

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS
APLICADAS AO ENSINO DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO,
CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO DE JANEIRO – IFRJ – CAMPUS
ARRAIAL DO CABO**

**A PLATAFORMA *DISCORD* COMO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM:
UMA PROPOSTA DE FORMAÇÃO CONTINUADA**

Bruno Daniel Monteiro da Cruz

Evelyn Morgan Monteiro

Fabio Contrera Xavier

RESUMO

Em tempos onde o ensino remoto se tornou a realidade, metodologias envolvendo as tecnologias digitais ficam em evidência. Há uma variedade de aplicativos e softwares disponíveis nos dias atuais, mas a busca pela plataforma ideal para ministrar aulas é complexa. Este artigo tem como objetivo avaliar uma proposta de formação continuada que envolve a adequação do *Discord*, uma plataforma utilizada principalmente para comunicação em jogos online, em um AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) que permita aos professores mais autonomia através de um ambiente personalizado. Foram realizadas pesquisas com docentes da rede pública de ensino de Arraial do Cabo, abordagens de questões como a inclusão digital nas escolas sendo um obstáculo e a receptividade dos alunos por conta do dinamismo, e, principalmente a aplicação do “Formando *Discorders*”, uma oficina voltada para ensinar os participantes (profissionais da área pedagógica) a configurarem seus próprios ambientes virtuais de aprendizagem e ministrarem aulas pelo programa. Com isso procurou-se apresentar a proposta para estes docentes e receber *feedbacks* sobre os conceitos abordados, visando concluir se a plataforma é ou não viável para utilização em sala de aula, como recurso de comunicação audiovisual.

Palavras-Chave: Autonomia. Dinamismo. Comunicação. Digital.

ABSTRACT

In times where remote learning has become a reality, methodologies involving digital technologies are in evidence. There are a variety of applications and software available these days, but the search for the ideal platform to teach classes is complex. This article aims to evaluate a proposal for continuing education that involves the "adaptation" of Discord, a platform used mainly for communication in online games, in a VLE (Virtual Learning Environment) that allows teachers more autonomy through a personalized environment. Research was carried out with teachers from the teaching network of Arraial do Cabo, addressing issues such as digital inclusion in schools being an obstacle and the receptivity of students due to its dynamism, and especially the application of “Formando Discorders”, a workshop focused on to teach participants (professionals in the pedagogical area) to set up their own virtual learning environments and teach classes through the program. Thus, we tried to present the proposal

bruda_98@hotmail.com – IFRJ – CAC

evelyn.morgan@ifrj.edu.br – IFRJ – CAC

fabiofcx@gmail.com – IFRJ – CAC

to these teachers and receive feedback on the concepts covered, in order to conclude whether or not the platform is viable for use in the classroom, as an audiovisual communication resource.

Keywords: *Autonomy. Dynamism. Communication. Digital.*

1. Introdução

Nos dias de hoje tornou-se ainda mais importante o papel das tecnologias no cotidiano da humanidade. A realidade ocasionada pela pandemia da COVID-19 acentuou a necessidade de se repensar em alternativas para oferecer a melhor qualidade de serviços em meio à tantas barreiras, acelerando o processo de digitalização das atividades que já era previsto.

No caso específico da educação brasileira, a maioria das escolas, autorizadas pela Lei 14.040/2020, adotou o ensino remoto emergencial para realização das atividades pedagógicas não-presenciais. Com isso, iniciou-se a busca urgente dos professores e demais profissionais da Educação pela melhor maneira de continuar lecionando, onde tiveram de aprender – ou recapitular, no caso de cursos mais atuais – sobre metodologias envolvendo as TDIC's (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação). A questão do programa/aplicativo a ser utilizado nessas aulas, mesmo havendo uma variedade de aplicativos e softwares disponíveis para serem utilizados na finalidade de Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), teve de ser pensada detalhadamente, para que fosse de fácil acesso para os alunos. Entretanto a busca pela plataforma ideal para se ministrar aula é complexa, pois envolve o conhecimento que o professor tem desta tecnologia e das ferramentas nela inseridas que vão permitir uma maior autonomia quanto a sua didática. Portanto, várias soluções podem ser colocadas à frente dessas pessoas, sendo algumas até mesmo improváveis, como transformar ambientes de games em um ambiente funcional de sala de aula.

