retorno, el tabulador, la tecla shift y la tecla de retroceso. | | | | |
| Patrones de acción de lectura y escritura | Esta técnica se refiere al proceso de ver, pensar y ejecutar los golpes para digitar la palabra. Esto se realiza según el nivel de aprendizaje, en los inicios del proceso se realizará letra por letra; luego, por palabra y más adelante, frases u oraciones cortas. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Actitudes y hábitos de trabajo | Se refiere a hábitos y actitudes que ayudan a la persona a desarrollar con éxito las tareas ya sean personales o laborales relacionadas a la digitación. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

13. A continuación se presenta una lista con principios psicológicos que brindan bases para un aprendizaje significativo de la competencia de digitación de textos en la computadora, seleccione el nivel de importancia que usted considere.

| Principio psicológico | Nada importante | Poco importante | importante | Muy importante |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ¿Qué tan importante considera el deseo o motivación para aprender por parte del estudiantado? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es considerar las diferencias de habilidades, capacidades e intereses de los estudiantes? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es el rol y la constancia de la práctica en el aprendizaje de la digitación? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es la transferencia de aprendizajes previos a aprendizajes nuevos en el desarrollo de la digitación? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es que el docente reconozca el esfuerzo realizado por el estudiante? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es el progreso del aprendizaje de lo sencillo a lo complejo? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

IV SECCIÓN. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE DIGITACIÓN DE TEXTOS EN LA COMPUTADORA

Por favor, lea la definición del término de estrategias de enseñanza-aprendizaje antes de contestar las siguientes preguntas.

Serie de acciones didácticas que guían la mediación pedagógica con la intención de propiciar el aprendizaje de los conocimientos, actitudes, destrezas y habilidades de la competencia de digitación de textos en la computadora, en las que participan dos actores principales, el docente y el estudiante (Solís, 2020).

14. De la siguiente lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, seleccione las que utiliza en sus clases para que el estudiantado comprenda cómo ejecutar los alcances de forma correcta.

- Explicación oral del movimiento de los dedos para realizar un alcance
- Presentación de imágenes que muestran donde están ubicadas las teclas para explicar el movimiento
- Autoaprendizaje por medio de un libro de texto
- Demostración de la ejecución de los alcances por parte del docente
- Presentación de un video que muestra y explica como ejecutar el alcance
- Brinda un espacio para que el estudiante analice y descubra con qué dedo y cómo ejecutar el alcance
- Autoaprendizaje mediante un tutor en línea
- Otro ¿Cuál? _____

15. De la siguiente lista, ¿cuál criterio toma en cuenta para enseñar la ejecución de los alcances? Seleccione solo una opción.

- Presenta primero los alcances más fáciles de ejecutar.
- Presenta primero las teclas con más frecuencia de uso.
- Presenta los alcances del mismo dedo, pero de manos opuestas.
- Presenta los alcances de una misma fila del teclado.
- No conoce criterios fundamentados para seleccionar la forma de presentar los alcances.
- Toma en cuenta otros criterios ¿Cuál? _____

16. A continuación se presenta una lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, según su criterio seleccione qué tanto propician el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Estrategia | Nada | Poco | Bastante | Mucho |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ejemplifica, mediante la demostración la postura correcta frente al computador | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Análisis de imágenes para identificar errores de postura frente al computador. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dictado de combinaciones de letras, palabras y frases; según el nivel de aprendizaje | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ejercicios de digitación de textos en diferentes idiomas para consolidar la técnica de golpeo de las letras | | | | |
| Prácticas de digitación de textos en los que deba aplicar el golpeo de las teclas de servicio (barra espaciadora, el retorno, el tabulador, la tecla shift y la tecla de retroceso) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas de digitación de letras, palabras y frases; para el desarrollo de un ritmo adecuado de lectura y golpeo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Práctica diaria sobre la organización del área de trabajo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Análisis de casos para identificar y corregir errores en documentos de oficina para promover la digitación de textos de calidad. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Reproduce canciones o audiocuentos para que el estudiante digite y así desarrolle la velocidad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Actividades lúdicas para el desarrollo de la velocidad en digitación | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Juego de mesa que consolida la asociación cognitiva de los dedos y las teclas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas de digitación para el desarrollo de la velocidad en uno, dos y tres minutos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Práctica de texto corrido para desarrollar la exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas de digitación de letras específicas para generar la exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Fijar metas individuales para que el estudiante concentre su atención en mejorar las fallas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Mantener un récord del progreso en un instrumento de registro de la velocidad y la exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Empleo de programas tutoriales o páginas web que presenta ejercicios para el desarrollo de la velocidad y exactitud al digitar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

