O USO DA TECNOLOGIA COMO AGENTE FACILITADOR DO GERENCIAMENTO COMPORTAMENTAL EM SALA DE AULA: Análise do uso do Class Dojo em salas do Ensino Fundamental I e II de Escola Particular Bilingue de Pernambuco.

Rayssa Mesquita de Andrade[1]
1. rayssa.mesquita@gmail.com

Resumo

No cenário atual de constante inovação, surge a tecnologia da educação como uma aliada no processo ensino-aprendizagem, tornando-o mais interativo e envolvente para ambas as partes. O presente artigo estuda o uso da tecnologia como agente facilitador do gerenciamento comportamental em sala de aula, assim como a receptividade dos alunos para com esta abordagem, em salas do Ensino Fundamental I e II em uma escola particular Bilingue de Pernambuco. Procurou-se observar, através de questionário aplicado com 41 alunos e 3 professores, em que medida a ferramenta tecnológica analisada (o Class Dojo) é eficaz no gerenciamento de sala de aula, no sentido de incentivar e validar positivamente comportamentos considerados adequados para um ambiente escolar e, paralelamente, desmotivar os comportamentos considerados impróprios. O questionário também abordou a receptividade da ferramenta tecnológica entre os alunos e professores. Descobriu-se que, apesar das diferenças de idades entre os alunos entrevistados, a maioria avaliou positivamente a ferramenta; os professores também consideraram majoritariamente que a mesma atingiu seus objetivos pedagógicos.

Palavras-chave: Tecnologia, Educação, Gerenciamento de Sala de Aula, Class Dojo.

Abstract:

In the current scenario of constant innovation, technology education arises as an ally in the process of teaching and learning, making it more attractive and engaging to both parties. Thus, this article studies the use of technology as a facilitator agent in the classroom behavior management, and also the student's receptivity of this approach, in classes of Primary School in a bilingual school of Pernambuco. We aimed to observe, through a questionnaire applied with 41 students and 3 teachers, to what extent the technological tool analyzed (Class Dojo) is efficient in the classroom management, in the sense of positively motivate and validate behaviors considered appropriate to the school environment, and, at the same time, discourage those considered inappropriate. The questionnaire also assessed the receptivity of the technological approach among students and teachers. We found out that, despite the age difference among the students interviewed, the majority of them evaluated the tool positively; the teachers also considered that it reached all their pedagogic goals.

Key words: Technology, Education, Classroom management, Class Dojo.

Introdução

A sociedade atual vive em um contexto de constante inovação tecnológica, que por vezes impõem desafios de integração para a educação. Muitos professores se veem "competindo" com as tecnologias trazidas pelos alunos, que podem acabar distraindo-os. Neste cenário, surge a tecnologia da educação como resposta. Longe de serem opostas, ou concorrentes, a tecnologia e a educação se tornam aliadas no processo ensino-aprendizagem, tornando-o ainda mais atraente, interativo e envolvente para ambas as partes.

O presente artigo estuda o uso da tecnologia como agente facilitador do gerenciamento comportamental em sala de aula, assim como a receptividade dos alunos para com esta abordagem, em salas do Ensino Fundamental I e II em uma escola particular Bilingue de Pernambuco. Procurou-se observar, através de questionário aplicado com os alunos e professores, em que medida a ferramenta tecnológica analisada (o Class Dojo[1]) é eficaz no gerenciamento de sala de aula, no sentido de incentivar e validar positivamente comportamentos considerados adequados para um ambiente escolar e, paralelamente, desmotivar os comportamentos considerados impróprios. O questionário também abordava a receptividade da abordagem tecnológica entre os alunos e professores, visando analisar se eles aprovavam e gostavam do Class Dojo.

Revisão Teórica

Educação e Tecnologia em parceria

Conforme ensina Moraes (2005) "não é possível ignorar os avanços tecnológicos. Para produzir, entender, aprender e educar, é cada vez mais necessário conhecer a linguagem digital". Quando o educador lança mão de recursos tecnológicos atraentes, o aluno se sente mais convidado a estabelecer relações de sentido e significância para com o conteúdo trabalhado. Bastos (2011) mostra que "a educação no mundo de hoje tende a ser tecnológica e,

[1] Dada nossa limitação espacial neste artigo, não poderemos explanar muito sobre o site Class Dojo. Para saber mais sobre o histórico do site, sugerimos http://es.wikipedia.org/wiki/ClassDojo, e para conhecer mais o programa, sugerimos que se entre em sua própria plataforma online: www.classdojo.com

consequentemente, exige entendimento e interpretação das tecnologias". Esta nova demanda do mercado tem criado diversos produtos disponíveis ao público da educação, conforme explica Bastos (idem) "é a educação que inspira a tecnologia para a aventura de criar, inventar e projetar nossos bens fugindo aos riscos de facilmente comprá-los".