O intuito dessa pesquisa é justamente apresentar uma plataforma alternativa: o *Discord*, uma plataforma de *chat* (ferramenta de comunicação via texto ou voz pela *internet*) utilizada principalmente para comunicação em jogos online, para ser utilizado como um AVA. Através dos mecanismos disponíveis torna-se possível realizar atividades voltadas para a educação de diversas formas dinâmicas e criativas. O fato desta plataforma ser para *gamers* acaba, na verdade, contribuindo para a metodologia proposta, pelo fato de ser um ambiente já bem aceito no mundo infanto-juvenil. O *Discord* pode apresentar uma nova forma de se ensinar, com várias ferramentas que tornam possível aplicar metodologias de ensino com autonomia semelhante a que se encontra em uma sala de aula presencial, utilizando-se das configurações certas dos mecanismos disponíveis.¹

¹ Nota: Antes da realização deste trabalho não existiam modelos disponibilizados pelo *Discord* para a criação de ambientes de estudo, fazendo com que os usuários tivessem de criar do zero. Entretanto, a empresa adicionou dois moldes para este fim: o *School Club* e o Grupo de Estudo, demonstrando uma tendência na utilização para essa finalidade educacional.

2. O ensino remoto e a educação de um “mundo pandêmico”

Em 2020 toda a sociedade global teve de se readaptar a difícil realidade do isolamento e do distanciamento físico provocado pela pandemia da COVID-19. No Brasil, as atividades começaram a parar no meado do mês de março do referido ano. Com as unidades escolares não foi diferente.

A Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996, mais conhecida como Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), em seu artigo 32, no parágrafo 4º, afirma que "o ensino fundamental será presencial, sendo o ensino a distância utilizado como complementação da aprendizagem ou em situações emergenciais." Grande parte dos estudantes tiveram somente algumas aulas presenciais em todo o ano letivo de 2020, o que demonstra que o planejamento e o desempenho escolar dos alunos foram bruscamente comprometidos.

Como se tratava de uma situação emergencial foi determinada através da Lei 14.040/2020 que as escolas que optassem por dar continuidade as suas atividades através do ensino remoto estariam autorizadas a fazê-lo, desde que seguissem as recomendações estabelecidas pelos órgãos competentes. Entretanto, sabe-se que essa modalidade não seria capaz de fazer o trabalho educativo ideal, visto que a socialização e o convívio são partes integrantes do meio educacional; fora outros fatores como o suporte da escola nas questões sociais dos alunos (material, merenda e outros cuidados). Sobre isso, Silva (2021), afirma:

[Os] professores e alunos tiveram suas funções deturpadas pelo novo formato de ensino remoto, as tecnologias agora ocupam o espaço que antes era ocupado pelas relações sociais, o diálogo agora é através das telas, a troca de informações, os questionamentos (quando ocorrem) é por meio de chats e plataformas. Desta forma, professores acabam se configurando como produtores de atividades, conteúdos e vídeos exigindo que a sua função vá além do planejamento pedagógico, pois agora também é necessário que o docente tenha conhecimentos básicos sobre edição, postagens etc. (SILVA, 2021, p. 13)

Nesta situação, muitos alunos, por estarem em casa, não assistiam as aulas seja por dificuldades de acesso à internet ou falta de interesse pelos estudos. Os docentes que participaram da oficina do *Discord*, que será analisada mais a frente, destacaram que muitos estudantes só faziam as atividades que lhes eram enviadas para conseguir a aprovação. Essa postura fez com que grande parte destes fossem aprovados com ganho pedagógico muito abaixo do que é comumente esperado.

