



**UMA GERAÇÃO CONECTADA QUE NÃO APRENDE COM OS ERROS – ANALOGIA ENTRE  
DATILOGRAFIA, DIGITAÇÃO E GAMIFICAÇÃO**

**A CONNECTED GENERATION THAT DOESN'T LEARN FROM MISTAKES – ANALOGY  
BETWEEN, DACTYLOGRAPHY, TYPING AND GAMIFICATION**

**UNA GENERACIÓN CONECTADA QUE NO APRENDE DE LOS ERRORES – ANALOGÍA ENTRE,  
DACTILOGRAFÍA, TIPOGRAFÍA Y GAMIFICACIÓN**

Eduardo Batista Gomes Chaves<sup>1</sup>

e381801

<https://doi.org/10.47820/recima21.v3i8.1801>

PUBLICADO: 08/2022

**RESUMO**

Entender que a nova geração é altamente conectada nunca foi o problema. O objetivo do estudo é fazer uma analogia entre os tempos de datilografia, passando pela digitalização e chegando à gamificação, como forma de aprendizado. Sabe-se que as tecnologias desafiadoras e suas ferramentas podem ser implementadas facilmente para que todos possam executar seus recursos educacionais e fazê-los funcionar como um trabalho prático. O educador busca conhecer, utilizar e conhecer os benefícios que as novas tecnologias podem trazer ao processo de aprendizagem dos alunos e aplicá-lo de forma objetiva, simples e didática muitas vezes leva a um aprendizado consolidado. Novos tempos exigem novas atitudes e reflexões frente às tecnologias aplicadas ao ensino.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gamificação. Digitação. Datilografia. Geração Conectada.

**ABSTRACT**

*Understanding that the new generation is highly connected was never the problem. The purpose of the study is to make an analogy between the times of typing, going through digitalization and coming to gamification, as a way of learning. It is known that challenging technologies and their tools can be implemented easily for everyone to run their educational resources and make them work as a practical work. The educator seeks to know, use, and know the benefits that new technologies can bring to the students' learning process, and applying it in an objective, simple, and didactic way often leads to consolidated learning. New times demand new attitudes and reflections in face of the technologies applied to teaching.*

**KEYWORDS:** Gamification. Typing. Dactylography. Connected Generation.

**RESUMEN**

*Entender que la nueva generación está muy conectada nunca fue el problema. El objetivo del estudio es hacer una analogía entre los tiempos de la mecanografía, pasando por la digitalización y llegando a la gamificación, como forma de aprendizaje. Se sabe que las tecnologías desafiantes y sus herramientas pueden ser implementadas fácilmente para que todos puedan ejecutar sus recursos educativos y hacerlos funcionar como un trabajo práctico. El educador busca conocer, utilizar y saber los beneficios que las nuevas tecnologías pueden aportar al proceso de aprendizaje de los alumnos y aplicarlo de forma objetiva, sencilla y didáctica suele conducir a un aprendizaje consolidado. Los nuevos tiempos requieren nuevas actitudes y reflexiones frente a las tecnologías aplicadas a la enseñanza.*

**PALABRAS CLAVE:** Gamificación. Digitación. Mecanografía. Generación Conectada.

<sup>1</sup> Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA GERAÇÃO CONECTADA QUE NÃO APRENDE COM OS ERROS – ANALOGIA ENTRE  
DATILOGRAFIA, DIGITAÇÃO E GAMIFICAÇÃO  
Eduardo Batista Gomes Chaves

### INTRODUÇÃO

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo.

É percebido que muitos pesquisadores vêm trabalhando com a perspectiva do potencial dos jogos para fins educacionais, evidenciando entre outros pontos a relação dos jogos com a motivação e o engajamento dos indivíduos (ALVES, 2015, p. 2).

Este estudo aborda a ideia de que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de tarefas para o avanço no curso com o objetivo de alcançar as recompensas, e segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, *tablets* e computadores, visando o aprimoramento dos docentes, bem como transformando uma educação em tempo integral.

A gamificação aplicada à educação propõe-se a ser uma ferramenta a mais, conforme descreve Sainz (2015), capaz de religar o aluno a vontade de aprender, principalmente quando utilizada de modo a interagir com a matemática e conectando o ensino como algo divertido para os estudantes.

Sendo assim, através da utilização do game, e sendo este que está sendo um modelo hábil, na prática o aluno se tornará apto a resolver e elaborar problemas com números racionais positivos na representação decimal, envolvendo as quatro operações fundamentais e potenciação, por meio de estratégias diversas, utilizando estimativas e arredondamentos para verificar a razoabilidade de respostas, com e sem o uso de calculadora e o que pode e deve ser executado em prol da estimativa favorável à aprendizagem específica no âmbito estudantil dos jovens da sexta série do ensino médio.

