

# PRÁTICAS DE DIGITAÇÃO COM O TYPINGCLUB NO ENSINO DE INFORMÁTICA BÁSICA PARA ALUNOS DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Joseane Mirtis de Queiroz Pinheiro <sup>1</sup>

Jussara Élcia Gomes Rodrigues <sup>2</sup>

Larissa da Silva Barbosa <sup>3</sup>

Diego Rodrigues de Almeida <sup>4</sup>

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica em informática básica desenvolvida com estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal do interior de Pernambuco. A ação é parte das atividades do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e foi conduzida por licenciandos do curso de Computação do IFPE. Com foco no desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas relacionadas à digitação, utilizou-se a plataforma TypingClub como ferramenta principal. As atividades foram planejadas de forma lúdica e progressiva, respeitando o ritmo de aprendizagem dos estudantes e integrando o conteúdo ao cotidiano escolar. A iniciativa buscou não apenas introduzir os estudantes ao universo da informática, mas também fortalecer a concentração, coordenação motora fina e a familiaridade com o teclado. Os resultados demonstraram avanços significativos na autonomia desses estudantes ao utilizar o computador, além de maior interesse pelas aulas. A experiência reforça a importância da iniciação tecnológica desde os primeiros anos escolares e evidencia o papel do PIBID na formação de professores comprometidos com práticas pedagógicas inovadoras.

**Palavras-chave:** TypingClub, Educação, Computação, PIBID, Experiência.

## INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia e sua inclusão dentro dos ambientes educacionais têm transformado profundamente as práticas pedagógicas e o modo como os estudantes se relacionam com o seu processo de aprendizagem. A escola atualmente vem se tornando cada vez mais um espaço que vai além da transmissão de conteúdos, assumindo um papel com intuito de formar sujeitos críticos, criativos e tecnologicamente alfabetizados, capazes de atuar de maneira ativa na sociedade atual. Nesse contexto, o ensino da informática básica

---

<sup>1</sup> Doutora em Educação Matemática pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP – SP, [mirtis.queiroz@unesp.br](mailto:mirtis.queiroz@unesp.br);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Computação do Instituto Federal de Pernambuco - IFPE, [rodrigues.jussiarag@gmail.com](mailto:rodrigues.jussiarag@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Computação do Instituto Federal de Pernambuco – IFPE, [isb@discente.ifpe.edu.br](mailto:isb@discente.ifpe.edu.br);

<sup>4</sup> Doutor em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Campina Grande - UFCG - PB, [diego.rodrigues@afogados.ifpe.edu.br](mailto:diego.rodrigues@afogados.ifpe.edu.br);



desde os anos iniciais do Ensino Fundamental torna-se uma ferramenta essencial para o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças, além de representar um primeiro contato significativo com os dispositivos digitais.

A familiarização com o teclado e a aquisição de habilidades de digitação constituem etapas importantes desse processo. Muito além da destreza técnica, a digitação envolve coordenação motora fina, atenção, concentração e raciocínio sequencial, competências fundamentais para o uso autônomo do computador e para a composição do letramento digital. De acordo com Van Waes et al. (2021), a digitação é uma atividade psicomotora complexa que integra aspectos cognitivos e motores, influenciando diretamente a fluência da escrita e a velocidade de produção textual em ambientes digitais.

Considerando essa perspectiva, a utilização de plataformas digitais interativas, como o TypingClub e outras de mesma natureza, apresenta-se como uma alternativa pedagógica eficaz para o ensino progressivo e lúdico da digitação. Segundo Ikhsananto e Sutirman (2018), ferramentas desse tipo permitem que o aluno desenvolva o domínio do teclado de forma gradual e motivadora, com feedback imediato e acompanhamento do progresso individual. Além disso, promovem a aprendizagem ativa e a autonomia, alinhando-se às diretrizes das metodologias ativas de ensino, que priorizam a participação e a experimentação do estudante (Moran, 2018).

A experiência relatada neste trabalho foi desenvolvida com estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal localizada no município de Afogados da Ingazeira - Pernambuco, no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao Instituto Federal de Pernambuco (IFPE). O projeto teve como objetivo central promover o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e o letramento digital, com ênfase em conteúdos relacionados à computação básica. Entre as práticas pedagógicas implementadas, destaca-se o ensino de digitação, realizado por meio da utilização da plataforma TypingClub como recurso didático principal.