A necessidade da escola (na figura de um docente) se fazer presente de forma constante se torna mais evidente, pois tinham que buscar por alunos, usar seus telefones pessoais e

ferramentas de mensagem para tentar entender a situação de cada estudante para tentar frear a evasão escolar. Mas o que pode ser constatado é que da forma como foi feito, a educação brasileira, de forma geral, não estava pronta para o ensino remoto, por vários motivos que vão desde a falta de políticas públicas voltadas para a conectividade até as questões de segurança alimentar.

Os professores ainda tiveram que adaptar seu trabalho ou até mesmo aprender funções as quais não lhe competia anteriormente; e isso sem auxílio financeiro, sem uma formação adequada e nem suporte técnico ou intelectual. Com tudo o que foi exposto, a ideia de ter um programa que auxiliasse nestas tarefas poderia ser um começo na busca pelo formato de ensino emergencial ideal.

3. O que é o *Discord* e porque utilizá-lo?

A partir do contexto de “mundo pandêmico”, programas e aplicativos que antes eram utilizados principalmente para reuniões e eventos a distância passaram a ter grande importância nos tempos de comunicação remota, em várias áreas. O *Google Meet* e o *Zoom* que tinham como objetivo principal atender às demandas de empresas que faziam videoconferências passaram a ser os principais meios de comunicação nos anos de pandemia, juntamente com aplicativos de mensagens como *Whatsapp* e *Telegram*. Estes fatos permitiram um crescimento econômico exponencial durante esse período nessas empresas, o que permitiu mais inovações e investimentos na manutenção e em melhorias dos serviços prestados.

No mundo dos *games* a comunicação já era tradicionalmente à distância, visto que cada usuário estava no mesmo local virtual público, porém, fisicamente, cada um em seu próprio computador. Muitos jogos cooperativos atuais contam com a tecnologia VoIP (*voice over IP* – ou voz por IP, traduzindo para o português), a mesma utilizada pelos programas de videoconferência, que transforma os sinais de áudio em pacotes de dados para que trafeguem pela rede e chegue no destinatário através do seu IP (*Internet Protocol* – ou Protocolo da Internet em português), que é a sua identificação no meio digital (SANTOS, 2006, p. 111). Essa tecnologia permite que pessoas de diferentes lugares possam se comunicar como se estivessem no mesmo local e interagir no mundo digital, simultaneamente. Entretanto não são todos os jogos que contam com isso, e nem são todas as atividades da internet que tem suporte para comunicação.

Em 2013 a antiga desenvolvedora *Hammel & Chisel* lançou uma plataforma de comunicação inicialmente produzida para o seu game *Fates Forever*, um MOBA (*multiplayer online battle arena* – ou, arena de batalha multijogador online, traduzindo para o português) do

mesmo estilo de outros jogos famosos como *League of Legends* e *DOTA*. O sucesso na comunidade de games do seu programa de chats e sala de bate papo foi tanto que houve uma reformulação do projeto e um investimento na plataforma para suportar uma grande quantidade de servidores, fazendo os fundadores Jason Citron e Stan Vishnevskiy mudarem o ramo e a identidade da empresa pelo seu produto principal: o *Discord* (página inicial na figura 1), um programa de comunicações via VoIP, lançado oficialmente em maio de 2015 pela empresa de mesmo nome (LAZARIDES, 2015).

Estima-se, segundo dados da própria empresa (DISCORD Inc., 2021), que haja atualmente cerca de 150 milhões de usuários ativos no *Discord*, que conseguem acessá-lo por várias plataformas: computador, *smartphone* (*Android* e *iOS*), *tablet* e consoles de *videogame* (*Playstation*, *Xbox*, *Nintendo*); o que expressa o sucesso de um programa que está a pouco mais de seis anos no mercado. O produto se destaca por oferecer a autonomia ao usuário de criar seu ambiente próprio personalizado para fins de comunicação, orientação e organização de textos e conteúdos direcionados a uma comunidade, a qual pode convidar para acessar através de links próprios. É utilizado principalmente por *streamers* (pessoas que trabalham com transmissões ao vivo de jogos e outros conteúdos) e jogadores casuais que montam servidores para se divertir entre amigos.