17. Según con su experiencia docente, ¿Cuáles alcances son los que generan mayor dificultad de golpeo a los estudiantes? Puede seleccionar varias opciones.

- 1 ! 2 “ 3 # 4 \$ 5 % 6 & 7 / 8 (9) 0 =
- Tabulador Q W E R T Y U I O P ´ (Tilde)
- Blop A S D F G H J K L Ñ Retorno (“enter”)
- Shift izquierdo Z X C V B N M , (Coma) . (Punto) - (Guion) Shift derecho
- Barra espaciadora

V SECCIÓN. COMPETENCIA DE DIGITACIÓN DE TEXTOS EN LA COMPUTADORA

Por favor, lea la definición del término competencia de digitación de textos en la computadora, luego proceda a contestar lo que se le solicita.

La competencia de digitación de textos en la computadora se puede definir como la acción que integra los conocimientos (saber conocer), las habilidades y destrezas (saber hacer) y actitudes (saber ser) para resolver problemas y realizar actividades relacionadas con la digitación (Solís, 2020).

Saber ser

Se refiere a la motivación, sentido de respeto, interés en el trabajo bien hecho y cooperación con otros (Tobón, 2006).

Con base en la referencia anterior, por favor, conteste la siguiente pregunta.

18. A continuación se presenta una lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, según su criterio, seleccione qué tanto propician el desarrollo del “saber ser” de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Estrategia | Nada | Poco | Bastante | Mucho |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Cada estudiante lleva el control de su avance en el desarrollo de la destreza de digitación de textos en computadora, esto para generar conciencia del aprendizaje y automotivación. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aplica instrumentos de coevaluación sobre las técnicas básicas de digitación, para generar aprendizaje cooperativo. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Promueve la autoconfianza de las capacidades propias de cada estudiantes para el desarrollo de la digitación y así generar optimismo. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aplica ejercicios para la solución de problemas relacionados con la competencia de digitación de textos en la computadora | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Realiza ejercicios para el manejo del estrés ante las pruebas de velocidad y exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Saber conocer

Se refiere a la comprensión del problema o de la actividad dentro del contexto (Tobón, 2006).

19. A continuación se presenta una lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, según su criterio, seleccione qué tanto propician el desarrollo del “saber conocer” de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Estrategia | Nada | Poco | Bastante | Mucho |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ejercicios de investigación de las problemas de salud que genera el no aplicar una postura correcta frente al computador | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas para la identificación de los componentes del teclado de la computadora. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| Estrategia | Nada | Poco | Bastante | Mucho |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ejercicios para la aplicación de las reglas de división de palabras | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ejercicios para la aplicación de las reglas para la digitación de números | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ejercicios para identificar las partes fundamentales del procesador de texto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Saber hacer

Ejecución de procedimientos específicos para resolver un problema (Tobón, 2006).

20. A continuación se presenta una lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, según su criterio, seleccione qué tanto propician el desarrollo del “saber hacer” de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Estrategia | Nada | Poco | Bastante | Mucho |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ejercicios de digitación en los que deba hacer uso de las funciones básicas del procesador de textos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ejercicios de 3 o 5 minutos para desarrollar resistencia en la digitación | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Elaboración de tablas en el procesador de textos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Digitación de documentos sencillos de oficina | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Pruebas de velocidad y exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas en las que se aplique la tabulación | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

¡Muchas gracias por su colaboración!