A eficácia da plataforma TypingClub é amplamente sustentada por sua arquitetura de aprendizagem gamificada. Essa abordagem, que incorpora elementos lúdicos como jogos, medalhas, pontuações e *leaderboards*, tem o objetivo de aumentar o engajamento e a motivação intrínseca dos estudantes. Prensky (2001) argumenta que a utilização de elementos de *design* de jogos no ambiente educacional potencializa a absorção do conteúdo e mantém o estudante ativamente envolvido. O *feedback* contínuo da plataforma sobre precisão e velocidade atua como um reforço positivo, auxiliando o estudante a dominar progressivamente cada lição antes de avançar.



Em um mundo cada vez mais mediado por tecnologias digitais, a digitação fluente e precisa é um pré-requisito para a competência digital. A proficiência adquirida através do TypingClub se traduz em um aumento significativo da produtividade acadêmica e futura empregabilidade. Velocidade e precisão elevadas reduzem o tempo dedicado à execução de tarefas de escrita, “alinhando-se aos princípios da eficiência e otimização de recursos, cruciais na formação do indivíduo contemporâneo” (CASTELLS, 2010).

Portanto, a plataforma atua não apenas como um instrutor de digitação, mas como um facilitador da fluência tecnológica, preparando os estudantes do Ensino Fundamental para interagir de forma mais eficaz e produtiva com as ferramentas digitais. Nesse sentido, foram planejadas e executadas atividades por licenciandos do curso de Computação, sob a supervisão de professores orientadores, com o propósito de integrar o aprendizado tecnológico ao contexto escolar, respeitando o ritmo e as particularidades de cada estudante. A intervenção foi estruturada em encontros semanais, sendo composta por momentos de introdução conceitual/teórica, prática orientada e avaliações de caráter formativo. Tais ações culminaram na realização de um torneio de digitação, que integrou atividades digitais e desplugadas (*unplugged*), visando a consolidação dos conteúdos trabalhados e a promoção do engajamento coletivo dos participantes.

Essa iniciativa busca destacar a relevância do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) como espaço formativo, ao proporcionar aos licenciandos oportunidades de vivenciar práticas pedagógicas inovadoras, contextualizadas e socialmente significativas para a comunidade na qual estão inseridos. Nessa conjuntura, o presente trabalho se propõe a relatar a experiência desenvolvida, discutir os resultados obtidos e refletir sobre o potencial do ensino de digitação como estratégia de inclusão digital e formação cidadã.

## METODOLOGIA

O presente estudo é resultado das atividades do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvidas em escolas do município de Afogados da Ingazeira, interior de Pernambuco, em cooperação com o Instituto Federal de Pernambuco (IFPE). Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como de natureza descritiva, em consonância com a classificação de Gil (2008). O autor preconiza que este tipo de investigação "busca descrever as características de determinado fenômeno ou o



estabelecimento de relação entre variáveis", prescindindo da manipulação intencional dos fatores envolvidos.

Nesse contexto, o objetivo central do trabalho consistiu em relatar e compreender o processo de desenvolvimento e os resultados alcançados por meio da aplicação de uma intervenção na forma de oficina de digitação para estudantes do quarto ano do Ensino Fundamental. O procedimento de coleta de dados incluiu a observação sistemática do processo de aprendizagem e do desempenho das habilidades motoras, cognitivas e tecnológicas dos discentes ao longo das sessões.

Os dados coletados foram submetidos a um tratamento de natureza quali-quantitativa. O componente quantitativo considerou indicadores de desempenho, como a taxa de precisão (percentual de acertos) e a velocidade de digitação (caracteres e/ou palavras por minuto). O componente qualitativo abrangeu a análise das observações comportamentais, incluindo a postura dos alunos, o nível de engajamento nas atividades e a prática correta da posição das mãos – em contraste com o padrão inadequado de digitar apenas com os dedos indicadores, prática jocosamente denominada pelos alunos como "catar piolho". Conforme postulado por Van Waes (2021), essa combinação metodológica viabiliza uma interpretação mais abrangente, que transcende a análise numérica e incorpora os aspectos atitudinais e contextuais da aprendizagem.