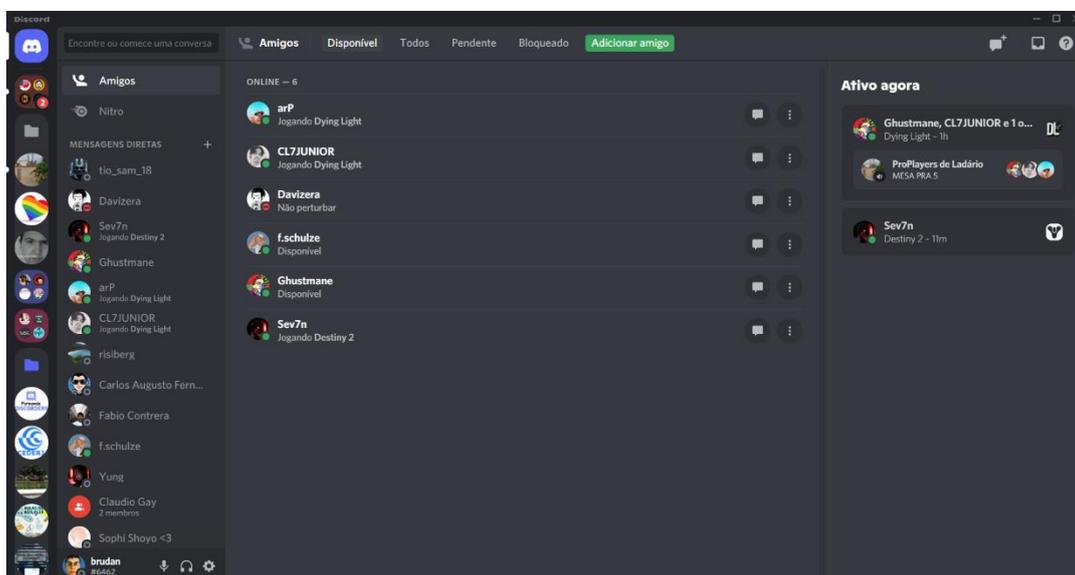


Figura 1 – Página inicial do usuário no *Discord* do usuário “brudan”.

Fonte: Dados do pesquisador – Plataforma *Discord*

Todavia, as funcionalidades presentes abrem precedentes para utilização em vários outros ramos de trabalho, pesquisa e estudos em geral. Com a possibilidade de fazer reuniões,

compartilhar dados, digitar mensagens de texto e controlar as pessoas que tem acesso a tudo isso, os usuários perceberam que a utilização ia além simplesmente do mundo dos games. Hoje pessoas fazem cursos, vendem produtos, divulgam promoções e até produzem *podcasts* através da plataforma.

Na educação, o *Discord* pode servir como uma solução viável de AVA, pois, como afirma Rodrigues, oferece:

1. Espaço dedicado, grátis e com acesso somente a convidados;
2. Canais de texto para organizar lições, deveres de casa ou grupos de estudo, pautas de reuniões e muito mais;
3. Canais de áudio e vídeo para debates em particular ou em grupo, ou até para um ambiente de trabalho;
4. Um ambiente de ensino em tempo real, onde aulas e reuniões podem ser compartilhadas com até 50 pessoas por vez. (RODRIGUES, 2020, p. 3)

Assim, resta aprender suas funcionalidades para configurar o seu próprio ambiente e oferecer um espaço adequado para os alunos conseguirem se sentir à vontade e dispostos a estudar neste ambiente. Sendo assim, torna-se imprescindível uma formação para fins de instrução sobre a aplicação do *Discord* com os alunos.

4. A oficina de formação continuada “Formando *Discorders*”

A aplicação da plataforma em sala de aula passa por uma boa capacitação dos profissionais da educação. Assim, como parte deste projeto de pesquisa e em parceria com o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) *campus* Arraial do Cabo e a Secretaria Municipal de Educação do município de Arraial do Cabo (RJ), foi lançada uma formação continuada remota, entre os meses de agosto e setembro de 2021. A formação foi em formato de oficina, onde os professores e demais profissionais da educação puderam aprender as funcionalidades da plataforma e a configurarem as ferramentas necessárias para a construção do seu ambiente virtual de aprendizagem personalizado.

