

**8 - 4 | 2020**

---

## **O ClassDojo – uma janela virtual**

*ClassDojo - a virtual window*

*ClassDojo - una ventana virtual*

**Ana Almeida Chambel**

---

### **Electronic version**

URL: <https://revistas.rcaap.pt/uiips/> ISSN: 2182-9608

### **Publisher**

Revista UI\_IPSantarém

### **Printed version**

Date of publication: **31<sup>st</sup> December 2020** Number of pages: **38-46**

ISSN: : 2182-9608

### **Electronic reference**

Chambel, A. (2020). *ClassDojo – uma janela virtual. Conferência Virtual A Transformação Digital e Tecnologias em Tempo de Pandemia*. Revista da UI\_IPSantarém. *Edição Temática: Ciências Exatas e Engenharias*. 8(4), 38-46. <https://revistas.rcaap.pt/uiips/>

**ClassDojo – uma janela virtual**  
**The ClassDojo – a virtual window**  
**ClassDojo – una ventana virtual**

**Ana Almeida Chambel**

Escola Superior de Educação. Instituto Politécnico de Santarém, Portugal

[200200024@ese.ipsantarem.pt](mailto:200200024@ese.ipsantarem.pt)

## **RESUMO**

Este artigo relata a forma como um grupo de educadores e professores de primeiro ciclo do Agrupamento de Escolas de Sampaio, em Sesimbra, se organizou de forma colaborativa, para contactar com os alunos, muitos destes oriundos de famílias sem contacto com a tecnologia.

O estudo apresenta a utilização da plataforma educativa, ClassDojo, que recorre a dinâmicas e características comuns em ambientes de gamificação, para promover a comunicação entre os membros da comunidade educativa. Auxiliando professores a gerir e a incentivar comportamentos positivos na sala de aula e a construir guias de atividades para casa em situações de ensino a distancia. É uma plataforma que depende da dinâmica de relacionamento entre os utilizadores, uma característica comum aos jogos que neste caso é utilizada com fins educativos.

Para a obtenção dos resultados deste estudo, foi realizado um inquérito por questionário a todos os professores titulares de primeiro ciclo e educadores do agrupamento, após o qual se procedeu à entrevista de alguns dos inquiridos de forma a avaliar os benefícios e as dificuldades na utilização desta ferramenta e quais as repercussões que este momento teve nas dinâmicas de trabalho deste grupo.

**Palavras-chave:** Class Dojo, Plataformas, 1º ciclo, Gamificação

## **ABSTRACT**

This article reports how a group of educators and primary teachers in Agrupamento de Escolas de Sampaio, in Sesimbra, invented in a collaborative way, a way to reach students, many of them from families without contact with technology.

The study presents the use of the educational platform, ClassDojo, that uses common dynamics and characteristics in gamification environments, to promote communication between members of the educational community, helping teachers to manage and encourage positive behaviors in the classroom and to build activity guides for home in distance learning situations. It is a platform that depends on the dynamics of the relationship between users, a feature common to games that in this case is used for educational purposes.

In order to obtain the results of this study, a survey was carried out by questionnaire to all primary teachers and educators in the group, after which some interviewees were interviewed in order to assess the benefits and difficulties in using this tool and what repercussions this moment had on the work dynamics of this group.

**Keywords:** ClassDojo, Platform, Primary, Gamification

## 1 INTRODUÇÃO

Situado no concelho de Sesimbra, o Agrupamento de Escolas de Sampaio foi criado em julho de 2012 e resultou da agregação da Escola Secundária de Sampaio com o extinto Agrupamento de Escolas do Castelo, passando a integrar, a partir do ano letivo de 2013/2014, cinco estabelecimentos de ensino e/ou educação pré-escolar, a saber: Escola Básica de Sampaio com 1º ciclo e Jardim de Infância; Escola Básica da Cotovia com 1º ciclo e Jardim de Infância; Escola Básica do Zambujal com 1º ciclo; Escola Básica do Castelo com 2º e 3º ciclos; Escola Secundária de Sampaio com 3º ciclo e secundário.