Como nossa sociedade está se relacionando de forma contínua e crescente com símbolos da linguagem digital, a escola, ao diversificar as opções de aprendizagem tecnológica, pode ajudar a sociedade a desenvolver um ambiente cultural e também científico. O programa analisado neste trabalho (Class Dojo) atende uma necessidade específica do mercado educacional: o gerenciamento comportamental de sala de aula através de mecanismos de recompensação e *feedback*. Apesar de uma aparente abordagem behaviorista, acredita-se que é possível introjetar no aluno valores ético-morais estimados pelo Class Dojo, como, por exemplo: o valor "ajudar o colega" é pontuado positivamente no programa; assim, inicialmente o aluno ajudaria seus colegas para receber o ponto positivo, mas, com o decorrer do tempo, acredita-se ser possível que esse aluno introjete esse valor para sua vida, repense e resignifique suas ações e passe a ajudar as pessoas de forma voluntária e altruísta. Consoante Almeida (2005), trabalhar com a Informática é "utilizá-la para a representação, a articulação entre pensamentos, a realização de ações, o desenvolvimento de reflexões que questionam constantemente as ações e as submetem a uma avaliação contínua". O diálogo, portanto, da educação com a tecnologia é para criar uma linguagem de ação comunicativa em busca de caminhos e indicativos de horizontes. Segundo Manoel Dantas – diretor geral da Clickideia Tecnologia em Educação, uma empresa que desenvolveu um projeto[2] junto ao governo paulista, que obteve resultados animadores quanto à melhoria de questões comportamentais dos alunos – os indicativos positivos do trabalho desenvolvido em São Paulo revelam uma aproximação do uso da tecnologia com os interesses pedagógicos. "Percebemos que as boas práticas com as ferramentas trazem benefícios significativos de desempenho dos estudantes, inclusive comportamentais, como a melhora da comunicação com os professores" (DANTAS, 2010), destaca.

[2] http://180graus.com/noticias/estudantes-e-professores-da-rede-publica-apontam-mudancas-com-uso-da-tecnologia

Oliveira, Costa E Moreira (*apud* Kalinke, 2003) destacam a importância do computador na escola:

> Como ferramenta do professor em seu processo mediador no processo de construção do conhecimento. Se adequadamente usado, torna-se um instrumento capaz de favorecer a reflexão do aluno, viabilizando a sua interação ativa com determinado conteúdo de uma disciplina ou de um conjunto de disciplinas.

A sociedade atual é informatizada e requer novas aprendizagens intelectuais como simbolização, manipulação de signos e conhecimento interativo. Nesta relação de parceria, conforme observa Bastos (2011), a:

> Educação e tecnologia [atuam] juntas para construir o mundo real sem as visões maravilhosas de um futuro tecnológico utópico e sem problemas. (...) [a educação tecnológica] em sendo educação, não deixa de ter suas características e peculiaridades. Mas, também, não é só tecnologia ou muito menos, um agregado de técnicas, sem destino e sem história, isolado da sociedade e enfeixado exclusivamente em aplicações técnicas. A educação tecnológica, portanto, não é adjetivada como um acréscimo que se adicione ao conceito maior, como se ela estivesse incompleta e necessitando de técnicas para se tornar prática. É uma educação substantiva, sem apêndices nem adendos. Existe por si só, não para dividir o Homem pelo trabalho e pelas aplicações das técnicas. (...) é substantiva porque é um Todo: educação como parceria da tecnologia e esta como companheira da educação – ambas unidas e convencidas a construir o destino histórico do Homem sem dominação e sem escravidão aos meios técnicos.

