

<b>Superintendência Regional de Educação</b>	Nova Venécia
<b>Categoria</b>	Boas Práticas na Gestão Escolar
<b>Autor</b>	Raick Ribeiro Dos Santos
<b>Escola</b>	EEEFM De Mucurici
<b>Título do Relato de Prática</b>	Talentos em Ação: Engajamento, Protagonismo e Cultura Escolar por Meio do ClassDojo
<b>Período de realização</b>	Fevereiro a dezembro de 2025

## RESUMO

O relato de prática apresenta um projeto desenvolvido em uma escola de pequeno porte com o objetivo de aumentar o engajamento dos estudantes e a participação das famílias no cotidiano escolar, enfrentando desafios comuns como a baixa valorização da educação, desinteresse na realização de avaliações externas e indisciplina.

A metodologia adotada envolveu a implementação da plataforma digital ClassDojo, que promove a comunicação direta entre professores, alunos e responsáveis, aliada a um sistema de bonificação por atitudes positivas e participação, configurado a partir de diálogos coletivos com estudantes e equipe escolar.

O projeto incorporou elementos lúdicos, como avatares personalizados e incentivou a presença dos pais por meio do acompanhamento em tempo real das ações dos filhos, além de promover eventos temáticos como o “Arraiá dos Talentos” e “Dia do Estudante”, que valorizam conquistas e fortalecem vínculos culturais e afetivos.

Os resultados indicam maior engajamento dos alunos nas atividades escolares, aumento da participação familiar e melhoria no clima escolar, evidenciado pelo interesse espontâneo dos estudantes em acumular pontos e pelo aumento significativo da presença dos pais em encontros pedagógicos.

A experiência também possibilitou a criação de ações complementares, como a inclusão da equipe de apoio psicossocial e um bazar solidário, que alia solidariedade e educação financeira. Embora ainda haja desafios, como indisciplina e uso inadequado do celular, o uso da plataforma facilita a identificação e intervenção nesses casos.

Conclui-se que o projeto teve um impacto significativo na redução dos índices de indisciplina, demonstrando sua eficácia como ferramenta na construção de uma cultura escolar positiva. A iniciativa destacou-se por valorizar o protagonismo estudantil e fortalecer o envolvimento das famílias no ambiente escolar.

Diante dos resultados obtidos, recomenda-se a continuidade e a expansão do projeto para outras escolas públicas, considerando seu elevado potencial de adaptação e replicabilidade. A proposta revela-se capaz de transformar as relações entre alunos, famílias e escola,

promovendo maior senso de responsabilidade, participação ativa e avanços concretos no processo educativo.

## RELATO DE PRÁTICA

### **Talentos em Ação: Engajamento, Protagonismo e Cultura Escolar por Meio do ClassDojo**

O projeto começou a ser pensado ainda no mês de janeiro, a partir da reflexão sobre desafios antigos e bastante comuns em toda a rede de educação, levando em consideração a troca de informações que tenho com colegas ao longo de anos, sendo eles: a ausência da família na vida escolar dos filhos, a indisciplina e o baixo engajamento dos estudantes no cotidiano da escolar.

Trabalho em uma escola de pequeno porte, cujos estudantes, em sua maioria, pertencem a famílias de classe média baixa. De acordo com os dados do Relatório de Avaliação do Clima Escolar, realizado em 2023 e publicado em 2024 — e confirmados na edição de 2024, publicada em 2025, obtivemos uma nota de 2,85 (em uma escala de 0 a 10) na dimensão relação com o ensino e a aprendizagem. Esses dados foram coletados por meio dos questionários contextuais aplicados pelo PAEBES.

O relatório apresenta dados das relações sociais e conflitos na escola onde a nota obtida foi de 5,90 (em uma escala de 0 a 10), esse resultado aponta que as relações entre eles e como a escola trata tem um resultado melhor do que dimensão da relação ensino e aprendizagem, mas abaixo do esperado.

Em conversas com as turmas, realizadas para compreender melhor esse resultado, cerca de 70% dos estudantes afirmaram não enxergar a educação como um caminho de transformação de vida. Muitos deles, mesmo já cursando o Ensino Médio, ainda não definiram um projeto de vida, quando o fazem, geralmente não o relacionam à escola nem ao conhecimento adquirido nela.

