



O JOGO DO BOM COMPORTAMENTO: O USO DO CLASSDOJO EM SALA DE AULA

Célio Moacir dos Santos¹

¹ Mestre em Ensino de Ciências e Matemática/Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo – SEDU-ES, moacircelio@gmail.com

Resumo: O ClassDojo é um aplicativo gratuito e auxiliou o professor na avaliação qualitativa de alguns comportamentos trabalhados com os estudantes durante um trimestre em uma escola. O aplicativo foi utilizado por duplas de professores que, a cada quinze dias analisavam suas respectivas turmas atribuindo pontuações a seus alunos nos quesitos, projeto de vida, pontualidade, e organização. Embora o ClassDojo possa ser usado com fim pedagógico, ainda necessita de certos estudos que viabilizem o seu aproveitamento no âmbito educacional, visto que, a sua contribuição se restringiu a apenas mensurar certos quesitos.

Palavras-chave: ClassDojo, Educação, Avaliação Qualitativa, Tecnologia

1. Introdução

Trabalhar na área da educação não deve ser voltado apenas para a questão da intelectualidade, mas deve perpassar também pelas dimensões sociais, emocionais e comportamentais. Nesse último ponto, o comportamental, embora as estratégias disciplinares mais frequentes em escolas envolvem ações punitivas, encontramos uma linha tênue como afirma Camacho (2001) quando trata dos controles dos sistemas escolares sobre a disciplina e as regras. Na opinião do autor essas ações são superficiais e podem facilmente passar para o território da violência.

Um trabalho realizado por pesquisadores do departamento de psicologia da University of Southern Mississippi, nos Estados Unidos, sugere que o uso de declarações positivas para ensinar e reforçar comportamentos desejáveis é mais apropriado e eficaz dentro do contexto escolar. De acordo com Dadakhodjaeva (2017) esses trabalhos tratam da utilização de jogos como alternativa para se obter comportamentos desejáveis, o que eles chamam de “The Good Behavior Game”, ou seja, o jogo do bom comportamento. Esses jogos têm sido amplamente utilizados nas escolas americanas concentrando-se em analisar a eficácia dos mesmos em comportamentos de adolescentes nas “high schools”.

Nessa perspectiva, buscando encontrar alternativas viáveis no auxílio pedagógico, uma escola que trabalha no modelo de ensino em tempo integral, localizada no município



de Aracruz - ES resolveu inserir esse jogo em suas práticas educativas, com a finalidade de tentar quantificar certos comportamentos nos estudantes. No decorrer deste relato mostraremos como se passou o uso do aplicativo, bem como, a sua finalidade em sala de aula.

2. A instituição escolar: um modelo de educação de tempo integral

Entendemos ser relevante situarmos o local em que se passa essa pesquisa, ou seja, o contexto escolar no qual está inserido esse trabalho e também de forma breve trazer os princípios que regem esse modelo de educação em tempo integral.

Em um breve recorte histórico de implantação da escola de tempo integral no estado do Espírito Santo, a mesma, surge como sendo uma proposta educacional mais ampla, são ao todo nove aulas diárias com disciplinas da base curricular tais como: Matemática, História, Geografia, etc., e disciplinas da parte diversificada do currículo como: Projeto de Vida, Estudos Orientados, Aprofundamento de Estudos, Eletivas entre outros. A primeira escola de tempo integral do Espírito Santo surge em 2015, no bairro São Pedro, em Vitória, atualmente são 32 unidades espalhadas pelos municípios do estado.

Na busca de um conceito para definir a educação em tempo integral Gonçalves (2006) traz uma visão multidimensional do sujeito (estudante) enquanto protagonista e agente de transformação social do meio onde vive. Ainda de acordo com esse autor, acrescenta-se a esse sujeito multidimensional a satisfação de suas necessidades básicas e outras demandas simbólicas, buscando contentamento.