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

Estimado (a) estudiante:

En calidad de estudiante de la carrera de Educación Comercial de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), en el nivel de licenciatura, estoy realizando el Trabajo Final de Graduación titulado “Análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial”.

Solicito su valiosa colaboración para completar el siguiente cuestionario. El propósito de este documento es obtener información para el proceso investigativo de mi trabajo. Su opinión es muy importante, por consiguiente, brindo la garantía que la información que suministre será tratada con toda confidencialidad.

Al contestar voluntariamente este cuestionario, usted colaborará y aportará con esta investigación.

Indicaciones: Lea cuidadosamente el cuestionario y, por favor, responda con toda libertad a cada pregunta.

I SECCIÓN. DATOS GENERALES

1. ¿En cuál institución estudia?

- Universidad Nacional Universidad Técnica Nacional

2. Según la universidad en la que estudia, seleccione la carrera en la que está matriculado.

- Administración de Oficinas
 Educación Comercial
 Asistencia Administrativa

3. Género: Masculino Femenino Otro: _____

4. ¿Está matriculado en la carrera que deseaba?

- Sí No

II SECCIÓN. ELEMENTOS QUE PARTICIPAN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE DIGITACIÓN DE TEXTOS EN LA COMPUTADORA

Por favor, lea la definición antes de contestar las preguntas correspondientes.

Los elementos que participan en el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora son las técnicas básicas para manejo del teclado, que se definen como un conjunto de hábitos y habilidades para digitar y los principios psicológicos que brindan bases para un aprendizaje significativo de la digitación (Solís, 2020).

De acuerdo con la definición anterior, por favor, conteste las siguientes preguntas:

5. A continuación se presentan 5 técnicas básicas para el manejo del teclado y su correspondiente definición, seleccione el nivel de relevancia que le asigna a cada una.

| Técnica | Conceptualización | Nada relevante | Poco relevante | Relevante | Muy relevante |
|---|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Postura correcta frente al computador | Se refiere a la postura correcta al sentarse frente al computador, que influye positivamente en la forma de digitar y evita lesiones corporales. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Golpeo de las teclas | El golpeo es el movimiento que realizan los dedos para ejecutar los alcances. Es importante mencionar que cada dedo oprime una serie de letras específicas. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Manipulación de las teclas de servicio | Las teclas de servicio se utilizan para activar funciones especiales del teclado, por ejemplo, la combinación de teclas para digitar una letra mayúscula. Estas teclas son: la barra espaciadora, el retorno, el tabulador, las teclas de mayúsculas (“shift”) y la tecla de retroceso. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Patrones de acción de lectura y escritura | Esta técnica se refiere al proceso de ver, pensar y ejecutar los golpes para digitar la palabra. Esto se realiza según el nivel de aprendizaje, en los inicios del proceso se realizará letra por letra; luego, por palabra y más adelante, frases u oraciones cortas. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Actitudes y hábitos de trabajo | Se refiere a hábitos y actitudes que ayudan a la persona a desarrollar con éxito las tareas, ya sean personales o laborales relacionadas a la digitación. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

6. A continuación se presenta una lista con preguntas relacionadas a los principios psicológicos que brindan bases para un aprendizaje significativo de la competencia de digitación de textos en la computadora, por favor, seleccione el nivel de importancia que le asigna.

| Principio psicológico | Nada importante | Poco importante | Importante | Muy importante |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ¿Qué tan importante es que usted como estudiante tenga el deseo o la motivación para aprender? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es que el profesorado considere las diferencias en las habilidades, las capacidades y los intereses de los estudiantes? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es el rol y la constancia de la práctica en el aprendizaje de la digitación? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es que su aprendizaje se desarrolle con base en la transferencia de aprendizajes previos a aprendizajes nuevos? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es que el profesorado reconozca su esfuerzo para desarrollar la competencia de digitación? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué tan importante es que el aprendizaje de la digitación se desarrolle de lo sencillo a lo complejo? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

III SECCIÓN. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE DIGITACIÓN DE TEXOS EN LA COMPUTADORA

Por favor, lea la definición antes de contestar las preguntas correspondientes.