Esse cenário ajuda a explicar o baixo engajamento e a participação limitada em atividades pedagógicas mais tradicionais, ao passo que reforça a importância de projetos que estabeleçam conexões reais com o cotidiano dos alunos e com a realidade local.

Foi esse cenário desafiador que impulsionou a busca por uma solução inovadora. A baixa participação dos pais e o desinteresse dos próprios alunos se tornaram argumentos fortes para a criação de algo que pudesse reverter esse quadro. Sempre fui uma pessoa interessada em tecnologia e atento às tendências que atraem os jovens. Com isso em mente, busquei desenvolver um projeto que bonificasse as boas atitudes dos estudantes, valorizasse seus esforços em avaliações, estimulasse a participação familiar e, ao mesmo tempo, transmitisse valores e regras de convivência.

A partir das pesquisas realizadas, identifiquei uma solução que atendia exatamente às necessidades do projeto: o ClassDojo. Trata-se de um aplicativo internacional que, para ser utilizado, requer o cadastro da unidade escolar na plataforma. Esse processo demanda certo tempo, pois os dados da escola precisam ser analisados antes da liberação do acesso, momento a partir do qual é possível criar as turmas e iniciar o uso dos recursos disponíveis.

O que mais me atraiu na plataforma foi sua funcionalidade: além de permitir a comunicação direta e contínua entre professores, pais e alunos, o ClassDojo oferece ferramentas eficazes de gestão da sala de aula, como relatórios personalizados e gráficos de acompanhamento do desempenho e comportamento dos estudantes.

"Dojo", como descobri, é uma palavra japonesa que significa "local de treinamento". Imediatamente associei esse significado ao nosso cotidiano escolar: a escola também é um dojo, um espaço onde se treina o saber, os valores, a convivência e o crescimento pessoal e coletivo. Mas eu queria mais do que apenas uma ferramenta de controle. Queria que esse espaço digital se transformasse em um ambiente lúdico, motivador e educativo, onde cada conquista diária fosse reconhecida e valorizada.

O ano letivo começou e, logo nas primeiras semanas, apresentei a proposta do projeto aos estudantes e à equipe escolar (professores, coordenadores, diretora e equipe da secretaria). Realizamos rodas de conversa com cada série, nas quais expliquei o funcionamento da ferramenta e os objetivos pedagógicos por trás da iniciativa. Durante os

momentos de planejamento, também apresentei a proposta à equipe gestora e pedagógica e, após a explanação, abri espaço para escuta ativa.

Propus que os estudantes sugerissem quais atitudes positivas, vivenciadas no dia a dia escolar, deveriam ser reconhecidas e bonificadas. Além disso, discutimos os principais desafios enfrentados no cotidiano da escola. Questionei, ainda, o que poderia ser transformado em “ponto de melhora” dentro do aplicativo — ou seja, comportamentos que precisavam ser evitados e que, ao serem destacados, poderiam estimular a autorreflexão e a autorregulação.

Esse foi um momento rico de diálogo, protagonismo estudantil e construção coletiva das regras e valores que iríamos fortalecer ao longo do ano.

Como atitudes positivas, foram sugeridas: ajudar os colegas, ser aluno destaque, participar de ações de protagonismo, manter o foco, preservar a organização e a limpeza da sala, ser participativo, ser pontual, garantir a presença dos pais na escola, realizar atividades e tarefas de casa, estar acima da média e trabalhar em equipe.

Já como pontos a melhorar, os estudantes apontaram: atrapalhar os colegas, atrasar-se nos intervalos, apresentar baixo rendimento, desrespeitar colegas e professores, faltar com pontualidade, ser indisciplinado, ter faltas frequentes, não realizar as tarefas, não usar o uniforme, praticar bullying, sair da escola sem autorização e utilizar o celular de forma inadequada.

Com base nesse levantamento coletivo, organizamos as salas virtuais na plataforma ClassDojo, configurando os pontos positivos e os que precisavam melhorar, conforme a terminologia da própria ferramenta, atribuindo pontos tanto para ganho, quanto para perda com pontuação que variam entre 1 e 5 pontos. O objetivo era estabelecer um sistema de reconhecimento e acompanhamento que fosse compreensível e motivador para os estudantes, incentivando mudanças de atitude e valorizando conquistas reais do dia a dia.