O Agrupamento adotou a Escola Secundária de Sampaio como escola sede e no que respeita à localização dos outros estabelecimentos, embora dispersos, situam-se relativamente perto da escola sede: a Escola Básica nº 1 do Zambujal, a mais afastada, encontra-se a menos de 5 Km de distância, a Escola Básica da Cotovia a cerca de 1 Km e as Escolas Básicas de Sampaio e do Castelo ficam ao lado da escola sede.

Num universo que compreende um total de 123 alunos na educação pré-escolar e 467 no primeiro ciclo do ensino básico.

## 2 A COMUNICAÇÃO VIA DIGITAL NO PRIMEIRO CICLO E PRÉ-ESCOLAR

Ao nível do pré-escolar e primeiro ciclo, a comunicação entre professores e encarregados de educação sempre foi realizada tendo como base uma proximidade bastante informal ou quase familiar, é raro o educador, ou professor de primeiro ciclo, que não conheça a família do aluno ou que não seja abordado à porta da escola para prestar esclarecimentos sobre os seus educandos. Talvez seja esta proximidade que tenha feito com que o recurso à comunicação via *mail* ou outra via digital seja ainda pouco frequente nestes níveis de ensino.

No entanto, com o surgimento da Web 2.0 e o crescente número de famílias utilizadoras de tecnologias e com menos tempo para se deslocarem à escola, tornou-se cada vez mais comum a existência de grupos de *WhatsApp* ou de outras redes sociais nos quais por vezes é difícil separar a formalidade de informações, referentes ao percurso escolar do aluno, da informalidade de comentários ou dos *memes* muitas vezes partilhados nestas redes.

A geração que se encontra nas redes sociais, e que acede a conteúdos de forma quase imediata, tem cada vez menos tempo para reunir presencialmente com os professores dos seus educandos. É neste âmbito que as plataformas ou aplicações educativas podem tornar-se uma mais valia para combater a falta de tempo, ou disponibilidade das famílias, e facilitar o dia a dia de professores que procurem aproximar a casa do aluno das vivências em sala de aula.

A maior parte das plataformas, ou aplicações digitais, que existem são na sua grande maioria pensadas para o trabalho autónomo pelos alunos, e exigem a existência de competências digitais que crianças de níveis etários mais baixos, ainda não possuem, seja porque é necessária a

existência de um *mail*, ou a capacidade de saber anexar ficheiros, logo crianças de pré-escolar ou de primeiro ciclo necessitam necessariamente do apoio de um adulto que possua algumas dessas competências.

Na sala de aula, esse adulto é, sem grande dificuldade, o professor, o qual muito provavelmente terá as competências digitais necessárias à utilização dessas aplicações ou plataformas. O problema surge quando a comunicação é feita no sentido casa escola e o adulto em casa poderá não ter essas competências.

É por isso muito importante que as ferramentas digitais utilizadas nestes níveis etários com crianças tão pequenas sejam fáceis de utilizar e que procurem ir de encontro às capacidades e às competências digitais de alunos e familiares.

## 2.1 O ClassDojo

O ClassDojo é uma ferramenta *online* criada em São Francisco por Sam Chaudhary, um professor, e Liam Don, um criador de jogos, e lançada em 2011 pelo programa internacional de incentivo de tecnologia educacional ImagineK12. Inicialmente implementada nas escolas norte-americanas esta acabou por ser traduzida em várias línguas e disseminada um pouco por todo o mundo. Entre os objetivos do projeto, estão a troca de informações entre alunos e estudantes e o auxílio dos professores a incentivar comportamentos positivos na sala de aula. Através desta plataforma é possível registar escolas, professores, turmas, alunos, pais dos alunos e elaborar guias de atividades para sala de aula e casa.

É uma aplicação gratuita que após ser instalada, funciona em qualquer equipamento (smartphone, tablet ou PC). Esta app está ligada à gestão de comportamento em sala de aula e incentiva a valorizar as competências dos alunos.