Pensando nisso, a escola, trimestralmente elenca determinados comportamentos que devem ser trabalhados nas mais diferentes atividades pedagógicas, sempre com ênfase nas necessidades básicas dos educandos no sentido de torna-lo um cidadão apto para conviver socialmente. No relato em questão foi observada a movimentação do projeto de vida, da pontualidade e da organização desses estudantes. A escola de tempo integral tem como referencial certos princípios que norteiam todas as ações da instituição. Dessa forma acreditamos ser importante discutir um pouco sobre esses princípios.



2.1 Os Princípios

A escola de tempo integral tem como referencial certos princípios que norteiam todas as ações da instituição. O protagonismo, os quatro pilares da educação, a pedagogia da presença e a educação interdimensional são os núcleos principais que fundamentam o modelo de educação em tempo integral.

A palavra protagonista deriva do termo francês *protagoniste*, que, deriva do termo grego *prōtagōnistēs*. Significa aquele que “combate na primeira fila; que ocupa o primeiro lugar; personagem principal” (MACHADO, 1990, p.447).

Para Costa (2001) quando falamos em protagonismo juvenil significa proporcionarmos ao jovem, situações onde ele seja o personagem principal das iniciativas, que seja o elaborador de projetos que solucionem problemas reais vivenciados por eles no cotidiano.

Em se tratando dos Quatro Pilares da Educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser, Delors (1998), professor político e econômico, coordenador do “Relatório para a Unesco da Comissão Internacional Sobre Educação para o Século XXI”, no livro *Educação: um tesouro a descobrir*, aponta como principal consequência da sociedade do conhecimento a necessidade de uma aprendizagem que perpassa por toda a vida e que tenha como norte principal esses pilares.

De acordo com Oliveira (2007) a Pedagogia da Presença, inicialmente, possuía educadores com certa ideologia cristã, com a intenção de se aproximar de crianças que eram abandonadas e ficavam pelas ruas. Esses mesmo voluntários se encontravam para fazer estudos de textos e trocar experiências. Para Costa (1991) a Pedagogia da Presença deve ajudar o jovem a superar suas dificuldades pessoais e ajudá-lo a reconciliar consigo e com os outros, com o intuito de possibilitar uma socialização para uma vida mais digna e humanizada.

No que tange a finalidade da Educação Interdimensional, Costa (2004) colabora dizendo que essa educação deve ser pensada de forma a ampliar os projetos pedagógicos dando a eles uma nova dimensão.

Baseados nesses princípios e com a utilização do ClassDojo em sala de aula, as duplas de professores em suas respectivas turmas observaram os alunos nas suas



rotinas diárias, na tentativa de mensurar os comportamentos trabalhados no último trimestre de 2019.

3. O uso da tecnologia como estratégia para gerenciar comportamentos

Estamos vivendo um momento que, constantemente, devemos refletir sobre a nossa relação com o mundo. É importante para o jovem se relacionar de forma saudável e ter consciência da necessidade de assumir uma postura equilibrada, adquirindo bons comportamentos, cuidando de si e nunca se esquecendo de pensar no próximo.

Um dos instrumentos utilizados pela escola é o *Guia de Aprendizagem*, que é um documento pedagógico no qual se insere os conteúdos a serem trabalhados no trimestre, as habilidades e competências, os critérios de avaliação, atividades complementares, atividades didáticas, os temas transversais e os valores/princípios a serem tratados durante todo o trimestre em curso. Com relação ao último ponto, ou seja, os valores/princípios, no intuito de buscar uma alternativa para medir qualitativamente, a escola procurou observar os comportamentos dos jovens utilizando para isso o aplicativo ClassDojo.

O ClassDojo é um aplicativo de internet gratuito que fornece aos professores uma oportunidade de averiguar o comportamento dos estudantes e fornecer feedback imediato via animações e sons no intuito de alertar esse estudante para que possa melhorar o seu comportamento em determinada situação. A cada aluno é designado um avatar e pode ganhar ou perder um ponto, dependendo do seu comportamento.