Portanto, a tecnologia pode atuar como um agente transformador da ação pedagógica, ressaltando-se que, segundo Souza (2008) "o uso da tecnologia na aprendizagem é mais do que objetos, ferramentas, conhecimentos técnicos e conceituais, pois envolve postura afetiva, social, simbólica e conceitual por parte do docente", de tal maneira que sejam formados usuários humanizadores da tecnologia.

Materiais e Métodos.

A fim de compreender mais sobre a efetividade e receptividade do Class Dojo em sala de aula, realizamos uma pesquisa quantitativa e qualitativa com 41 alunos do Ensino Fundamental I e II e 3 professores que utilizavam o programa, em uma Escola Bilingue Particular na cidade de Camaragibe, Pernambuco. Para a realização desta pesquisa foi aplicado um questionário para os alunos e outro para professores. A faixa etária dos alunos é de 7 a 13 anos e, para os fins de análise dos resultados desta pesquisa, separamos os alunos em dois grupos (os alunos do 3ª ao

5ª ano, que estão na faixa etária de 7 a 10 anos; e os alunos do 6ª ao 8ª ano, que têm 11 a 13 anos). Os professores estão na faixa etária de 24 a 26 anos, e têm entre 8 meses e 5 anos de experiência em sala de aula. É interessante notar que, de todos os professores desta escola, poucos se interessaram em utilizar o Class Dojo em sala, e a faixa etária dos professores também pode significar algo, podemos ligar a jovialidade dos professores entrevistados a uma abertura e flexibilidade às novidades tecnológicas do ramo educacional.

Discussão dos Resultados

Como trabalhamos com dois questionários com perguntas e objetivos diferentes (um para o professor e outro para o aluno), analisaremos os resultados de cada tipo separadamente. A tabela abaixo mostra as perguntas respondidas pelos alunos e uma compilação dos percentuais de suas respostas.

Perguntas	Sim	Não
1.Você gosta do Class Dojo?	98%	2%
2.Você fica contando quantos pontos você já fez?	71%	29%
3.Você compara seus pontos com os dos seus colegas?	32%	68%
4.Você entra no Class Dojo em casa?	66%	24%
5.Seus pais entram no Class Dojo?	29%	71%
6.Você acha que é bom sua professora usar o Class Dojo?	95%	5%
7.Você já deixou de fazer algo para não perder ponto no Class Dojo?	71%	29%
8.Você já passou a fazer algo para ganhar ponto no Class Dojo?	85%	15%
9.Você acha que utilizar o Class Dojo ajuda você a ser um(a) melhor aluno(a)?	93%	7%
10.Você acha que utilizar o Class Dojo ajuda a sala como um todo?	95%	5%

Tabela 1: Relação de perguntas - Questionário do aluno

O gráfico I, abaixo, demonstra a relação do total dos alunos que responderam SIM (barra azul) e NÃO (barra vermelha) às seguintes perguntas, presentes nos questionários:

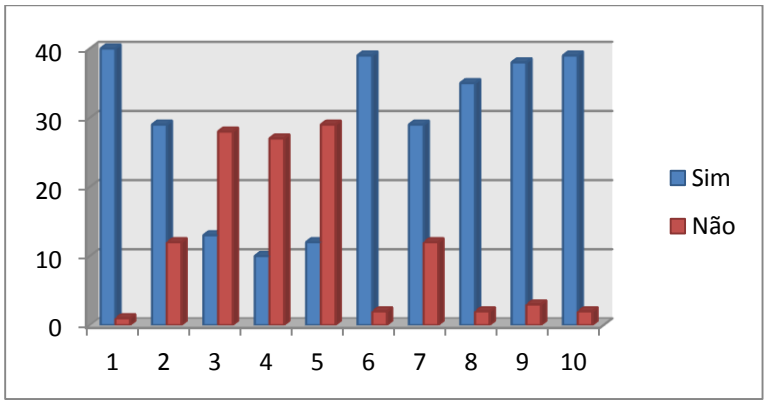

Gráfico I- Relação do total dos alunos que responderam SIM e NÃO às perguntas

O gráfico II, abaixo, traz uma relação comparativa das respostas positivas (SIM) para as perguntas supracitadas, dos dois grupos etários divididos em GRUPO 1 (os alunos do 3ª ao 5ª ano, que estão na faixa etária de 7 a 10 anos) e GRUPO 2 (os alunos do 6ª ao 8ª ano, que têm 11 a 13 anos).