Partindo de pressupostos que defendem a possibilidade de favorecer a motivação e empenho, através de uma técnica chamada de gamificação, que assenta na utilização de elementos de jogos digitais (*avatares*, desafios, *rankings*, prémios etc.) em contextos diferentes da sua proposta original. Essa prática ainda conta com a presença constante das características inerentes ao jogo como a competição, os *feedbacks* instantâneos, a evolução e a recompensa. Para Zicherman & Cunningham (2011) os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o seu envolvimento nos mais variados aspetos e ambientes. Para os autores, o envolvimento é definido pelo tempo em que o indivíduo tem grande quantidade de conexões com outra pessoa ou ambiente.

Em situações normais de ensino presencial, os professores vão fornecendo, ao longo das aulas (todos os dias) o seu *feedback* acerca do comportamento e competências demonstradas pelos seus alunos, como por exemplo “Trabalhou bem” ou “Ajudou os colegas”, ou ainda “Fez os trabalhos de casa”. O *feedback* é convertido em pontos, havendo os positivos e os negativos. Se a criança não cumpriu alguma regra de sala de aula, por exemplo, terá pontos negativos. Desta forma criam-se *rankings* à semelhança com os obtidos em situação de jogo para promover a motivação e empenho dos alunos nas atividades propostas. Este recurso pode vir a ser um grande aliado no aumento do envolvimento e da motivação dos alunos de aulas online e presenciais. Nesse processo, pontos – são transformados em tarefas realizadas; níveis – são vistos como progresso dos alunos; *feedbacks* – são necessários em sua dinâmica; erros – são uma oportunidade de refazer e buscar novas maneiras de resolução de um mesmo problema. (Tolomei, 2017)

Do outro lado do ecrã, os encarregados de educação recebem, em tempo real, o mesmo *feedback*, podendo ver fotos, assistir a pequenos diretos das salas de aula dos filhos ou ver os trabalhos dos mesmos sem ter de se deslocar à escola. Também há a possibilidade de receber e enviar mensagens ou ficheiros diretamente para os Encarregados de Educação, sendo possível saber se foram lidos ou não.

Cada turma tem uma rede social exclusiva, o *Class Story*, em que os pais poderão ver e comentar fotos dos filhos a trabalhar em sala de aula ou em visitas de estudo. Para além disso, cada criança terá um portefólio para poder mostrar aos pais os seus trabalhos em sala de aula. Poderão partilhar fotografias e vídeos dos trabalhos, mas apenas com os seus pais.

## 2.2 Utilização de ferramentas no Agrupamento de Escolas de Sampaio

O Agrupamento de Escolas de Sampaio, à semelhança de outros tantos agrupamentos do país, não tinha, até à data do início da pandemia, o hábito instaurado institucionalmente da utilização deste tipo de plataformas, passando o reforço e a comunicação pela utilização das cadernetas dos alunos, pelos recados via telefone ou nos cadernos dos mesmos. Os professores utilizavam o *mail* para comunicar com os encarregados de educação, principalmente para troca de mensagens mais formais ou eventualmente para o envio de fichas ou trabalhos para alunos doentes ou ausentes por grandes períodos.

Existe uma plataforma moodle que é utilizada maioritariamente a nível interno para comunicações entre professores ou para atribuição de trabalhos a alunos mais velhos, a partir do terceiro ciclo.

Alguns professores das turmas de segundo ciclo recorrem também ao Edmodo para comunicar com os alunos.

Relativamente ao primeiro ciclo e pré-escolar, existem alguns docentes que costumavam criar grupos de WhatsApp ou de Facebook para comunicar com os encarregados de educação dos seus alunos, sendo de referir que muitos destes não possuem *email* ou o acesso a equipamentos tecnológicos tais como computadores ou tablets.

O ClassDojo era, até à data do início da pandemia, utilizado apenas por um número muito reduzido de professores de primeiro ciclo não existindo nenhuma educadora de pré-escolar que utilizasse ou sentisse necessidade de recorrer a este tipo de ferramentas digitais.