O “Formando *Discorders*” foi uma ideia de avaliar a efetividade da metodologia proposta que visa auxiliar aos professores que precisam ou querem uma plataforma fácil, dinâmica e que melhore a maneira como são ministradas as aulas, facilitando o trabalho docente: tanto com aulas, quanto com gestão de documentos.

A formação teve como público-alvo professores e outros trabalhadores da área da educação de Arraial do Cabo, além de professores e pós-graduandos do IFRJ. A carga horária de 6 horas, a modalidade remota e a realização de atividades extras em casa foram decididas em comum acordo entre os organizadores (eu e meus orientadores) e as instituições envolvidas

(IFRJ e Secretaria Municipal) pois não são só os estudantes que tem dificuldade com o ensino remoto. Outro agravante é que, em um curso longo, não teria muita adesão visto que os professores que participariam têm uma grande demanda na rotina de trabalho.

Como o tempo foi curto houve a possibilidade de se ensinar apenas o básico dos comandos, para que o professor participante conseguisse se localizar e ir se atualizando de acordo com os conhecimentos adicionais disponíveis na plataforma ou como autodidata.

O programa foi dividido em quatro módulos:

1. A Plataforma: foi apresentada a história da plataforma *Discord*, para qual fim originalmente ela foi criada e como ela pode se inserir na educação;
2. Ferramentas do *Discord*: onde foram ensinados os principais mecanismos a serem utilizados no seu servidor (cargos, *bots*, categorias, canais, etc.) e como manuseá-los;
3. Modelos: foram apresentados modelos de servidores que já foram criados para serem utilizados em contextos educacionais. São eles: o CRB – Conselho das Regiões Brasileiras (demonstração de trabalho em grupo), o GTAVA (demonstração de imersão), o Reforço dos Lagos e o próprio servidor do “Formando *Discorders*” (demonstrações de sala de aula virtual);
4. Prática e Avaliação: neste módulo, os participantes utilizaram os conhecimentos aprendidos e construíram o seu próprio servidor para ministrar aulas, com todo o auxílio e mediação do instrutor.

Cada módulo foi disponibilizado em uma categoria do *Discord*, seguindo um sistema de progressão, ou seja, o participante só teve acesso ao terminar o módulo anterior, mantendo assim a constância dos alunos e o estímulo para continuar buscando o conhecimento.

4.1 Detalhando a formação

As aulas (remotas) ocorreram nos dias 30 de agosto e 01 de setembro de 2021. As conversas e observações iniciais foram feitas pelo Google Meet, enquanto as atividades e aulas foram realizadas já no *Discord*.

No primeiro momento houve a apresentação dos professores, seguindo de uma breve apresentação de cada um dos participantes. Após isso foi iniciado um bate-papo sobre as questões e opiniões dos profissionais sobre o ensino remoto, a utilização das plataformas e outros assuntos afins. Cada um teve a oportunidade de demonstrar seu ponto e externar as suas expectativas quanto à formação.

No segundo momento houve a apresentação do *Discord*, sendo explicada a história do mesmo e qual é o seu verdadeiro propósito (comunicação em *games*). Uma demonstração da utilização foi feita, simultaneamente a uma *stream* de um conteúdo da internet, onde pôde ser observada a funcionalidade “ao vivo”. Partindo dessa experiência, levantou-se um questionamento sobre o porquê da utilização desta plataforma no ensino, se existem outros programas que são mais conhecidos e fazem as mesmas atividades. Daí foi explicado sobre a autonomia proporcionada pela plataforma, o fato de ser possível ter a junção das ferramentas de outros programas em um servidor próprio que pode ser customizado.

Logo após, foi dado um tempo para que os participantes começassem a *logar* (entrar na plataforma com o seu *login* e senha). Aqueles que tiveram dificuldades foram auxiliados pelo ministrante e incluídos manualmente no servidor próprio da formação. Este momento foi mais para ambientação, onde eles puderam olhar e personalizar seus perfis, abrirem salas, procurarem amigos, entre outras coisas.