Um elemento que despertou grande interesse foi o uso dos avatares. Ao acessar a plataforma pela primeira vez, cada aluno era representado por um ovo. Quando faziam o login, os ovos “chocavam” e revelavam monstros aleatórios, que podiam ser

personalizados de acordo com as preferências de cada estudante. Essa proposta lúdica contribuiu para que eles se identificassem com os personagens, atribuindo a eles características próprias, mas sem abrir espaço para comparações estéticas, o que ajudou a evitar situações de bullying.

Outro aspecto relevante foi o envolvimento das famílias no processo educativo. A plataforma adotada permite que os pais acompanhem, em tempo real, todas as bonificações e alertas aplicados aos seus filhos, além de acessar relatórios semanais da turma. Esse recurso fortaleceu significativamente o vínculo entre escola e família, ampliando o acompanhamento da trajetória dos estudantes e promovendo maior transparência nas ações pedagógicas.

Os professores utilizam a ferramenta diariamente. Segundo seus relatos, os estudantes têm demonstrado maior dedicação às atividades e, de forma espontânea, cobram a atribuição dos talentos pelas tarefas realizadas, o que evidencia o engajamento crescente da turma.

Ao final do trimestre, realizamos um plantão pedagógico, substituindo a tradicional reunião de pais. O objetivo foi proporcionar um momento mais próximo e significativo entre tutores e famílias. Com o incentivo dos talentos vinculados à presença dos responsáveis, a participação das famílias mais que dobrou em relação aos encontros anteriores, demonstrando o impacto positivo da iniciativa.

Durante o primeiro trimestre, os pontos foram acumulados progressivamente e, ao final do período, promovemos o “Feirão dos Talentos” — uma oportunidade em que os estudantes puderam trocar os talentos conquistados por experiências e itens diversos. Nesta edição, realizamos o “Arraíá dos Talentos”, com o objetivo de valorizar a manifestação cultural da festa junina. Os professores organizaram barracas com comidas típicas, jogos e atividades, todas acessíveis por meio da troca de talentos. Os estudantes puderam, por exemplo, montar seu próprio algodão-doce na máquina ou personalizar cones de sorvete com guloseimas, além de ter acesso a todas as comidas típicas disponíveis.

Após o recesso, o assunto dominante entre os alunos foi o sucesso da festa junina. Motivados pela experiência positiva, muitos já se organizam com entusiasmo para o próximo evento, demonstrando maior comprometimento com as tarefas escolares.

Após a experiência positiva com o uso dos talentos, os professores passaram a buscar novas estratégias para atribuição de pontos e engajamento dos alunos. Um exemplo marcante foi a iniciativa da professora de Matemática, que organizou uma atividade em formato de rotação por estações, com um diferencial: a participação das famílias durante a aula. Metade dos responsáveis da turma compareceu e pôde acompanhar de perto a resolução dos problemas ao lado dos filhos, em anos anteriores essa participação era mínima e em algumas turmas não havia participação de nenhum familiar.

Muitos pais, afastados há tempos do ambiente escolar, demonstraram surpresa ao ver a dedicação e a capacidade dos filhos em resolver questões consideradas complexas. Alguns, inclusive, verbalizaram que não tinham ideia de que seus filhos dominavam conteúdos daquele nível. A presença dos familiares teve um impacto direto na postura dos estudantes, que se mostraram ainda mais empenhados durante a atividade. Alguns estudantes chegaram a relatar que, sem a presença dos pais, talvez nem tivessem tentado resolver os desafios propostos.

A professora avaliou o momento como emocionante e de grande troca entre escola, alunos e famílias. Desde então, tem sido possível perceber um aumento significativo no engajamento dos estudantes nas aulas de Matemática.

A professora do Programa de Fortalecimento da Aprendizagem - PFA de Matemática, desenvolveu um site onde os estudantes realizavam de forma online as questões de recomposição previstas nos cadernos disponibilizados pela SEDU. O avanço e os acertos das questões geram um ranking e a pontuação obtida é transformada em talentos. Com esse “dinheiro” dentro do site desenvolvido, os estudantes podem acessar uma loja virtual e trocar os talentos por brindes como canetas, copos, garrafas de água, chaveiros, produtos de higiene e beleza que foram comprados pelos professores em apoio ao projeto.