Outro cuidado que deve ser tomado é o de não ressaltar o condicionamento operante, no qual se necessita sempre de um determinado estímulo para se obter a resposta desejada. O grande potencial da gamificação na educação está em: propor desafios que funcionem como catalizadores da aprendizagem; bem como, em construir narrativas e cenários com os estudantes, em que eles próprios possam imergir no processo educativo, criando e resolvendo desafios a serem superados.

### DATILOGRAFIA – UM PASSADO NÃO MUITO DISTANTE

Recentemente estava lembrando de um curso que fiz há muito tempo, chamado curso de datilografia. - Sabe lá o que é isto? Diriam muitos jovens dos nossos dias. E, refletindo sobre o Curso lembrei-me de algumas aulas iniciais, onde aprendíamos a colocar os dedos sobre o “teclado”, no caso era sobre a máquina de escrever mesmo, só um detalhe desta lembrança me chamou a atenção: é que não podíamos ver as letras, no caso as teclas, pois um papel era colocado sobre as teclas e nossos dedos, tinham que tatear o teclado, até percebemos que estavam sobre as teclas corretas.

Uma lembrança que tenho desta aula é que tínhamos que repetir o mesmo exercício por 5 linhas, e não podíamos ter mais de 3 erros nestas 5 linhas, ou seja só era permitido errar 3 vezes, e a cada 5 linhas pulávamos uma linha e íamos para mais 5 linhas de escrita, até terminar a folha de ofício, o que hoje também foi modificada para folha A4.

Figura 1 - Máquina de escrever



Fonte: [https://br.freepik.com/fotos-premium/uma-maquina-de-escrever-com-uma-folha-de-papel-em-uma-mesa-de-madeira-em-uma-vista-superior\\_23165806.htm](https://br.freepik.com/fotos-premium/uma-maquina-de-escrever-com-uma-folha-de-papel-em-uma-mesa-de-madeira-em-uma-vista-superior_23165806.htm).

Exemplo de exercícios:

asdfg çlkjh  
 asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asddg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh  
 asdfg çlkjh addfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh  
 asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asddg çlkjh asdfg çlkjh  
 asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh asdfg çlkjh

Da imagem da máquina de escrever e do tipo de exercício, percebe-se claramente que, possivelmente, muitos erros eram cometidos, mas não tínhamos como voltar atrás, cada erro acima de 3, representava fazer o exercício novamente, e por consequência mais uma folha de ofício era jogada no lixo... Que desperdício! Sim, de tempo, de papel e tinta da máquina. Mas por incrível que pareça os erros nos motivavam a não errarmos mais, a cada lição era mais perceptível que errávamos menos, pois aprendíamos com os nossos erros.

E veio a digitação, no início até tinham cursos também, mas nem se comparavam as horas gastas em frente a uma professora com um relógio na mão controlando o tempo em que escrevíamos um carta, adaptando às margens, contando as letras quando a máquina fazia um estalo, avisando que estaria chegando ao final da margem.

Mas, voltando a digitação, percebe-se que a cada dia parece-nos que o computador advinha o que vamos digitar, começamos a digitar e as palavras já quase que saltam na nossa frente, damos um tab e a palavra já está lá pronta... Tente digitar por exemplo: eu errado, tentando digitar “ue” assim que digita a letra “u” e depois a letra “e”, o computador meio que automaticamente troca para “eu”, faça este teste simples e depois nos diga se conseguiu digitar “ue”, é impossível.

E onde está o problema nisto, justamente no errar e acertar, como achamos que não mais precisamos nos importar com os erros, também não estamos nos importando com os acertos, afinal de contas, tudo será corrigido no final mesmo, e mesmo com o corretor automático, ainda fazemos a revisão no final, mas quase que sempre, somente por proforma mesmo.

A datilografia me ensinou com os meus erros, a digitar mais rápido, a saber posicionar os meus dedos no teclado, a não olhar para o teclado principalmente.

### A GAMIFICAÇÃO

Sobre a gamificação, ainda sem utilizar os conceitos didáticos, entendemos por jogos mesmo. Um jogo que quisesse ter a atenção dos jovens precisava ter alguns critérios básicos, ser de fases, ter uma fase chefe, com um desafio maior, e possuir TRÊS VIDAS. Ou seja, cada partida dependia de no máximo três erros, se errássemos três vezes, perderíamos a nossa ficha (modo como chamávamos cada partida “comprada”), me dê mais uma ficha aí Seu (nome do dono da venda).

E assim lutávamos com todas as nossas forças, no caso com as três vidas, para podermos virar o jogo (zerar o fliperama), isto é, passarmos de todas as fases, mestres e bônus que teríamos direito. Nos lembramos de vários jogos que eram desta forma: SONIC, Mario Bros., Jogos de Carros e Lutas dos mais diversos possíveis.