Serie de acciones didácticas que guían la mediación pedagógica con la intención de propiciar el aprendizaje de los conocimientos, actitudes, destrezas y habilidades de la competencia de digitación de textos en la computadora, en las que participan dos actores principales, el docente y el estudiante (Solís, 2020).

De acuerdo con la definición anterior, por favor, conteste las siguientes preguntas.

7. De la siguiente lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, seleccione 3 que contribuyen a comprender fácilmente cómo ejecutar los alcances de forma correcta (movimiento de los dedos para oprimir las teclas).

- Explicación oral del movimiento de los dedos para realizar un alcance

- Presentación de imágenes que muestran donde están ubicadas las teclas para explicar el movimiento
- Autoaprendizaje por medio de un libro de texto
- Demostración de la ejecución de los alcances por parte del docente
- Presentación de un video que muestra y explica como ejecutar el alcance
- Brinda un espacio para que el estudiante analice y descubra con qué dedo y cómo ejecutar el alcance
- Autoaprendizaje mediante un tutor en línea
- Otro (por favor indique cuál) _____

8. A continuación se presenta una lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, seleccione, por favor, qué tanto propician el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Estrategia | Bastante | Poco | Nada |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ejemplifica, mediante la demostración la postura correcta frente al computador | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Análisis de imágenes para identificar errores de postura frente al computador. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dictado de combinaciones de letras, palabras y frases; según el nivel de aprendizaje | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ejercicios de digitación de textos en diferentes idiomas para consolidar la técnica de golpeo de las letras | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas de digitación de textos en los que deba aplicar el golpeo de las teclas de servicio (barra espaciadora, el retorno, el tabulador, la tecla de mayúscula “shift” y la tecla de retroceso) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas de digitación de letras, palabras y frases; para el desarrollo de un ritmo adecuado de lectura y golpeo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Práctica diaria sobre la organización del área de trabajo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Análisis de casos para identificar y corregir errores en documentos de oficina para promover la digitación de textos de calidad. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Reproduce canciones o audiodocumentos para que el estudiante digite y así desarrolle la velocidad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Actividades lúdicas (juegos) para el desarrollo de la velocidad en digitación | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Juego de mesa que consolida la asociación cognitiva de los dedos y las teclas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas de digitación para el desarrollo de la velocidad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Práctica de texto para desarrollar la exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas de digitación de letras específicas que generan dificultad de golpeo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Fijar metas individuales para que el estudiante concentre su atención en mejorar las fallas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Mantener un récord del progreso en un instrumento de registro de la velocidad y la exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Empleo de programas tutoriales o páginas web que presenta ejercicios para el desarrollo de la velocidad y exactitud al digitar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

9. A continuación se presentan las teclas que componen el teclado alfanumérico de la computadora, seleccione las teclas que le generan mayor dificultad de golpeo (movimiento para oprimir una tecla). Puede seleccionar varias opciones. Luego, por favor, explique porque le generan dificultad.

- 1 ! 2 “ 3 # 4 \$ 5 % 6 & 7 / 8 (9) 0 =
- Tabulador Q W E R T Y U I O P ´ (Tilde)
- Blop A S D F G H J K L Ñ Retorno (“enter”)
Mayus
- Shift izquierdo Z X C V B N M , (Coma) . (Punto) - (Guion) Shift derecho
- Barra espaciadora

¿Por qué le generan dificultad?

IV SECCIÓN. COMPETENCIA DE DIGITACIÓN DE TEXTOS EN LA COMPUTADORA

Por favor, lea la siguiente definición sobre competencia de digitación de textos en la computadora antes de contestar las siguientes preguntas

La competencia de digitación de textos en la computadora se puede definir como la acción que integra los conocimientos (saber conocer), las habilidades y destrezas (saber hacer) y actitudes (saber ser) para resolver problemas y realizar actividades relacionadas con la digitación (Solís, 2020).

Saber ser

Se refiere a la motivación, sentido de respeto, interés en el trabajo bien hecho y cooperación con otros (Tobón, 2006).