## 3 O ESTUDO

Este estudo incidiu sobre um universo de 7 educadores e 36 docentes titulares do primeiro ciclo do ensino básico. Tendo sido realizado um inquérito por questionário que procurou descobrir qual a via digital mais utilizada para comunicar com os encarregados de educação dos alunos, procurando também aferir o número de educadores ou professores que recorreram ao ClassDojo antes, durante e depois do ensino a distância e de que forma esta utilização alterou as práticas pedagógicas e o relacionamento com os alunos e famílias.

Foram também realizadas entrevistas aos envolvidos de forma a descobrir de que modo a utilização desta ferramenta está ou não agora implementada nas rotinas dos seus grupos e como é utilizada a ferramenta em situações de trabalho de casa ou de sala de aula.

## 4 RESULTADOS

O gráfico da figura 1 mostra a utilização da ferramenta por parte dos docentes do agrupamento no tempo que antecede o período de confinamento (antes do dia 13 de março) verificando-se que em regime de aulas presenciais, apenas 4,5 % das turmas utilizavam a plataforma ClassDojo para comunicar com os encarregados de educação.

Utilizava o ClassDojo antes do confinamento ?

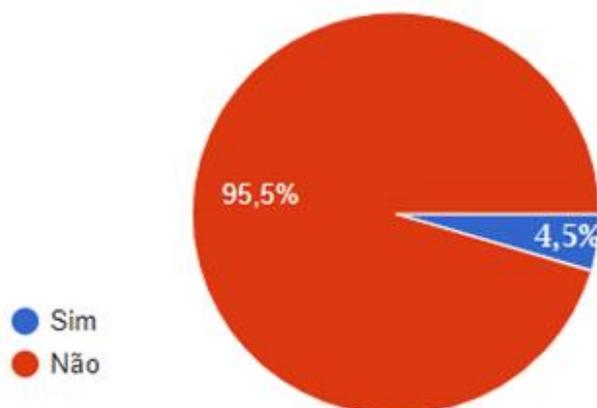


Figura 1 – percentagem de docentes que utilizavam o ClassDojo antes de pandemia.

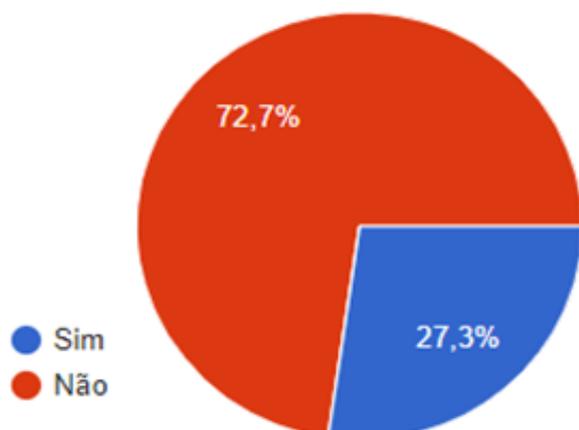
Esta utilização não envolvia nenhuma intervenção ou utilização pelos alunos, servindo exclusivamente para partilha de vídeos ou fotos das atividades da turma ou para troca de mensagens de cariz pessoal.

Assim que as escolas fecharam, a comunidade educativa deparou-se com um problema que carecia de uma resolução urgente: **“fazer chegar a informação a todos sem que ninguém ficasse para trás”**, e foi na resposta a esse problema que os professores, com algumas experiências ao nível do digital, deram início a formações internas entre grupos disciplinares e departamentos, formações sobre plataformas, ferramentas e práticas pedagógicas. promovendo o trabalho colaborativo entre pares, de forma a enriquecer a suas maneiras de pensar, agir e resolver problemas, criando possibilidades de sucesso pedagógico (Damiani, 2008). Denote-se que este tipo de trabalho é considerado de extrema importância a ponto de Hargreaves, citado por Engeström (1994, p.45), afirmar que ele pode “modificar radicalmente a natureza do pensamento do professor”.