Figura 2 - Mario Bros. e Sonic the Hedgehog



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/155937205837800637/>.

Abaixo dois grandes clássicos de lutas, Street Fighter e Mortal Kombat, com esta ideia de perda, de melhor de 3. Se ganhasse 1 *round*, mais perdesse 2 estaria fora e precisaria de mais uma ficha.

Figura 3 - Fliperamas de ficha



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/526569381431162225/>.

Hoje em dia, percebe-se uma alteração de comportamentos em todos os sentidos, já não temos mais cursos de digitação (muito menos de datilografia), pois os jovens desta geração já nasceram conectados, uma criança de 3 anos, já acessa vídeos no YouTube, destravando (tirando a senha, no colocando a senha) o celular, localizando o ícone vermelho o YouTube e colocando os seus vídeos favoritos, e mediante a inteligência artificial do aplicativo, todos os vídeos a seguir parecem ser de interesse direto para a criança, nem precisa mais ficar um tempo escolhendo os próximos desenhos.

A tecnologia está presente na vida de todo ser humano, seja por meio de instrumentos rudimentares que permitem beber água em um utensílio (copo, jarra, bolsa etc.) ou sofisticados como, por exemplo, materiais diversos usados para a construção de vivendas. Apesar de ainda haver uma grande parcela de indivíduos excluídos, a tecnologia digital tem mediado o cotidiano de uma parcela crescente dos cidadãos em diferentes lugares do planeta. Nesse sentido, cabe destacar que:

A utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino, é cada vez mais necessária, pois torna a aula mais atrativa, proporcionando aos alunos uma forma diferenciada de ensino. Para que isso se concretize de maneira que todos os envolvidos se sintam beneficiados, a questão das TIC deve estar bem consolidada.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA GERAÇÃO CONECTADA QUE NÃO APRENDE COM OS ERROS – ANALOGIA ENTRE  
DATILOGRAFIA, DIGITAÇÃO E GAMIFICAÇÃO  
Eduardo Batista Gomes Chaves

As formas de ensinar e aprender podem ser beneficiadas por essas tecnologias, como por exemplo, a Internet, que traz uma diversidade de informações, mídias e softwares, que auxiliam nessa aprendizagem (OLIVEIRA; MOURA, 2015, p. 76).

Nos dias de hoje, o computador e a internet se converteram nos aliados dos estudantes, que podem acessar diversas páginas de publicações científicas ou até livros digitais, sem a necessidade de algum local para isso. Junto com o desenvolvimento tecnológico pudemos, então, usufruir de várias facilidades, acesso mais rápido, quantidade muito maior de documentos disponíveis, participar de redes de trabalho, estudo e lazer, contando com a possibilidade de aproveitar o conforto do trabalho em casa e, inclusive, de não ter a necessidade de carregar livros e mais livros com tópicos relacionados aos temas de estudo. Porém a pergunta permanece, estamos aprendendo ou apenas armazenando conteúdos?

### O NÃO APRENDER COM OS ERROS

Retornando ao título UMA GERAÇÃO CONECTADA QUE NÃO APRENDE COM OS ERROS, que em momento nenhum fugimos deles, apenas criamos um pano de fundo, justamente para entendermos e designarmos mecanismos para uma solução (penso que temos que ter isto em mente mais cedo ou mais tarde), percebe-se que em momento nenhum a nossa geração se preocupa se estão acertando ou errando, e isto é perigoso por demais.

Exemplo esdrúxulo: Por que um cachorro normalmente não nos morde na rua? Simples, pois quando vemos um cachorro na rua, simplesmente não nos aproximamos dele de qualquer maneira, a não ser que nosso intuito já seja este, ou seja já temos um plano em ação, seja cuidá-lo ou retirá-lo da rua para um abrigo, ou similar.

Quando não nos preocupamos com os nossos erros, ficamos à mercê dos erros dos outros e demoramos mais a aprender ou o pior, não nos importamos em aprender, e mais ainda em apreender.

Olhando para os nossos dias, e para o jogo da moda, chamado de Minecraft, que tem como objetivo é construir, pensamos que legal, um jogo que ensina construir... Mas construir o quê? Basicamente tudo, porém temos mapas “infinitos”, blocos “infinitos”, tudo é “infinito”, quando se erra, não, não é erro, só refazer e continuar... se derrubou uma parede, tirou mais partes do chão, nada é preocupante, nada é erro.

Percebemos que estes conceitos de games, tem muito a oferecer em criatividade, claro que sim, e nem é o objetivo desta obra questionar, mas sim apreender.