Ações voltadas à leitura e a recreação fora do espaço escolar também utilizam a “compra de passagens” com os talentos para participação dos eventos. Nesse momento é possível identificar a alegria de viver momentos que para alguns, especialmente estudantes da zona rural, não conseguiam.

Como é natural em qualquer processo de mudança, ainda enfrentamos alguns desafios: resistência por parte de alguns estudantes, especialmente em relação ao uso inadequado

do celular, à não realização de atividades e a comportamentos de indisciplina. No entanto, a plataforma tem se mostrado uma aliada importante nesse contexto, permitindo à gestão escolar acessar relatórios detalhados que orientam a definição de estratégias mais eficazes para enfrentar esses problemas.

Entre as ações desenvolvidas, destaca-se a criação de projetos voltados à conscientização dos alunos sobre o papel transformador da educação em suas vidas. Além disso, a equipe da APOIE — Ação Psicossocial e Orientação Interativa Escolar — foi integrada ao processo, com iniciativas direcionadas ao enfrentamento das dificuldades apontadas, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes e para a construção de um ambiente escolar mais positivo.

No Dia do Estudante, a escola preparou uma programação especial para valorizar e reconhecer o protagonismo dos alunos em sua trajetória escolar. A comemoração contou com uma tutoria coletiva com mensagens de incentivo, homenagens às turmas e momentos de integração por meio de atividades lúdicas como bingo, jogos interativos e interclasse esportiva.

Durante os jogos, os estudantes puderam desfrutar de guloseimas como chup-chup e pipoca, adquiridas por meio dos talentos acumulados ao longo do trimestre. Essa dinâmica reforçou a lógica de recompensa e mérito, tornando a experiência ainda mais significativa e divertida.

Além disso, os talentos também foram utilizados para "comprar" a participação em saídas pedagógicas e passeios organizados pela escola. Essas atividades tinham como objetivo não apenas proporcionar lazer e ampliação de repertório cultural, mas também trabalhar a educação financeira de forma prática. Os alunos passaram a perceber o valor do esforço contínuo, da organização e da tomada de decisões conscientes sobre o uso de seus pontos conquistados.

A carência financeira impacta de forma direta e profunda a educação, comprometendo o acesso, a permanência e o desempenho dos estudantes no ambiente escolar. Em um município de pequeno porte, como o nosso, temos a vantagem de conhecer de perto a

realidade de nossos alunos e de suas famílias, o que nos permite pensar em ações mais alinhadas às suas necessidades.

A partir dessa escuta atenta e observação constante, a professora de Ciências sugeriu a realização de um bazar solidário. A iniciativa contou com a colaboração da equipe escolar e de comerciantes da cidade que doaram roupas em bom estado, as quais foram cuidadosamente lavadas, organizadas e etiquetadas. Os itens serão disponibilizados no terceiro trimestre para que os estudantes possam adquiri-los utilizando seus talentos, a moeda simbólica do sistema de bonificação adotado pela escola.

Ao analisar os resultados do projeto que implementei em nossa escola, percebo com clareza que os objetivos inicialmente propostos foram plenamente alcançados. Desde o início, a proposta buscava enfrentar os desafios já citados anteriormente. O uso da plataforma ClassDojo, aliado ao sistema de bonificação com os "talentos", mostrou-se uma estratégia eficaz e motivadora.

Os resultados foram muito positivos. Os alunos passaram a se envolver mais com as atividades, a cobrar os pontos referentes às suas ações e a demonstrar maior senso de responsabilidade. As famílias, por sua vez, tornaram-se mais presentes. Além disso, os professores adotaram a ferramenta com naturalidade no dia a dia, e o projeto foi se expandindo para outras áreas da escola, como no "Feirão dos Talentos", no Arraiá temático, na participação em passeios e até mesmo no bazar solidário, proposto por uma colega da área de Ciências.

Considero que essa experiência gerou novas possibilidades de trabalho em nossa escola. O uso do ClassDojo passou a ir muito além do controle de comportamento, tornando-se um instrumento de construção de cultura escolar positiva, valorização de atitudes e estímulo à autorregulação. O envolvimento dos professores, o protagonismo dos alunos e a presença cada vez mais significativa das famílias são evidências de que estamos no caminho certo.