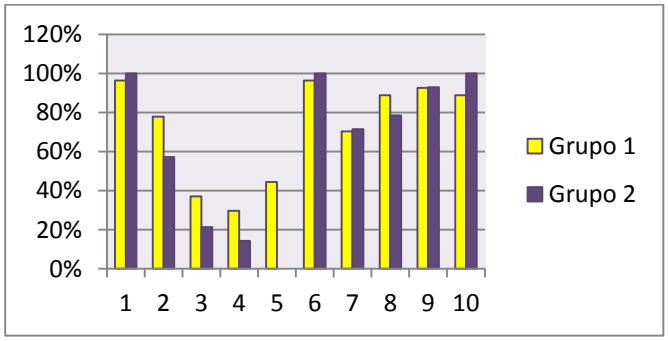

Gráfico II- Relação comparativa das respostas positivas entre os dois grupos etários.

As perguntas analisadas nos gráficos acima tratam da receptividade e da eficácia do Class Dojo na mudança comportamental dos alunos, segundo a percepção deles mesmos. As perguntas 1 a 6 se voltam para a receptividade do programa pelos alunos, questionando se eles gostam, se eles ou seus pais acessam o programa fora da escola, se, de alguma forma, a competitividade é gerada neles, no sentido de comparar rotineiramente sua pontuação com a dos colegas, etc. Já as perguntas 7 a 10 questionam se houve alguma mudança auto-perceptível nos aspectos comportamentais e no processo ensino-aprendizagem do aluno.

É interessante notar que, mesmo com as diferentes idades, as respostas não tiveram variação

expressiva, o que nos leva a pensar que, de forma geral, os alunos concordam quanto à receptividade do programa, ou seja, a grande maioria dos alunos aprova, gosta e acompanha o Class Dojo. A diferença mais expressiva se encontra na pergunta 5 (Seus pais entram no Class Dojo?), observando-se que os alunos do Grupo 1, mais novos, contam com o acesso dos pais em 44%, ao passo que nenhum dos pais do Grupo 2 acessa o Class Dojo. Sabendo que o programa oferece uma senha específica para a criação do perfil dos pais para que eles, entre outras funções, possam acompanhar o desenvolvimento do filho e trocar mensagens com os professores; vemos que os pais dos alunos mais novos apresentam maior preocupação em manter a comunicação escola-família mais estreita. Os pais dos alunos mais velhos mostraram pouco interesse em participar do programa Class Dojo. É importante notar que os alunos do 3ª e 4ª ano estão utilizando a ferramenta há mais tempo (aproximadamente 5 meses) que os alunos do 5ª, 6ª, 7ª e 8ª ano (aproximadamente 2 meses), o que pode ser uma relevante variável para explicar o não-acesso dos pais, pois, talvez, eles ainda não estejam acostumados com a nova metodologia.

Uma outra diferença observada, ainda que menos expressiva, é na pergunta 3 (Você compara seus pontos com o dos seus colegas?). Esta pergunta enfoca a competitividade, ponto ressaltado pelos próprios alunos como sendo negativo do Class Dojo. 37% dos alunos mais novos, do Grupo 1, alegaram comparar com frequência seus pontos, ao passo que apenas 21% dos alunos do Grupo 2, mais velhos, dizem fazer tal comparação sistemática. Este fenômeno pode ser atribuído a um maior senso de competitividade e auto-afirmação dos alunos mais novos. Quanto a razão e finalidade que os alunos consideram que a professora utiliza o Class Dojo em sala, as respostas são, em grande parte, para resolver questões comportamentais (44%). Alguns alunos também entendem que a professora passou a utilizar a ferramenta para incentivá-los a darem seu melhor (15%) e melhorar a participação em sala de aula (2%). Um aluno de 12 anos alegou que a professora usa o Class Dojo "para a sala e cada aluno dar o seu melhor e participar cada vez mais". Vemos, ainda, que alguns alunos ligam o uso do Class Dojo ao objetivo de melhorar o uso do inglês em sala (2%), para fazer os alunos aprenderem mais (5%), para ser um instrumento avaliativo (12% dos alunos acham que é um instrumento avaliativo da professora; 10%, um instrumento auto-avaliativo, e 2%, consideram que é uma forma dos pais avaliarem o desempenho dos filhos). Um dos alunos, de 12 anos, teve uma opinião interessante

quanto a forma da professora de estimular e validar positivamente as atitudes em sala de aula, a saber: "a professora usa o Class Dojo para ser legal fazer as coisas certas e nos arrependeremos das coisas erradas". Por fim, alguns alunos (2%) alegam, inclusive, que o objetivo da professora era divertir a turma, ou para a turma ganhar pontos suficientes para fazer uma festa no final do ano (7%). O gráfico III, abaixo, relaciona as potenciais razões levantadas pelos alunos pelas quais as professoras passaram a usar o Class Dojo.