Con base en la definición anterior, por favor, conteste las siguientes preguntas.

10. A continuación se presenta una lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, según su criterio, seleccione qué tanto propician el desarrollo del “saber ser” de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Estrategia | Bastante | Poco | Nada |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Cada estudiante lleva el control de su avance en el desarrollo de la destreza de digitación de textos en computadora, esto para generar conciencia del aprendizaje y automotivación. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aplica instrumentos de coevaluación sobre las técnicas básicas de digitación, para generar aprendizaje cooperativo. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Promueve la autoconfianza de las capacidades propias de cada estudiantes para el desarrollo de la digitación y así generar optimismo. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aplica ejercicios para la solución de problemas relacionados con la competencia de digitación de textos en la computadora | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Realiza ejercicios para el manejo del estrés ante las pruebas de velocidad y exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Por favor, lea la siguiente definición y luego conteste lo que se le solicita.

Saber conocer

Se refiere a la comprensión del problema o de la actividad dentro del contexto (Tobón, 2006).

11. A continuación se presenta una lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, según su criterio, seleccione qué tanto propician el desarrollo del “saber conocer” de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Estrategia | Bastante | Poco | Nada |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ejercicios de investigación de las problemas de salud que genera el no aplicar una postura correcta frente al computador | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas para identificación de los componentes del teclado de la computadora. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ejercicios para la aplicación de las reglas para la división de palabras | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ejercicios para la aplicación de las reglas para la digitación de números | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ejercicios para identificar las partes fundamentales del procesador de texto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Por favor, lea la siguiente definición y luego conteste lo que se le solicita.

Saber hacer

Ejecución de procedimientos específicos para resolver un problema (Tobón, 2006).

12. A continuación se presenta una lista de estrategias de enseñanza-aprendizaje, según su criterio, seleccione qué tanto propician el desarrollo del “saber hacer” de la competencia de digitación de textos en la computadora.

| Estrategia | Bastante | Poco | Nada |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ejercicios de digitación en los que deba hacer uso de las funciones básicas del procesador de textos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ejercicios de 3 o 5 minutos para desarrollar resistencia para digitar por lapsos largos de tiempo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Elaboración de tablas en el procesador de textos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Digitación de documentos sencillos de oficina | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Pruebas de velocidad y exactitud | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prácticas en las que se aplique la tabulación | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

¡Muchas gracias por su colaboración!

ENTREVISTA PARA DOCENTES

La siguiente entrevista tiene como propósito conocer su opinión sobre las características del material didáctico requerido para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora.

La información proporcionada será analizada con total confidencialidad. La entrevista se realizará mediante la plataforma de *Google Meet* y será grabada para después sistematizar la información obtenida.

Muchas gracias por su colaboración.

Fecha:

Hora de inicio:

Hora final:

Instrucciones

A continuación el entrevistador le realizará una serie de preguntas, contéstelas de manera clara y concisa.

I Sección. Identificación de los componentes de la unidad didáctica

| |
|---|
| 1. ¿Qué opina de los términos mecanografía y digitación, es lo mismo, o hay diferencia? |
| |
| 2. ¿Qué materiales didácticos utiliza en el curso en el que se desarrolla la competencia de digitación de textos en la computadora tanto en modalidad de aprendizaje presencial como virtual? |
| |
| 3. ¿Considera necesario un recurso didáctica actualizado y novedoso para la enseñanza de la competencia de la digitación de textos en la computadora? |
| <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No ¿por qué? |

4. ¿Qué considera indispensable en un recurso didáctico específico para el desarrollo de la digitación de textos en la computadora?

5. De existir un recurso didáctico para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, ¿lo utilizaría en el desarrollo de sus clases?

Sí No ¿por qué?

6. ¿Qué innovación se podría incluir en un recurso didáctico específico para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora?

7. ¿Qué problemas ergonómicos ha identificado que se presentan en el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, en la modalidad de aprendizaje presencial y virtual?

8. ¿ha utilizado sitios web didácticos o tutores en línea para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora? Si es así, ¿Cuáles recomienda?