Vejo, também, que essa prática pode se tornar parte da cultura escolar de forma sistemática. Já conseguimos incorporá-la à rotina, e o retorno dos estudantes após cada ação é sempre com muito entusiasmo, com muitos deles se organizando para conquistar mais talentos para as próximas ações.

Acredito plenamente que essa ação tem potencial para ser continuada e ampliada. Vejo, inclusive, uma grande possibilidade de replicação em outras escolas, especialmente da rede pública, que enfrentam desafios semelhantes aos que vivenciamos. Um exemplo concreto dessa replicabilidade foi a adoção da proposta por escolas municipais do nosso próprio município, após a troca de experiências promovida.

Trata-se de uma iniciativa simples, acessível e altamente adaptável, capaz de promover mudanças significativas na forma como os estudantes se relacionam com a escola, como as famílias se envolvem com a educação e como a equipe pedagógica conduz o processo de ensino-aprendizagem. Com as ferramentas certas e o comprometimento coletivo, é possível transformar o ambiente escolar e fortalecer vínculos essenciais para o sucesso educativo. O ClassDojo, nesse contexto, mostra-se não apenas como uma ferramenta, mas como um catalisador de uma nova cultura escolar, mais participativa, engajada e humana.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.

*Fundamenta a importância do protagonismo estudantil e da participação familiar no processo educativo.*

VEIGA-NETO, Alfredo. Políticas Educacionais e Participação da Família na Escola Pública. Educação & Sociedade, Campinas, v. 23, n. 79, p. 629-652, 2002.

*Discute os desafios e possibilidades da participação das famílias na educação pública.*

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

*Base teórica sobre a educação como prática de liberdade e transformação social.*

ZABALA, Antoni. A prática educativa: Como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2013.

*Aborda metodologias ativas e a importância do engajamento do aluno no processo de aprendizagem.*

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papyrus, 2013.

*Explora o uso de tecnologias digitais como recurso para engajamento e inovação pedagógica.*

MORAN, José Manuel. O professor do século XXI: Novas competências. São Paulo: Papirus, 2015.

*Destaca o papel do professor como mediador no uso de tecnologias e na construção de culturas escolares inclusivas.*

LOPES, Ana Maria; FREITAS, Maria Rita. Participação da família e desempenho escolar: contribuições para a prática docente. Revista Brasileira de Educação, v. 19, n. 57, 2014.

*Apresenta evidências sobre o impacto da participação familiar no sucesso escolar dos estudantes.*

PONTE, João Pedro; OLIVEIRA, Teresa. Ludicidade e aprendizagem: Possibilidades na escola contemporânea. Porto Alegre: Artmed, 2012.

*Discute a ludicidade como ferramenta para engajamento e desenvolvimento socioemocional.*