O departamento de educação da University of Southern Mississippi nos Estados Unidos vem estudando a manutenção de jogos que eles chamam de “The Good Behavior Game”, ou seja, o jogo do bom comportamento, como ferramenta para se trabalhar nas salas de aula, o ClassDojo vem ganhando destaque nesses estudos. Para Dadakhodjaeva (2017) seria como se fosse um complemento usado em conjunto com estratégias de gerenciamento de sala de aula.

3.1 O uso do ClassDojo em sala de aula

O uso do ClassDojo se deu no sentido de ser um instrumento de monitoramento de determinados comportamentos, a saber: o projeto de vida do estudante, a pontualidade e a organização. Esse monitoramento aconteceu durante um trimestre, as duplas de professores se reuniam quinzenalmente para discutir sobre as observações feitas em relação às turmas os quais eram responsáveis atribuindo pontos aos estudantes. Ressaltamos que essa pesquisa foi realizada no último trimestre de 2019.

A figura 1 é uma amostra de uma turma da escola no qual os alunos são representados por esses avatares e ao lado de cada avatar temos um número. Esses números são as pontuações atribuídas pelas duplas de professores em observância aos valores/princípios estabelecidos no trimestre trabalhado conjuntamente com os estudantes.

Figura 1 - A sala de aula do ClassDojo



Fonte: Elaborado pelos autores

4. Algumas considerações

Lawless e Pellegrino (2007) entendem que é sempre válida a adoção de novos métodos no contexto escolar, visto que, o processo de ensino e aprendizagem atrelado à tecnologia torna-se, com efeito, mais dinâmico. Entendemos que o ClassDojo pode ser uma ferramenta de auxílio ao professor para que ele possa monitorar o comportamento dos estudantes em sala de aula. Nessa utilização específica, ele se mostrou eficiente, possibilitando verificar aqueles estudantes com dificuldades comportamentais, com a



possibilidade de fazer as devidas intervenções quando necessário. De acordo com Johnson (2012) embora o ClassDojo seja gratuito, fácil de usar e forneça uma excelente base para a coleta de dados comportamentais dos alunos em toda a classe e individualmente, essa metodologia ainda necessita de estudos, pois apresenta certas limitações.

Referências

CAMACHO, L. M. Y. As sutilezas das faces da violência nas práticas escolares de adolescentes. **Educação e pesquisa**, v. 27, n. 1, p. 123-140, 2001.

CLASSDOJO . **ClassDojo**. Disponível em:<http://www.classdojo.com/>Acesso em: 23 de Março de 2020.

COSTA, A. C. G. da. Por uma educação interdimensional. **Abrindo Espaços: múltiplos olhares**, p. 194-206, 2004.

_____. Por uma pedagogia da presença. **Brasília: CBI/Ministério da Ação Social**, 1991.

DADAKHODJAEVA, K. **The Good Behavior Game: Effects On and Maintenance of Behavior in Middle-School Classrooms Using Class Dojo**. 2017.363.f. Dissertations - The University of Southern Mississippi, 2017 .

DELORS, J . **Educação: um tesouro a descobrir**. Brasília: MEC. 1998.

GONÇALVES, A. S. **Reflexões sobre a educação integral e escola de tempo integral**. Cadernos Cenpec, n. 02 2006.

JOHNSON, M. L. . **Using student response system (SRS) to reduce off-task behavior of students with behavior problems**. (Unpublished master's thesis). Rowan University, Glassboro, New Jersey. 2012.

LAWLESS, K. A.; PELLEGRINO, J. W. Professional development in integrating technology into teaching and learning: Knowns, unknowns, and ways to pursue better questions and answers. **Review of educational research**, v. 77, n. 4, p. 575-614, 2007.

MACHADO, J. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. Lisboa: Horizonte, 1990, v. IV, p. 447.

OLIVEIRA, W. F. de. **Educação social de rua: bases históricas, políticas e pedagógicas**. História, Ciências, Saúde-Manguinhos, v. 14, n. 1, p. 135-58, 2007.