Temos um conhecimento vasto em nossas mãos, isto é, na ponta de nossos dedos, mas pouca sabedoria para utilizá-los.

Uma prova viva de uma geração conectada que não busca a aprender com os seus erros, são os infinitos vídeos do YouTube, para tudo o que se precisa, uma funcionalidade ou fase do jogo está muito difícil vamos ver um vídeo que tem a solução.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA GERAÇÃO CONECTADA QUE NÃO APRENDE COM OS ERROS – ANALOGIA ENTRE  
DATILOGRAFIA, DIGITAÇÃO E GAMIFICAÇÃO  
Eduardo Batista Gomes Chaves

Um problema de matemática simples, elementar, matemática básica, tem certamente algum site que já resolveu o problema para você. Quanto mais pessoas conectadas, parece-nos que menos pensamos nas soluções dos problemas.

E aí vale para qualquer disciplina, Português, Geografia, Histórias, Artes, todas, sem exceção.

Como aspectos negativos da gamificação, podemos citar a facilidade com a qual muitos alunos se perdem no emaranhado de possibilidades de navegação, não procurando o que fora combinado, permitindo-se arrastar para áreas de interesse pessoal. Necessita-se de uma forte dose de atenção do professor, pois diante de tantas possibilidades de busca, a própria navegação se torna mais sedutora do que o necessário trabalho de interpretação.

Alguns docentes acreditam que, utilizando as tecnologias nas suas aulas, eles podem perder o controle da situação, já que os estudantes podem ter acesso prévio ao material a ser estudado, ensaios, relatórios, anotações de sala de aula, provas *on-line* etc. O que faz com que seja muito mais difícil que os professores saibam se o trabalho realmente foi feito pelos estudantes e é original.

Percebe-se que a maioria desses aspectos negativos gira em torno da não familiarização do docente com as tecnologias educacionais, percebendo-se assim o quão é importante à capacitação desses professores para a utilização dessas tecnologias em suas aulas. Deve-se ter atenção que apenas as tecnologias em sala de aula, não irão trazer o ensino-aprendizagem para o aluno, o professor deve estar sempre junto com seus alunos, verificando o que está acontecendo, que informações eles estão coletando, se realmente eles estão fazendo pesquisas satisfatórias e depois disso traduzir todas essas informações coletadas pelo seu alunado em conhecimento.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A nossa sociedade passa por momentos de transformações. Estas mudanças ocorrem devido às novas tecnologias de informação e comunicação, que aos poucos, vão se interligando a atividade educativa. A revolução da informática trouxe consigo inúmeros impactos que, por sua vez, atingiram diversas áreas sociais. A educação não escapa dessa mudança. Cada vez mais a tecnologia se faz presente na escola e no aprendizado do aluno, seja pelo uso de equipamentos tecnológicos, seja por meio de projetos envolvendo educação e tecnologia.

Diante das mudanças que a sociedade passou e vem passando nos últimos anos, a educação foi umas das que mais sofreu com essas transformações. A anexação do computador, do smartphone e da Internet na vida dos alunos, trouxe uma avalanche de informações que as escolas e os professores, muitas vezes, não estão preparados para absorver. A adaptação das escolas ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), ainda é um desafio para alguns educadores, pois muitos não possuem domínio das ferramentas tecnológicas. “O conteúdo digital é um poderoso aliado para o ensino. O grande desafio é trazer essa informação aos educadores que precisam, em muitos casos, vencer sua própria resistência a esse novo meio de acesso à informação” (Almeida, 2003, p.104).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA GERAÇÃO CONECTADA QUE NÃO APRENDE COM OS ERROS – ANALOGIA ENTRE  
DATILOGRAFIA, DIGITAÇÃO E GAMIFICAÇÃO  
Eduardo Batista Gomes Chaves

É importante ressaltar que as tecnologias educacionais não substituem o professor, mas o auxiliam em suas aulas, como o uso de materiais *on-line*, vídeos, jogos, *softwares*, entre outros que promovem a partilha de conhecimento e a autonomia dos alunos. Novos tempos exigem novas atitudes e reflexões frente às tecnologias aplicadas ao ensino.

### REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. Q. O leitor navegador. *In*: SILVA, Ezequiel Theodoro da (Coord.). **A leitura nos oceanos da internet**. São Paulo: Cortez, 2003. p. 89-106.

ALVES, F. **Gamification**: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS, 2015

OLIVEIRA, Cláudio de; MOURA, Samuel Pedrosa. TIC's na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Pedagogia em Ação**, v. 7, n. 1, 2015.

SAINZ, C. I. **Matemáticas a través del juego (Gamificación)**. 2015. TCC (Bacharel) - Universidad de La Rioja, 2015.