

lunes 17 de noviembre de 2025

La Laguna refuerza la competencia digital del alumnado con la implantación del sistema FastTyping en los centros educativos

Eiroa destaca que esta formación mejora la velocidad, precisión y ergonomía en la escritura digital del alumnado mediante un sistema de aprendizaje guiado y seguimiento individualizado



El Ayuntamiento de La Laguna, a través de la concejalía de Educación, desarrolla durante este curso el proyecto FastTyping, una actividad formativa diseñada para que el alumnado adquiera la capacidad de escribir con todos los dedos, sin mirar el teclado y con un porcentaje de error inferior al 2%. El sistema permite incrementar notablemente la velocidad de copia, mejorar la concentración en el aula y optimizar el rendimiento académico mediante el uso correcto de los dispositivos digitales.

El concejal de Educación, Sergio Eiroa, destaca que “este programa permite que nuestro alumnado no solo escriba más rápido, sino mejor. Dominar el teclado se ha convertido en una competencia imprescindible en la escuela, la universidad y el ámbito laboral, y La Laguna

apuesta por ofrecer herramientas modernas que respondan a esa realidad”.

El programa se apoya en un software innovador que combina pulsos, destellos de color y guías visuales, facilitando que el alumnado interiorice la posición correcta de cada tecla y pueda encadenar palabras y textos completos con fluidez. Las sesiones incluyen prácticas progresivas, ejercicios adaptables y la posibilidad de trabajar en inglés, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo.

Eiroa subraya que la iniciativa está teniendo una excelente acogida en los centros educativos, “los grupos ya están trabajando con FastTyping y los progresos son visibles en pocas semanas. La capacidad de escribir sin mirar el teclado mejora la atención en clase, facilita la toma de apuntes y contribuye a un aprendizaje más ordenado, eficiente y fluido”.

Además del componente técnico, FastTyping incorpora un modelo de trabajo basado en la ergonomía y en la prevención de lesiones asociadas al uso continuado de dispositivos, fomentando posturas adecuadas y hábitos saludables desde edades tempranas. El sistema se complementa con un entorno digital que ofrece seguimiento constante, análisis de resultados y comunicación directa entre el alumnado y su profesorado.

Otra de las novedades que incorpora este curso es la función 'Retos FastTyping', una dinámica gamificada que permite al alumnado retarse entre sí en velocidad y precisión, aumentando la motivación y la implicación en el proceso de aprendizaje. Esta herramienta se suma al sistema de prácticas online disponible desde [fasttyping.net](#), donde cada estudiante accede a su usuario para continuar la progresión fuera del aula.

El proyecto está diseñado para adaptarse a cualquier centro, equipo informático o sistema operativo, lo que permite su implantación con garantías en todas las aulas participantes. El alumnado trabaja con teclados específicos "cegados" mediante colores, lo que acelera la memorización de las teclas y facilita el avance continuo durante el curso. Se trata de un recurso transversal para el presente y futuro académico del alumnado.