Para a execução da pesquisa e a intervenção didática em campo, a equipe de licenciandas inicialmente realizou um levantamento bibliográfico especializado sobre ensino de digitação, utilização de plataformas digitais de aprendizagem e metodologias ativas aplicadas à educação tecnológica. Esse referencial teórico, que inclui autores como Cavalcante e Souza (2017), Ikhsananto e Sutirman (2018) e Silva (2023), forneceu a base para a fundamentação e a discussão dos resultados. Os dados empíricos foram coletados diretamente com os alunos participantes da oficina, por meio de registros das plataformas de digitação, anotações de observações em sala, resultados de avaliações formativas aplicadas (teste cego e torneio de digitação) e indicadores de desempenho (precisão, velocidade e erros).

Tabela 1 - Plano de Aula



| Oficina de Digitação |                                                                       |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Data                 | Tema da Aula                                                          |
| 25/03/25             | Introdução ao teclado + Prática de digitação: TypingClub              |
| 01/04/25             | Prática de digitação: TypingClub                                      |
| 08/04/25             | Prática de digitação: Typing + Atividade: Teste às Cegas              |
| 15/04/25             | Prática de digitação: Typing                                          |
| 22/04/25             | Prática de digitação: Agile Fingers                                   |
| 13/05/25             | Torneio de digitação: Atividade Desplugada + Atividade: Agile Fingers |

Fonte: Autoria própria, junho de 2025.

A intervenção na forma de oficina de digitação foi desenvolvida ao longo de seis sessões semanais, totalizando duas aulas de 50 minutos para cada uma das turmas (*Turma A* e *Turma B*). Essa iniciativa foi integrada a um projeto de disciplina extracurricular de computação básica da escola parceira. O conteúdo programático e a metodologia foram planejados de forma lúdica, progressiva e adaptada ao estágio de desenvolvimento cognitivo dos estudantes, buscando associar o treino técnico à estimulação da curiosidade e à contextualização com o cotidiano escolar.

Todas as aulas foram estruturadas em torno de uma apresentação conceitual e demonstrativa, seguida por um momento de explanação sobre o tema focal do dia. Os conteúdos abordados incluíram a introdução às teclas guias (J e F), o mapeamento das linhas do teclado (central, superior e inferior), pontuação, acentuação e letras maiúsculas. Durante os momentos de prática, foram fornecidas orientações específicas sobre postura e ergonomia, com ênfase no posicionamento correto das mãos, no uso adequado dos dedos e na prática de digitação sem a visualização direta do teclado (*touch typing*).

A plataforma TypingClub (disponível em: <https://www.typingclub.com/>) foi empregada como principal ferramenta para os exercícios de digitação. Subsequentemente, os estudantes também interagiram com os *websites* Typing (<https://www.typing.com/>) e Agile Fingers (<https://agilefingers.com/>), visando a diversificação das práticas e a promoção de um desafio progressivo, desde a digitação de letras isoladas até a construção de textos mais complexos.

Figura 1 - Mostra de material demonstrativo utilizado em aula.



Fonte: Autoria própria, abril de 2025.

Ao longo das seis sessões semanais, foram conduzidos dois momentos avaliativos principais com foco em desempenho e desenvolvimento:

- Teste Cego (3ª sessão): Configurado como uma avaliação diagnóstica para aferir a precisão e a familiaridade dos alunos com o *layout* do teclado, sendo realizado sem a visualização direta das teclas. Esta etapa possibilitou a observação da evolução motora e da memorização do posicionamento das teclas.
- Torneio de Digitação (6ª sessão): Caracterizou-se como uma avaliação somativa em formato lúdico e competitivo, composta por duas etapas: uma atividade desplugada (*unplugged*), na qual os estudantes demonstravam qual dedo deveria ser utilizado para acionar cada tecla, e uma prova prática no computador, que mensurou a precisão, a velocidade e a aplicação das técnicas de digitação aprendidas.

É importante ressaltar que essas atividades também possuíram caráter formativo, promovendo a autoconfiança e o protagonismo estudantil, elementos fundamentais nas práticas propostas pelo PIBID.

A iniciativa buscou não apenas introduzir os discentes ao uso proficiente do computador, mas também fortalecer a concentração, a coordenação motora fina e a autonomia na manipulação do teclado – aspectos essenciais para a alfabetização digital. Conforme Ikhsananto e Sutirman (2018) atestam, o uso de *softwares* interativos de digitação contribui significativamente para o desenvolvimento da coordenação motora e da precisão em estudantes em fase inicial de aprendizado.

Adicionalmente, a experiência reforça o potencial do PIBID como laboratório formativo, ao possibilitar que os licenciandos vivenciem práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas, em alinhamento com os princípios de ensino-aprendizagem mediados pela tecnologia (MORAN, 2018).

## DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O contexto inicial da pesquisa se deu em uma escola da rede municipal de ensino de Afogados da Ingazeira, interior de Pernambuco, onde a intervenção foi aplicada em duas turmas do quarto ano do Ensino Fundamental: a Turma A, composta por 34 estudantes, e a Turma B, com 32 estudantes.

Após uma avaliação diagnóstica preliminar destinada a aferir o nível de proficiência em habilidades de digitação, foram identificados dois desafios centrais:





- A in experiência prévia da grande maioria dos alunos no que concerne à manipulação ou ao contato com computadores.
- O fato de que, do total de 66 estudantes, 12 apresentavam dificuldades ou lacunas nos processos de leitura e escrita.

A habilidade de leitura e escrita é considerada fundamental para o desenvolvimento pleno do aluno, uma vez que colabora transversalmente no aprendizado de diversas áreas. Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece que:

“Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos.” (Brasil, 2018, p. 59).

Essa diretriz é importante para o presente estudo, uma vez que a proficiência em digitação (*touch typing*) e a familiaridade com o teclado são entendidas como extensões do processo de letramento. Em um mundo digital, a capacidade de codificar o pensamento por meio de um teclado de forma rápida e precisa é um fator de aceleração do próprio processo de escrita. Para os estudantes que apresentavam dificuldades iniciais de leitura e escrita, conforme identificado no diagnóstico, a prática lúdica e estruturada da digitação pode atuar como um reforço motor e cognitivo indireto, solidificando a relação entre a forma da letra e sua posição no sistema alfabético, contribuindo, portanto, para o desenvolvimento das habilidades basilares exigidas pela BNCC.

Com base nas atividades de prática de digitação, foi possível monitorar o desenvolvimento dos alunos, especialmente daqueles que demonstravam dificuldades de escrita e leitura. A observação focou em múltiplos indicadores, tais como o ritmo de aprendizado individual, o nível de concentração durante as fases do TypingClub, o aprimoramento da coordenação motora fina, a correta utilização dos dedos em cada tecla e o aumento da familiaridade com o teclado e a identificação da funcionalidade das teclas do teclado alfanumérico. Para fins de aprimoramento das habilidades, correções pontuais eram fornecidas durante as práticas. Para a avaliação do desenvolvimento, foram estabelecidos dois momentos formais: o "Teste às Cegas" e o "Torneio de Digitação".

As aulas de digitação foram estruturadas em seis sessões semanais, cada uma com duração total de 100 minutos (1 hora e 40 minutos). Durante esse período, foi notável o entusiasmo e o avanço dos alunos de forma geral. Entretanto, a comprovação do progresso



alcançado tornou-se evidente após a aplicação do Teste às Cegas e do Torneio de Digitação, bem como na coleta e análise dos dados subsequentes.

O Teste às Cegas foi aplicado na terceira sessão, com o objetivo de aferir o domínio das técnicas de digitação. O procedimento foi realizado individualmente: os alunos eram convidados a repetir uma das fases previamente trabalhadas no TypingClub, porém com o teclado coberto por uma folha de papel. Dessa forma, o estudante contava apenas com a visualização da tela, as marcações táteis das teclas-guia ("F" e "J") e o conhecimento adquirido para se orientar no teste. A Figura 1 ilustra a realização do teste por dois alunos.

Figura 2 - Realização do Teste às cegas por dois alunos do 4º ano.



Fonte: Autoria própria, abril de 2025.

O teste serviu como avaliação diagnóstica para identificar se os alunos tinham avançado ou não com as aulas e práticas de digitação e ter um panorama prévio do nível de aprendizado da turma e como poderíamos prosseguir com as aulas seguintes. Como parâmetro de medida foi utilizado os recursos da própria plataforma que disponibiliza ao final de cada nível uma porcentagem de precisão, de tempo de duração da atividade e da velocidade média de digitação, segue um exemplo da tela ao final de cada nível na Figura 2.

Figura 3 - Tela do TypingClub ao final de cada nível.



Fonte: autoria própria, junho de 2025





Considerando que o teste foi aplicado a estudantes do quarto ano, cuja maioria nunca havia tido contato prévio com computadores, o tempo de duração da prova foi desconsiderado como fator principal de comparação para a avaliação do desenvolvimento. Metodologicamente, priorizou-se a Precisão como indicador primário para a aferição do nível de aprendizado, sendo a Velocidade tratada apenas como um parâmetro auxiliar na construção dessa estimativa de proficiência. A Tabela 1 apresenta a relação quantitativa entre o número de estudantes e o percentual de precisão alcançado por eles.