Uma dessas formações foi precisamente sobre a utilização do ClassDojo em situação de ensino a distância. Nessa formação, via zoom, participaram voluntariamente, todas as educadoras e cerca de trinta professores titulares de primeiro ciclo tendo sido esse o início da utilização da plataforma como via de comunicação com os alunos e famílias.

Destas sessões, nasceram soluções e partilhas enriquecedoras quer ao nível da utilização da plataforma quer ao nível da produção de materiais e na utilização de outras ferramentas digitais. Foram ainda construídos tutoriais para pais, professores e alunos de forma a minimizar as dificuldades sentidas.

### Utilizou o ClassDojo durante o confinamento ?



Após a frequência das formações internas supracitadas, o número de docentes a recorrer ao ClassDojo aumentou para 27,3 % como pode ser constatado no gráfico da figura 2.

Figura 2 – percentagem de docentes que utilizaram o ClassDojo durante o período de confinamento

Atualmente a percentagem de professores e educadores do agrupamento que utiliza o ClassDojo como forma de comunicação com as famílias, e para o envio de tarefas ou mensagens, é de 66,7%, (gráfico da figura 3) sendo evidente que a comunidade está mais próxima das escolas, apesar do distanciamento exigido pela situação atual.

### Utiliza o ClassDojo durante o ensino presencial ?

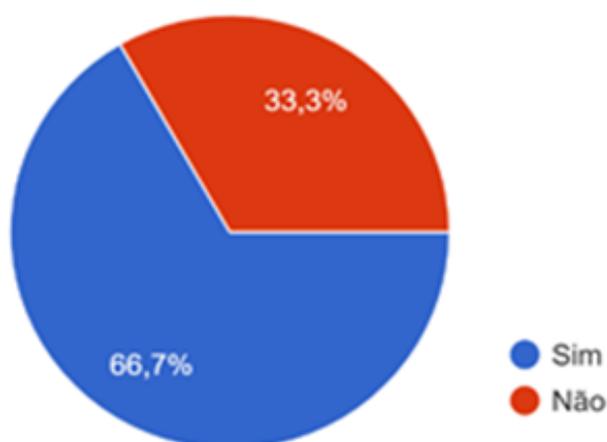


Figura 3 – Percentagem de docentes que utilizam o ClassDojo durante o ensino presencial (ano letivo 2020/2021)

Após a realização de entrevistas aos docentes que não utilizam esta aplicação, constatou-se que os argumentos que justificam a não adesão, se relacionam principalmente com a ausência de

recursos tecnológicos das famílias dos seus alunos, a qual inviabiliza a utilização desta e de qualquer outra plataforma digital.

No grupo de professores que aderiram à utilização desta plataforma, verifica-se que a sua utilização facilitou a comunicação com as famílias, para além da utilização em sala de aula com os alunos, esta é atualmente utilizada para o envio não só de dados referentes ao comportamento ou de trabalhos que estes possam realizar nas aulas, mas também serve como meio de comunicação no envio de notas informativas, veiculadas pela direção do agrupamento, ou para a realização de inquéritos aos encarregados de educação através do preenchimento de questionários on-line. (gráfico da figura 4).

Esta é utilizada também para o envio de propostas de trabalhos a realizar em casa, tais como a visualização de vídeos ou a visita a museus virtuais.