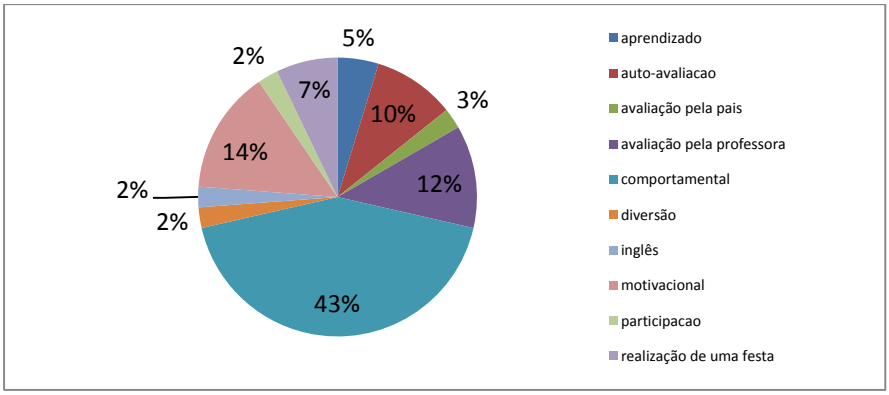

Gráfico III- Possíveis Razões para o uso do Class Dojo em sala de aula, segundo os alunos

Conforme vimos anteriormente, o Class Dojo tem uma receptividade muito boa entre os alunos. Eles destacaram diversos pontos positivos em nossa pesquisa. Alguns observaram aspectos mais superficiais como gostar dos bonecos (5%) ou, simplesmente, ressaltaram que gostam de estar em primeiro lugar (2%) ou de ganhar pontos (12%), não ligando sua resposta a um comportamento ou atitude, isolando o ganhar dos pontos como um fim em si mesmo. Todavia, muitos alunos consideram que o Class Dojo é bom porque auxilia em questões comportamentais (7%), é uma oportunidade de auto-avaliação (2%), aumenta a atenção, participação e realização das tarefas por parte dos alunos (7%), os torna mais esforçados (10%) e até alegaram que eles aprendem mais com o uso da ferramenta (7%), alguns até especificaram a matéria (no caso, 2% dos alunos alegaram se perceberem melhores em inglês com o uso do Class Dojo). A pesquisa também revelou que os alunos entendem que o Class Dojo melhora, ainda, o respeito nas relações interpessoais no ambiente escolar (7%).

Enquanto muitos (12%) dos alunos não veem nenhum ponto negativo no uso da ferramenta, alguns alunos têm uma perspectiva bem interessante sobre o seu uso. Muitos (15%) consideram

uma desvantagem do Class Dojo o estímulo à competitividade na sala. Uma aluna de 13 anos chegou, inclusive, a afirmar que "a competitividade assume e as amizades às vezes ficam de lado". Foi ainda levantada a possibilidade de perda da própria personalidade (2%), deflagrado principalmente na fala de uma aluna de apenas 8 anos "as pessoas fazem somente coisas boas e a pessoa deixa de ser ela mesma". 2% dos alunos dizem que consideram um ponto negativo do Class Dojo a reclamação dos pais quando veem os relatórios lançados na plataforma, outros 7% alegaram não gostarem de perder pontos, 5% não gosta de ser ultrapassado na pontuação por um colega (o que é diferente de simplesmente perder pontos, pois ressalta-se, ainda que inconscientemente, a competitividade). 2% dos alunos não gostam da demora para chegar a atingir uma pontuação grande.