Tabela 2 - Relação entre quantidade de alunos e a porcentagem de precisão.

| Quantidade de alunos | Porcentagem de precisão  |
|----------------------|--------------------------|
| 1                    | 100%                     |
| 21                   | Entre 99% e 90%          |
| 19                   | Entre 89% e 80%          |
| 13                   | Entre 79% e 70%          |
| 3                    | Entre 69% e 60%          |
| 7                    | Faltaram ao teste        |
| 2                    | Não conseguiram realizar |

Fonte: Autoria própria, junho de 2025.

A Tabela 1 apresenta, na primeira coluna, a frequência de alunos referente ao percentual de precisão atingido no Teste às Cegas. O universo amostral das duas turmas totaliza 66 estudantes, dos quais 7 estavam ausentes no dia da aplicação do teste e 2 não obtiveram acertos. Desconsiderando os 9 alunos não contabilizados no desempenho, a pontuação mínima de precisão registrada entre os demais participantes variou entre 60% e 69%. O resultado mais significativo foi o único registro de 100% de precisão, alcançado por uma aluna que, paradoxalmente, possuía dificuldades reconhecidas na escrita de palavras completas.

Destaca-se que o Teste às Cegas não objetivou a classificação de "aprovado" ou "reprovado", mas sim a avaliação formativa e a compreensão do progresso individual e coletivo da turma. A ausência de conclusão do teste por parte de alguns alunos não implica ausência de aprendizado, visto que eles demonstraram bom desenvolvimento nas demais atividades práticas ao longo das aulas.

A cada sessão, um novo conceito era implementado, alinhado com o conteúdo da plataforma, garantindo uma sequência contínua entre teoria e prática. O conteúdo avançou desde as linhas principal, superior e inferior do teclado, passando pelas teclas de pontuação, barras e modificadores, e culminando no início da formação de palavras. Ao término dessas etapas, ambas as turmas concluíram a fase iniciante de digitação, cujo momento final foi o Torneio de Digitação, concebido como uma disputa amigável entre os estudantes.



O Torneio de Digitação foi realizado com todos os alunos presentes, funcionando como uma avaliação somativa final que visava aferir o nível de proficiência dos participantes em dois momentos distintos:

- Atividade Desplugada de Classificação: Uma atividade de pintura na qual os alunos indicavam a correta digitação, com caráter eliminatório. Foi definido um tempo de 15 minutos para sua execução.
- Prova Prática de Digitação: Utilizando a plataforma Agile Fingers (<https://agilefingers.com/>), esta etapa teve caráter classificatório e eliminatório, com a duração de 1 minuto para cada estudante.

A Figura 3 ilustra um exemplo da atividade desplugada de pintura realizada por um aluno.

Figura 4 - Atividade de pintura realizada por um dos alunos.



Fonte: Autoria própria, junho de 2025.

A atividade desplugada tinha como finalidade identificar, por meio de cores, a correspondência correta entre os dedos e cada uma das teclas do teclado alfanumérico, totalizando 27 teclas (as 26 letras do alfabeto e a barra de espaço). Como pode ser observado, o aluno da Figura 3 demonstrou 9 erros nesse total de 27 teclas. Por se tratar de uma fase eliminatória, os estudantes que cometeram mais de 13 erros foram desclassificados da etapa de digitação, mas participaram da fase seguinte com os demais colegas.

O segundo momento do torneio consistiu na prova prática, realizada por meio da plataforma Agile Fingers. Esta plataforma oferece recursos que permitem limitar o tempo de digitação de textos que incluem pontuação, vírgula, ponto, espaço e letras maiúsculas, apresentando ao final a quantidade de palavras por minuto (WPM) e o percentual de precisão. Nessa fase, cada aluno teve 1 minuto para digitar o mesmo texto. A Precisão foi



definida como o critério classificatório principal, e a Velocidade (WPM) foi utilizada para o desempate.

Embora o uso da posição correta dos dedos não tenha sido um critério rigidamente pontuado, erros menores foram desconsiderados em função da velocidade e precisão. Contudo, alguns alunos que persistiam na utilização exclusiva dos dedos indicadores para digitar – a prática informalmente denominada "catar piolho", que vinha sendo corrigida nas aulas – foram eliminados da disputa por não aplicarem as técnicas fundamentais ensinadas. O Quadro 1 detalha a distribuição da pontuação final obtida no torneio.