Assim, fechando o primeiro dia de formação, houve a demonstração das ferramentas disponíveis no *Discord* através da própria plataforma, onde pode ser acompanhada pela apresentação na sala de bate-papo principal. Além disso, também foram ensinados: criação de servidores, salas de voz e de *chat*; categorias e como fazer uma divisão organizacional do servidor para melhor gestão de conteúdo; e, introdução à inclusão e programação de *bots* (robôs que podem ser programados para realizarem tarefas específicas nos servidores do *Discord* como tocar música ou controlar acessos à salas de bate-papo).

O segundo dia de formação foi prático, onde os profissionais tiveram de criar o seu próprio servidor a partir dos conhecimentos do material encaminhado e explicados na aula anterior. Antes disso, foram demonstrados exemplos de outros servidores já utilizados para o ensino pelo ministrante, para que pudessem tomar como base.

Cada servidor foi criado para atender um propósito, seja para ministrar aulas ou organizar um ambiente para armazenar documentos e gerenciar atividades. Foi possível assim que os profissionais tivessem ideias para implementares nos seus próprios espaços personalizados.

Depois do tempo estipulado, os participantes enviaram seus servidores para uma avaliação pelos professores coorganizadores e o ministrante. O resultado foi bastante positivo, pois demonstrou que eles conseguiram entender as ferramentas a serem utilizadas para gerenciar seu conteúdo dentro do *Discord*. Na figura abaixo é demonstrado o servidor criado por uma das participantes.

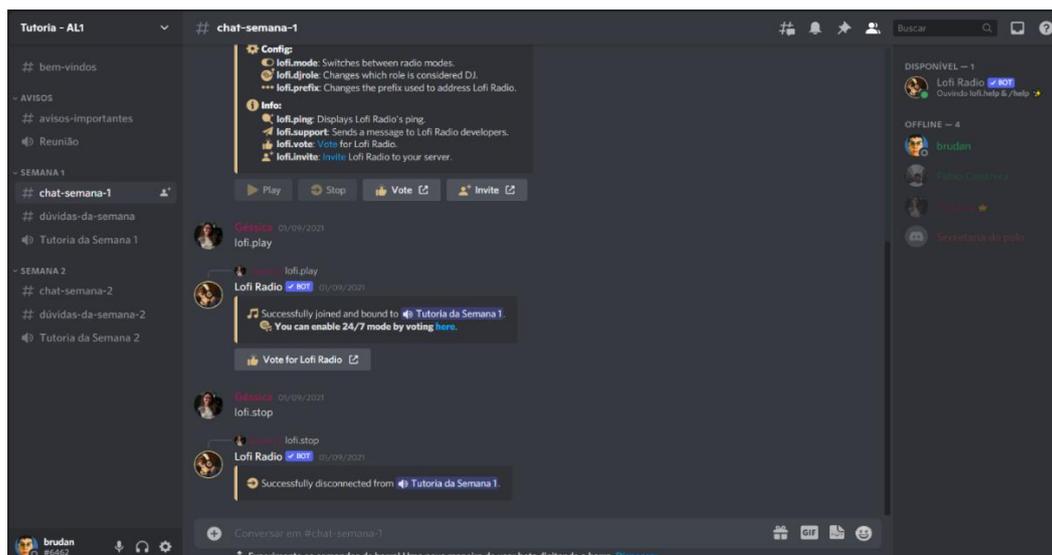


Figura 2 – Servidor próprio criado por uma das participantes da formação continuada.

Fonte: Dados do pesquisador – Plataforma *Discord*

O importante era continuar tendo contato com a plataforma para conseguir explorar outras funcionalidades. E por isso, a ideia é de manter uma comunidade no próprio servidor para que todos pudessem compartilhar informações, tirar dúvidas e conversar com outros docentes através deste servidor.