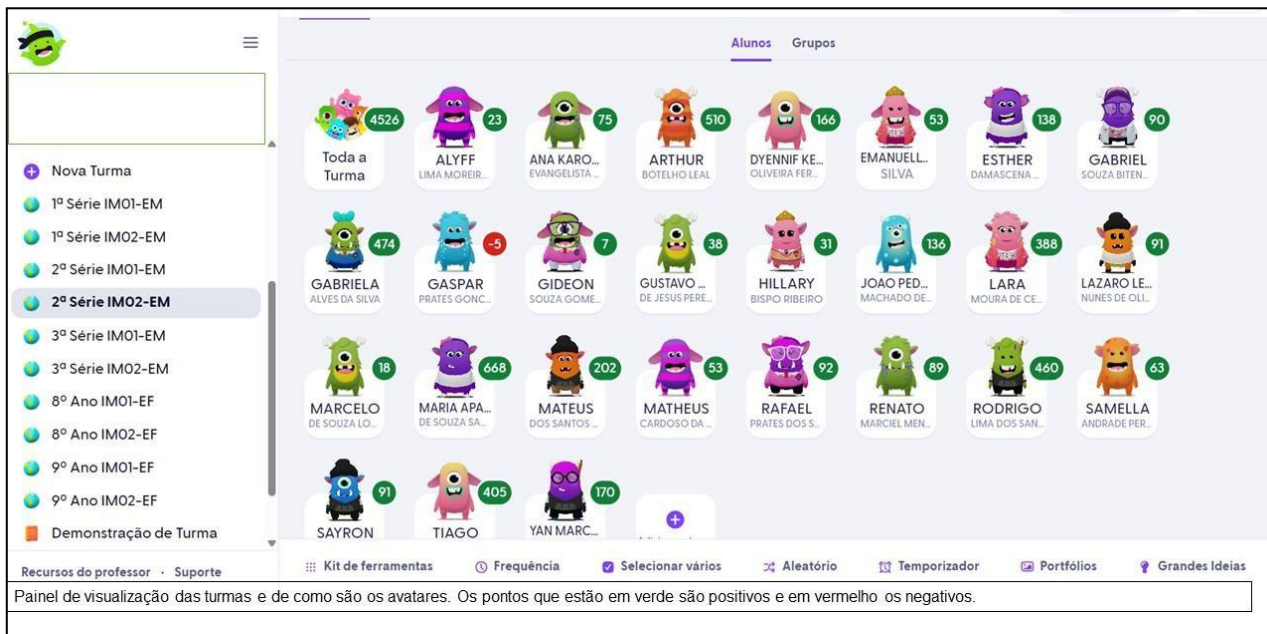
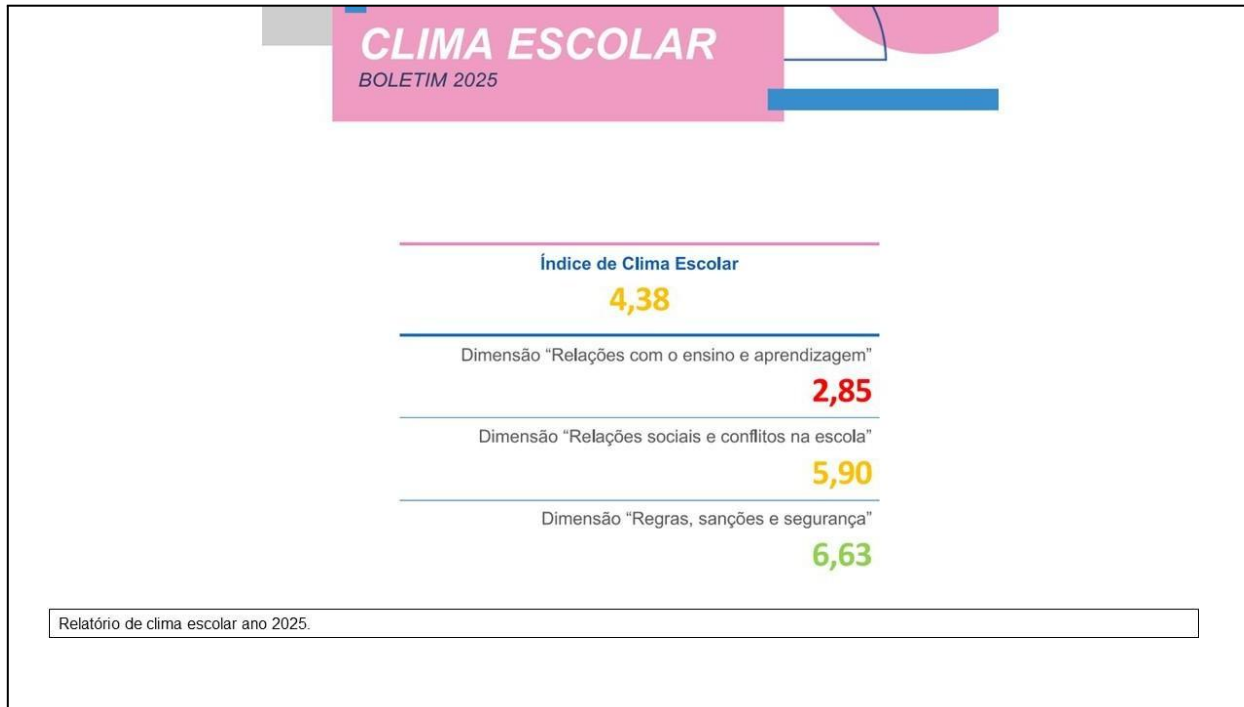
SILVA, Tânia Maria da; SOUSA, Vânia Cristina Barbosa de. A escola como espaço de convivência e aprendizagem: desenvolvimento socioemocional no ambiente escolar. Revista Educação em Questão, v. 58, 2016.