9. ¿Qué estrategias de enseñanza-aprendizaje realiza en sus clases para desarrollar en el estudiantado los movimientos de los alcances del teclado alfanumérico?

10. ¿Qué estrategia de enseñanza-aprendizaje emplea para desarrollar la destreza de velocidad de la digitación?

11. ¿Qué estrategia de enseñanza-aprendizaje emplea para desarrollar la destreza de exactitud de la digitación?

12. ¿Qué material utiliza para medir la destreza de velocidad y exactitud de la digitación? ¿Tiene alguna recomendación para mejorar o actualizar el material que se utiliza para este propósito?

13. ¿Qué recomendaciones brinda para las temáticas de los textos que se utilizan para las pruebas de velocidad y exactitud?

| | |
|--|---------|
| 14. ¿Cuál es el procedimiento que aplica para evaluar la destreza de velocidad y exactitud de la digitación tanto en la modalidad de aprendizaje presencial como virtual? | |
| Presencial | Virtual |
| 15. ¿Qué tipo de ejercicios considera necesarias incluir en una unidad didáctica para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora? | |
| | |
| 16. Desde su experiencia como docente de digitación, ¿cuáles funciones del procesador de textos recomienda desarrollar en una unidad didáctica concentrada en el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora? | |
| | |
| 17. ¿Qué documentos sencillos se podrían incluir al diseñar un recurso didáctico para el desarrollo de la digitación? | |
| | |
| 18. En general, ¿qué otros aspectos podrían considerarse al diseñar un recurso didáctico específico para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora? | |
| | |

¡Gracias por colaborar con este estudio!

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Nombre de la persona evaluadora: _____

Institución en la que labora: _____

Estimado (a) docente:

En calidad de estudiante de la carrera de Educación Comercial de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), en el nivel de licenciatura, estoy realizando el Trabajo Final de Graduación titulado “Análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial”.

Solicito respetuosamente su valiosa colaboración para completar la siguiente matriz. El propósito de este documento es validar la plataforma denominada *TypingClass* que surgió como propuesta didáctica del trabajo final de graduación.

Al contestar este instrumento, usted colaborará y aportará a esta investigación.

I Parte. Evaluación Específica

Indicaciones: Marque en la columna SÍ o NO se cumple con cada aspecto a evaluar. Luego, indique en la columna de COMENTARIOS los argumentos que sustenten su respuesta.

| ASPECTO POR EVALUAR | | SÍ | NO | COMENTARIOS |
|--|---|----|----|-------------|
| Módulo 1 Hábitos de trabajo al digitar textos | Las metas de aprendizaje de cada lección promueven el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. | | | |
| | La explicación sobre: postura correcta, pausas activas y organización del área de trabajo es adecuada y facilita la comprensión de los hábitos de trabajo al digitar texto. | | | |
| | La ilustraciones sobre: postura correcta, pausas activas y organización del área de trabajo son correctas y complementan la información que aporta el texto. | | | |
| | La actividad de comprobación del aprendizaje permite verificar el aprendizaje que el estudiante adquirió en la lección. | | | |
| | La evaluación de evidencias de conocimiento demuestra la comprensión necesaria del contenido para lograr el desempeño competente. | | | |
| | La evaluación de evidencia de desempeño permite observar el aprendizaje obtenido. | | | |
| | La evaluación de evidencia de producto permite observar el aprendizaje obtenido mediante el producto solicitado. | | | |
| Módulo 2 Manejo del Teclado Alfanumérico | Las metas de aprendizaje de cada lección promueven el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. | | | |
| | Las imágenes que ilustran la localización de los alcances son adecuadas y facilitan la comprensión de cómo ejecutar los alcances. | | | |
| | La explicación sobre cómo ejecutar los alcances es adecuada y facilita la comprensión. | | | |
| | Los recordatorios sobre hábitos de trabajo al digitar textos son pertinentes. | | | |
| | Los ejercicios para practicar los alcances presentados, de refuerzo y de integración son correctos y adecuados para el nivel de aprendizaje. | | | |
| | Los enlaces para descargar los documento de práctica funciona correctamente. | | | |
| | La actividad de comprobación del aprendizaje permite verificar el aprendizaje que el estudiante adquirió en la lección. | | | |