4.2 Conhecendo os futuros *discorders*: coletas de dados anteriores à formação.

Todo o processo de inscrição foi organizado pelo IFRJ – Campus Arraial do Cabo, através da Coordenação de Extensão (COEX). Como já citado, poderiam se candidatar pós-graduandos e profissionais da educação do próprio Instituto Federal ou da rede de ensino do município de Arraial do Cabo.

Para se inscreverem, os candidatos tiveram de preencher um formulário, o qual deveria constar seu nome, onde trabalhava (IFRJ ou rede municipal) e deveria assinalar a opção que dizia se teria condições de participar dos encontros. Por conta da dificuldade de divulgação e por ser em dois dias de semana em um horário pós-trabalho foram abertas poucas vagas, pois já se imaginava que a demanda seria baixa. Mesmo assim tivemos ao todo vinte e dois (22) inscritos de 25 (vinte e cinco) vagas disponíveis. A grande maioria destes foram de docentes da rede municipal de ensino do município, como demonstra a figura 3.

Categoria da inscrição

22 respostas

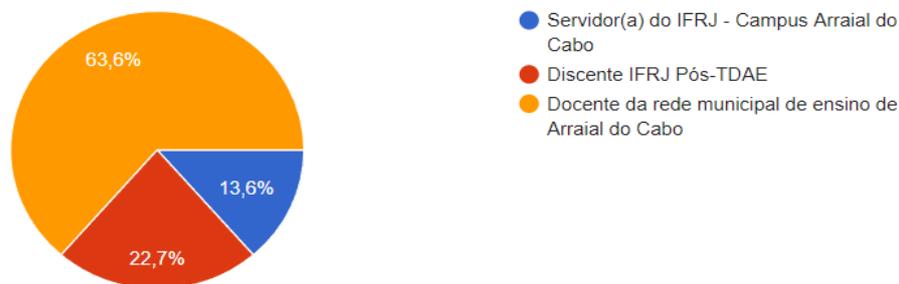


Figura 3 – Sobre a categoria da inscrição dos alunos

Fonte: Dados do pesquisador.

De acordo com o edital de divulgação foi exposta a lista das pessoas que poderiam se matricular. Destes, dezessete (17) preencheram o formulário de matrícula, no qual foi perguntado o tempo que atuam na docência, o que pôde trazer alguns parâmetros do perfil do grupo para uma discussão pré-formação. Observa-se, a partir da figura 4, que mais da metade dos participantes estão há menos de 10 anos trabalhando na docência.

Quanto você tempo tem de docência na sua rede de ensino?

17 respostas

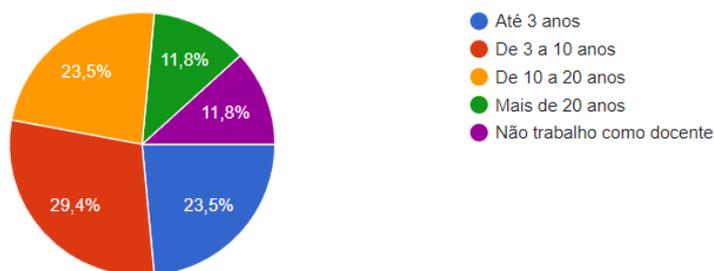


Figura 4 – Sobre o tempo de docência

Fonte: Dados do pesquisador.

No primeiro dia de atividades, apenas doze (12) participantes compareceram para a formação. Estes responderam outros dois questionários mais técnicos, através dos quais foi feita uma análise sobre os seus desempenhos e habilidades com a tecnologia, antes e depois da formação continuada.

Ao longo deste texto serão analisados os gráficos que representam os dados coletados através de questionários aplicados antes e após a referida formação.

A primeira pergunta feita foi se eles sabiam o que era um Ambiente Virtual de Aprendizagem. O resultado, exposto na figura 5, foi que uma grande maioria já tinha noção do assunto, o que demonstra que os profissionais, em sua maioria, tiveram contato com esse conceito previamente, seja em meio às formações ou pela necessidade da sua utilização devido às restrições impostas pela pandemia.