A análise feita com os professores, por sua vez, teve como objetivo avaliar menos a receptividade (questão mais importante no questionário para os alunos) e mais a finalidade do uso do recurso tecnológico. Dos professores entrevistados, 100% disse gostar do Class Dojo e que o recomendariam para colegas. Comportamentalmente, também a totalidade dos professores acredita que o uso do programa aumenta a competitividade entre alunos. Ainda na questão comportamental, todos os educadores entrevistados consideram que o programa pode, sim, moldar aspectos comportamentais nos alunos, tais como incentivar a ajuda ao colega, o trabalho em equipe, respeito, o compartilhamento de material, o interesse; e, ao mesmo tempo, desestimular comportamentos impróprios, como conversas paralelas, brincadeiras fora de hora, bullying, não realização das tarefas, etc. A maioria dos professores (66%) acha que o uso do recurso ajuda a sala como um todo, inibindo os comportamentos inadequados e valorizando os comportamentos mais benéficos, fazendo com que os alunos se esforcem mais para alcançar melhores resultados. Um dos professores ressaltou que, ainda que seja uma abordagem majoritariamente behaviorista – abordagem esta não totalmente aceita nem pelo professor em questão, nem pela comunidade acadêmica de forma geral – o uso desta metodologia de pontuação em sala visa, no fundo, introjetar esses comportamentos como valores na vida dos alunos. Assim, ainda que eles comecem a se portar de determinada maneira (ex: ajudar os colegas) apenas para ganhar pontos, ao decorrer do tempo, espera-se que ele se aproprie deste comportamento como um valor a ser levado para sua vida.

Por outro lado, 33% deles acreditam que o programa não tem esse poder, pois há alunos que

não se motivam, pelo fato de já serem alunos abaixo da média da turma em notas e em comportamento, e, ao se sentirem expostos pelo perfil negativo da pontuação, diminuem ainda mais o interesse de mudança, já que ficam muito distantes dos demais colegas.

Todos os professores iniciaram a usar o Class Dojo com finalidade de resolver questões comportamentais, o que comprova o caráter e objetivo de gerenciamento comportamental de sala de aula do programa. A primeira professora a utilizar o Class Dojo, que ensina as turmas do 3ª e 4ª ano,viu nele uma possibilidade de resolução dos problemas comportamentais de sua turma que, segundo ela, era "dispersa e com problemas de socialização e respeito". A outra professora, já influenciada por aquela, começou a utilizar o programa também para gerenciamento comportamental. Ademais, esta professora, que ministra a matéria de Língua Inglesa nos 5ª,6ª,7ª e 8ª ano, também visava o incentivo a fala do idioma em sala, posto que a escola é de proposta bilíngue. A outra professora, por sua vez, ministra aulas de Teatro no horário do integral extra-curricular. Esta alega que começou a usar o Class Dojo com intuito de compreender se realmente o aplicativo, que já vinha sendo usado por outras professoras, surtiria o mesmo efeito nas suas aulas, que são uma vez na semana. Além deste fim, a professora ressalta que objetiva que o uso do aplicativo colabore com a construção de regras e respeito, além da construção da percepção da seriedade pelos alunos também em sua disciplina.

Por fim, os professores ressaltaram como pontos positivos da ferramenta a melhoria no rendimento das aulas, no comportamento em termos de concentração, colaboração e participação, principalmente em respeito nas relações interpessoais na escola (alunos entre si e estes com a professora); do incentivo ao trabalho em equipe e ajuda ao próximo, além do respeito às regras da sala.

Quanto aos pontos negativos, as respostas se dividiram de forma equilibrada. Enquanto 33% das professoras acredita que não há pontos negativos no uso do Class Dojo em sala, 33% alega que alguns alunos não se importam com a pontuação, pois os pais não irão ter acesso ao aplicativo, ou por pura indiferença à pontuação dada nas matérias de menor carga horária. Os 33% restantes dos professores diz que o aumento da competitividade é um ponto negativo preocupante. Esta professora também levantou questões em porquê os avatares propostos pelo Class Dojo são "monstrinhos", preocupando-se com uma possível interpretação inferencial deste símbolo, relacionando ao aspecto do comportamental, que é o grande foco do programa.