| ASPECTO POR EVALUAR | | SÍ | NO | COMETARIOS |
|--|---|----|----|------------|
| | La evaluación de evidencias de conocimiento demuestra la comprensión necesaria del contenido para lograr el desempeño competente. | | | |
| | La evaluación de evidencia de desempeño permite observar el aprendizaje obtenido. | | | |
| | La evaluación de evidencia de producto permite observar el aprendizaje obtenido mediante el producto solicitado. | | | |
| Módulo 3 Herramientas básicas del procesador de texto | Las metas de aprendizaje de cada lección promueven el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. | | | |
| | La explicación sobre la introducción a Microsoft Word es adecuada y facilita el aprendizaje. | | | |
| | La explicación sobre funciones del formato del texto es adecuada y facilita el aprendizaje. | | | |
| | La explicación sobre las funciones del formato del párrafo es adecuada y facilita el aprendizaje. | | | |
| | Las imágenes sobre las herramientas del procesador de texto ilustran adecuadamente las funciones que se desarrollan en el módulo. | | | |
| | La actividad de comprobación del aprendizaje permite verificar el aprendizaje que el estudiante adquirió en la lección. | | | |
| | La evaluación de evidencias de conocimiento demuestra la comprensión necesaria del contenido para lograr el desempeño competente. | | | |
| | La evaluación de evidencia de desempeño permite observar el aprendizaje obtenido. | | | |
| | La evaluación de evidencia de producto permite observar el aprendizaje obtenido mediante el producto solicitado. | | | |

II Parte. Evaluación General

Indicaciones: Marque en la columna SÍ o NO se cumple con cada aspecto a evaluar. Luego, indique en la columna de COMENTARIOS los argumentos que sustenten su respuesta.

| ASPECTO POR EVALUAR | | SÍ | NO | COMETARIOS |
|--|--|----|----|------------|
| Interfaz y diseño de la plataforma | La interfaz permite una navegación intuitiva en la plataforma. | | | |
| | Las imágenes son de calidad y complementan la información que aporta el texto. | | | |
| | El tipo de fuente utilizada facilita la legibilidad. | | | |
| Estructura | La secuencia didáctica en la que se presentan los módulos es correcta para el aprendizaje de la competencia de digitación de textos en la computadora. | | | |
| Introducción, mensaje para el docente y el estudiante. | La introducción general, el mensaje para el docente y el mensaje para el estudiante están redactados de forma correcta y brindan orientaciones pedagógicas para la aplicación didáctica. | | | |
| Propuesta de cronograma de trabajo. | La propuesta de cronograma de trabajo contribuye con la planificación didáctica. | | | |
| Resultados de aprendizaje | Los resultados de aprendizaje de cada módulo promueven el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. | | | |
| Desarrollo temático | El desarrollo de los contenidos corresponde a los resultados de aprendizaje propuestos. | | | |

| | | | | |
|--------------------------------|--|--|--|--|
| | La manera en que se exponen los contenidos facilitan la comprensión. | | | |
| | Los contenidos expuestos son correctos y están actualizados. | | | |
| Actividades didácticas | Las actividades de aprendizaje promueven el desarrollo de la destreza de la digitación. | | | |
| Pertinencia | La plataforma facilita el desarrollo de la digitación en la modalidad de aprendizaje presencial, virtual o bimodal. | | | |
| | La plataforma cubre la necesidad de un recurso didáctico actualizado e innovador para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora. | | | |
| Evaluación de los aprendizajes | Las actividades para la evaluación de evidencia de conocimiento, desempeño y producto son pertinentes. | | | |

Muchas gracias por su contribución a este trabajo final de graduación.