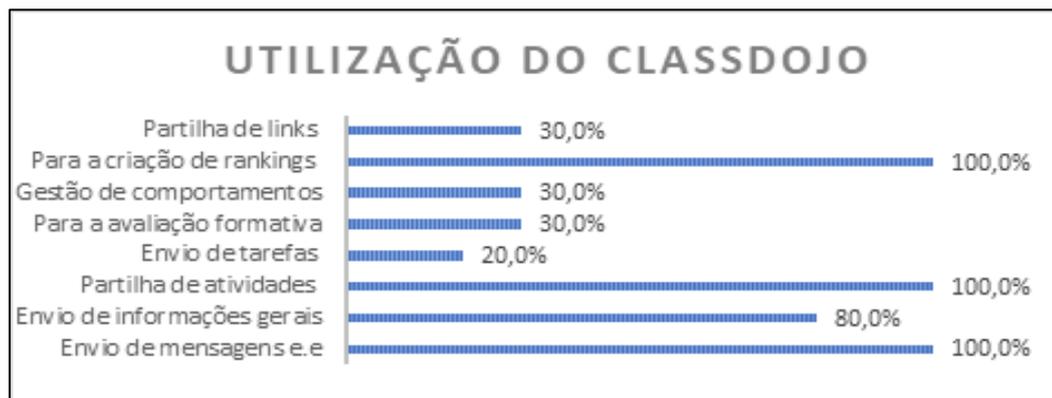


Figura 4 - Utilização do ClassDojo no ano letivo 2020/21

Em situação de sala de aula uma parte dos professores recorre frequentemente ao ClassDojo como ferramenta de gestão de comportamentos ou para fornecer o *feedback* imediato aos alunos através da atribuição de pontos em momentos de avaliação formativa (na avaliação da leitura, do cálculo mental, em questões de aula) referindo que os alunos se mostram bastante mais motivados e envolvidos das suas aprendizagens.

## 5 CONCLUSÃO

Após a realização do estudo a que remete este documento fica reforçada a ideia de que “*A interação entre os indivíduos possibilita a geração de novas experiências e conhecimento*” (Vidovsky), foi precisamente a interação entre o corpo de docentes do agrupamento de escolas de Sampaio que deu origem à mudança nesta comunidade representada pelos alunos, professores e famílias das turmas de pré-escolar e primeiro ciclo.

Poder-se-ia dizer que a mudança foi a um nível ainda reduzido uma vez que envolve apenas alguns alunos e não está visível ainda em todas as turmas, mas a realidade é que a utilização de uma plataforma veio alterar as dinâmicas de sala de aula e a comunicação entre os vários elementos da comunidade escolar.

Quando entramos nestas salas, sentimos de imediato que estas abriram janelas ao exterior e que embora confinadas em bolhas distantes entre si, estão agora mais próximas do meio que as rodeia. Nestas janelas digitais utilizam-se ferramentas que antes não eram utilizadas neste nível de ensino, ora se realizam inquéritos no Google Forms, ou se partilham *links* para álbuns fotográficos, páginas

de Youtube ou museus virtuais que os pais podem visitar com os seus pequenos em segurança e sem sair de casa.

Também a gestão de comportamentos e a avaliação formativa ficaram reforçadas com a utilização desta ferramenta digital uma vez que são utilizadas diariamente por alguns dos professores.

## 5 REFERÊNCIAS

Chaykowski, Kathleen (22 de maio de 2017). "Como ClassDojo construiu um dos aplicativos de sala de aula mais populares ouvindo os professores". Forbes.

Damiani, M. F. "Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios" - Educar, Curitiba, n. 31, p. 213-230, 2008. Editora UFPR

Engeström, Y. Teachers as collaborative thinkers: activity-theoretical study of an innovative teacher team. In: CARLGREN, I; HANDAL, G.; VAAGE, S. Teachers' minds and actions: research on teachers' thinking and practice. London: Falmer Press, 1994.

Ivic, Ivan. "Lev Semionovich Vygotsky". Ivan Ivic., Edgar Pereira Coelho (org.), Romão, José E. (tradução) – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

Raguze, T., Silva, R.P., "gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem" (2016) – Gamepad – Seminário de Games e Tecnologia, ISSN: 2236-7497

Regulamento Interno no Agrupamento de Escolas de Sampaio,  
[https://aesampaio.pt/portaldoc/geral/RI\\_abril\\_2014.pdf](https://aesampaio.pt/portaldoc/geral/RI_abril_2014.pdf)

Seixas, L.R., Gomes, A.S., Filho, I.J.M., Rodrigues, R.L., "Gamificação como Estratégia no Engajamento de Estudantes do Ensino Fundamental" III Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2014) XXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2014).

Tolomei, Bianca V. "A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação" - EaD em Foco, 7 (2), 145–156 (2017)

Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.