Tabela 3 - Resultado das atividades do torneio.

| ATIVIDADE DE PINTURA   |                   |
|------------------------|-------------------|
| Condição               | Quantidade alunos |
| Mais de 13 erros       | 28                |
| 13 ou menos erros      | 32                |
| Faltaram ao teste      | 6                 |
| ATIVIDADE DE DIGITAÇÃO |                   |
| Precisão               | Quantidade alunos |
| Entre 99% e 90%        | 27                |
| Entre 89% e 80%        | 16                |
| Entre 79% e 70%        | 15                |
| Entre 69% e 60%        | 2                 |
| Faltaram ao teste      | 6                 |

Fonte: Autoria própria, junho de 2025.

Na atividade de pintura foi possível perceber que alguns alunos sentiram dificuldade na hora de realizar as atividades, 28 dos 60 alunos que realizaram o teste erraram mais de 13 posicionamentos dos dedos as teclas corretas. Na atividade de digitação, a grande maioria dos alunos conseguiram mais de 70% de precisão mesmo não utilizando o posicionamento dos dedos corretamente em todo os momentos. De modo geral o torneio foi muito proveitoso, pois foi possível acompanhar de perto cada aluno durante a realização de uma atividade de digitação e acompanhar o desenvolvimento da turma de forma didática e divertida.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de intervenção em digitação, que se iniciou com duas turmas do quarto ano do Ensino Fundamental, totalizando mais de 60 estudantes com pouca ou nenhuma familiaridade com o computador, culminou na aquisição de habilidades notáveis pelo mesmo grupo. Os resultados evidenciaram a assimilação da postura ergonômica correta, o domínio do posicionamento dos dedos no teclado e o registro de velocidades de digitação de até 25 palavras por minuto (WPM).



Embora o acompanhamento minucioso de duas turmas tão numerosas possa parecer um desafio logístico considerável, a combinação de um planejamento metodológico robusto com a aplicação de metodologias dinâmicas mostrou-se transformadora. Essa abordagem permitiu não apenas um acompanhamento individualizado, mas também o uso das avaliações em sua verdadeira função formativa: diagnosticar e corrigir os desvios, valorizando a trajetória de aprendizagem integral do estudante em detrimento da simples quantificação do desempenho por meio de uma nota em um período específico.

Adicionalmente, a experiência demonstrou ter despertado nos estudantes um elevado grau de motivação e interesse pela aprendizagem, um benefício que transcende as aulas de informática, impactando positivamente outras áreas do conhecimento e, futuramente, o exercício de sua cidadania digital.

## REFERÊNCIAS

- ARAUJO, J. C. Os gêneros digitais e o desafio de alfabetizar letrando. *Trab. Lin. Aplic* Campinas, 46(1) p. 79-92, jan./jun. 2007.
- CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede*. 13. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- CAVALCANTE, L. de L.; SOUZA, F. A. de. O uso do lúdico como ferramenta pedagógica no ensino infantil. *Revista de Pesquisa Interdisciplinar, Campina Grande*, v. 2, n. 1, p. 1-13, jan./abr. 2017.
- IKHSANANTO, A.; SUTIRMAN, S.. The Effectiveness of Rapid Typing Software and Module for Improving 10-Finger Typing Skills. *Dinamika Pendidikan*, [S. l.], v. 13, n. 2, 2018.
- KENSKI, V. M.. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 8. ed. Campinas (SP): Papirus, 2012.
- MELO, F. de M.; OLIVEIRA, G. C. de A.. Tecnologias digitais na escola pública: uma análise das práticas de formadores e coordenadores à luz da Teoria Ator-Rede. *SciELO Preprints*, 2025. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.11855.
- MORAN, J. M.. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1-25.
- PRENSKY, M. *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.
- SILVA, T. F. O uso da tecnologia digital nas escolas públicas: oportunidades e desafios do ensino tecnológico. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 9., 2023. *Anais do IX Congresso Nacional de Educação*. Campina Grande: Editora Realize, 2023. p. 632-649.
- VAN WAES, Luuk et al. Measuring and Assessing Typing Skills in Writing Research. *Journal of Writing Research*, [S. l.], v. 13, n. 1, p. 107-153, 2021.