Heredia, 16 de febrero de 2022

Señores

Escuela de Secretariado Profesional

Facultad de Ciencias Sociales

Universidad Nacional

Estimados señores:

En calidad de tutora del Trabajo Final de Graduación titulado Análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial, sustentado por el señor Brandon Solís Chaverri, me permito autorizar el trámite de defensa.

Quedo a su entera disposición.

Atentamente,

MARIA ISABEL
ARAYA MUÑOZ
(FIRMA)

Firmado digitalmente por MARIA
ISABEL ARAYA MUÑOZ (FIRMA)
Fecha: 2022.02.16 06:37:12 -06'00'

Isabel Araya Muñoz
Académica
Escuela de Secretariado Profesional



Universidad de Puerto Rico en Bayamón
#170, Carr. 174 Parque Industrial Minillas
Bayamón, PR 00959



DECANATO DE ASUNTOS ACADÉMICOS
Departamento de Sistemas de Oficina

16 de febrero de 2022

Dra. Isabel Araya Muñoz, Directora
Escuela de Secretariado Profesional
Campus Omar Dengo
Universidad Nacional de Costa Rica

Estimada doctora Araya Muñoz

El 30 de septiembre de 2019 acepté la invitación del estudiante *Brandon Solís Chaverri* para ser *lector del trabajo final de graduación*, requisito para obtener el grado de *Licenciatura en Educación Comercial*. Durante los pasados dos años y medio he sido testigo del esmero, del esfuerzo, de la dedicación y del profesionalismo con el que ha trabajado *Brandon* para culminar exitosamente esta meta académica.

Con mucho placer le informo que el trabajo final de graduación titulado *Análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial* está completo y **listo para la presentación oral y pública**. Entiendo que la investigación se realizó con un profundo análisis de literatura especializada, se aplicaron diversas teorías, se validaron instrumentos y, sobre todo, se dio atención a los detalles. Este rigor investigativo se refleja en el informe final, así como en la *propuesta del material didáctico* que se presenta.

Más que un *lector* del trabajo final de graduación, fui un *asesor* y un *mentor* para *Brandon*, quien me permitió aportar a su formación académica y profesional. Sé que esta experiencia *estudiante-profesor* ha sido muy enriquecedora y rompió con las barreras del tiempo y de las fronteras entre países. Siento una gran satisfacción y me llena de mucho orgullo afirmar que tengo un alumno en la *Universidad Nacional de Costa Rica*.

Para más información, puede comunicarse a través de mi correo electrónico *arnaldo.rodriguez6@upr.edu* o del teléfono móvil 1-787-439-5680.

Cordialmente

Arnaldo Rodríguez Rivera
Catedrático

"Patrono con igualdad de oportunidad de empleo"



16 de febrero de 2022

Dra. Isabel Araya Muñoz
Directora
Escuela de Secretariado Profesional
Universidad Nacional

Estimada señora:

En calidad de lectora del trabajo final de gradación titulado “**Análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial**”, del estudiante Brandon Solís Chaverri, comunico formalmente que he leído el trabajo y brindo mi visto bueno para la solicitud del trámite de la defensa.

Cordialmente,

Alba Canales García

M.Ed. Alba Canales García
Lectora
División de Educología

CARTA DE APROBACIÓN POR PARTE DEL FILÓLOGO

28 de marzo de 2022

Dra. Isabel Araya Muñoz
Directora Escuela de Secretariado Profesional
Universidad Nacional

Estimados Señores:

Hago constar que leí y corregí el proyecto final titulado **“Análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial”**, desarrollado por el sustentante Brandon Solís Chaverri, cédula 115140957 para optar por el grado de Licenciatura en Educación Comercial. para optar por el grado de Licenciatura en Comunicación de Mercadeo.

Revisé los textos en lo relativo a la ortografía, puntuación, propiedad y precisión léxica, adecuación morfosintáctica, construcción de los párrafos, uso de conectores, cohesión, coherencia y citación. En este sentido, una vez incorporadas las recomendaciones efectuadas en el escrito, el documento está listo para su presentación ante las autoridades pertinentes.

Atentamente,

Axa Ramírez Retana
Filóloga UCR
Carné ACFIL No. 294