*Trata da importância do desenvolvimento socioemocional e do clima escolar positivo.*

CLASSDOJO. About Us. Disponível em: <https://www.classdojo.com/about/> (acesso em 2025).

*Fonte oficial sobre a plataforma utilizada e sua proposta de comunicação entre escola, alunos e família.*

## ANEXOS



### Dar feedback para 26 alunos

Positivo Precisa melhorar

+2 Ajudando os colegas	+5 Aluno destaque	+5 Ações de Protagonismo	+1 Focado
+1 Organização e limpeza	+2 Participação	+5 Participação em Tutoria	+5 Participação em eletiva
+1 Persistência	+1 Pontualidade	+5 Presença dos pais na escola	+2 Realiza atividades
+2 Realiza tarefa de casa	+3 Realiza tarefas de Estudo...	+5 Resultados acima da...	+1 Trabalho em equipe

Pontos positivos que podem ser atribuídos mais de um durante a ação.

### Dar feedback para 26 alunos

Positivo Precisa melhorar

-5 Atrasos no intervalo	-5 Baixo Rendimento	-5 Desrespeitou o Professor	-5 Dormir em sala
-5 Falta de Pontualidade	-5 INFREQUÊNC...	-5 Indisciplina	-5 Não devolver equipament...
-3 Não realiza atividade	-3 Não realizar tarefa de casa	-5 Não veio a escola.	-5 Não vir uniformizado
-5 Permanecer fora da sala d...	-5 Práticas de Bullying	-5 Sala suja ou desorganiza...	-5 Saidas sem autorização
-5 Ter ocorrência (perde tudo)	-5 Usar palavras de baixo calão	-5 Uso de celular (perde tudo)	Adicionar habilidades

Pontos que precisam melhorar que desconta os talentos.

- Nova Turma
- 1ª Série IM01-EM
- 1ª Série IM02-EM
- 2ª Série IM01-EM
- 2ª Série IM02-EM
- 3ª Série IM01-EM
- 3ª Série IM02-EM
- 8º Ano IM01-EF
- 8º Ano IM02-EF
- 9º Ano IM01-EF
- 9º Ano IM02-EF
- Demonstração de Turma

Recursos do professor · Suporte

1ª Série IM01-EM

10 de abr.

Precisamos melhorar

1 comentário · 8 visualizações

Ferramenta de stories, onde podemos postar observações. A foto representa a perda de talentos por conta da sala desorganizada.

**Relatórios** ✕

**CONEXÕES**

Contas de aluno

**ALUNOS** Primeiro nome ▾


Toda a turma

ANA	100%
ANA	100%
ANNE	100%
AUG	100%
BRYA	38%
CARL	100%
CLAR	100%

**Toda a turma** Gráfico Circular | Frequência

Mês passado (agosto) ▾ Visualizar planilha | Imprimir

Positivo: 493 Precisa melhorar: 45




**92%**  
Positivo

Relatório da turma que mostra o crescimento do mês de agosto, mas pode ser apresentado por ano, mês, semana ou dia.

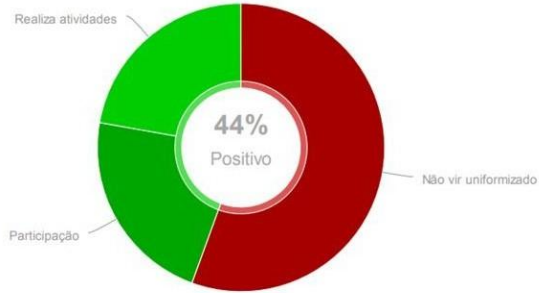
Gráfico circular com todos os pontos positivos e de melhora.

**Para: pais de EDUARDO**

 **ClassDojo**

**Relatório de 1 de agosto de 2025 até 31 de agosto de 2025**

Positivo: 4 Precisa melhorar: 5



**44%**  
Positivo

Relatório individual por estudante para entregar aos pais que mostra o crescimento do mês de agosto, mas pode ser apresentado por ano, mês, semana ou dia.



1º Feirão de Talentos – Festa Junina



1º Feirão de Talentos – Vales comprados com Talentos



Passagem Fictícia - Saídas pedagógicas e eventos



Comemoração Dia do Estudante – Venda de Brasinha – ClassDojo



Comemoração dia do Estudante – Homenagens e Bingo