O Class Dojo traz opções pré-determinadas como critérios avaliativos, podendo o professor livremente modificá-las, de acordo com a realidade de sua turma. Muitos professores, porém, escolhem apenas adicionar novos comportamentos (negativos ou positivos) e manter os propostos pelo site. Os comportamentos já presentes no Class Dojo são segundo as imagens I e

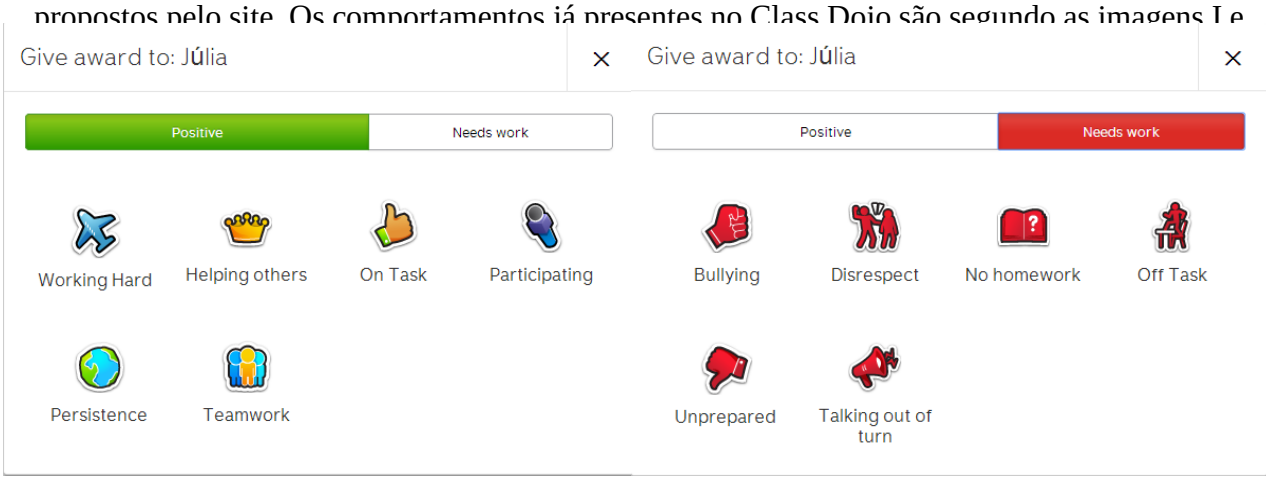

Figura I - Comportamentos pré-existentes validados positivamente

Todos os professores entrevistados escolheram manter os comportamentos positivos e negativos sugeridos pelo Class Dojo, apenas adicionando novos comportamentos, de acordo com a realidade e a necessidade de suas turmas, como por exemplo: pontualidade, "ser amigo", "ser 100%", e inclusive questões mais específicas como pisar na grama, e, como se trata de uma escola bilíngue, falar inglês (sendo positivamente pontuado) e falar português (sendo negativamente pontuado).

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Prática e formação de professores na integração de mídias. Prática pedagógica e formação de professores com projetos: articulação entre conhecimentos, tecnologias e mídias. Integração das Tecnologias na Educação / Secretaria de Educação à Distancia. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005

BARTOSZECK, Amauri Betini. Relevância de Neurociência na Educação: implicações da pesquisa sobre o cérebro para o ensino. [Versão I, fev. 2007]. Laboratório de Neurociência & Educação, UFPR. Curitiba, PR

BASTOS, J.A.S.L. (2011), Revista UTFOR, in http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/viewFile/1007/601.. **acessado em 15/08/2014**

http://es.wikipedia.org/wiki/ClassDojo **acessado em 15/08/2014**

http://sitededicas.ne10.uol.com.br/art_tecnologia_ed.htm **acessado em 15/08/2014**

http://www.profemarli.com/index.php?pagina=1592112897 **acessado em 15/08/2014**

KALINKE, Marco Aurélio. Internet na Educação. Curitiba : Chain, 2003.

MORAES. Vinci. Tecnologias da Informação. Escola. São Paulo, set, 2005.

OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.) Informática em Psicopedagogia. 2. ed. São Paulo : SENAC, 1999.

POSSENDORO, Geraldo. In: MELLO, Kátia e VICARA, Luciana. Os filhos da era digital. Época. Ed. Globo : São Paulo, nº. 486, p. 82 a 90, set. 2007.

SOUZA, M.A. (2008), Programa de Desenvolvimento Educacional, in Mhttp://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/418-4.pdf **acessado em 15/08/2014**

TORNAGHI, Alberto. Computadores, Internet e educação à distância. Integração das Tecnologias na Educação / Secretaria de Educação à Distancia. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005.