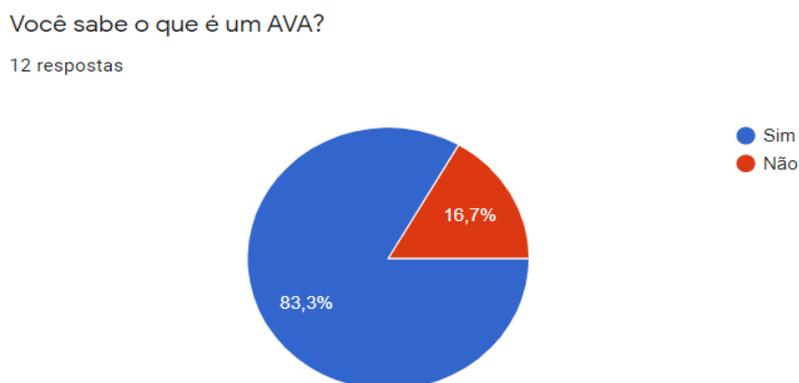


Figura 5 – Sobre o conhecimento do que é um AVA.
Fonte: Dados do pesquisador.

O próximo tópico era referente ao *Discord* e se já tinha conhecimento desta ferramenta, de qualquer modo. As respostas, as quais foram representadas na figura 6, já foram um pouco mais divididas, com uma pequena vantagem para os que ainda não conheciam a plataforma.

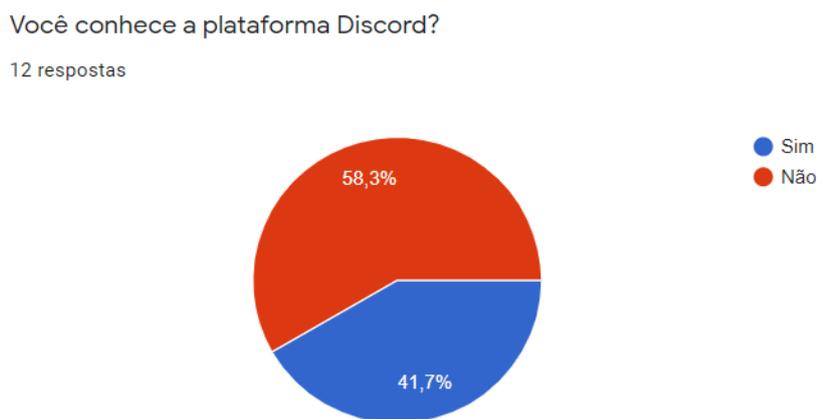


Figura 6 – Sobre o conhecimento da plataforma *Discord*.
Fonte: Dados do pesquisador.

A questão mais surpreendente foi a da figura 7, onde abordava sobre a utilização do *Discord* como um ambiente virtual de aprendizagem. Nenhum dos professores já tinha utilizado de tal forma, o que demonstra total inexperiência dos mesmos na metodologia proposta.

Durante a formação ainda haviam questionamentos sobre como era possível, principalmente por quem já utilizava para jogos.

Você já utilizou a plataforma Discord para o ensino?

12 respostas

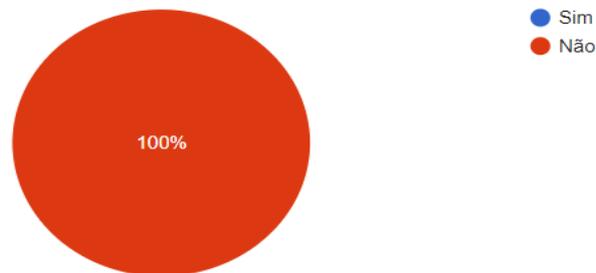


Figura 7 – Sobre a utilização do *Discord* para o ensino.

Fonte: Dados do pesquisador.

Além disso, no intuito de verificar quem iria precisar de mais atenção na hora de realizar as atividades, houve um questionamento a respeito do quanto sentia “dominar” as tecnologias de ensino. As respostas (figura 8) foram bem variadas, mas, em sua maioria, os participantes demonstraram ter facilidade com as TDIC’s, só que sem uma confiança total o que fez a maior parte dar notas de 6 a 8.

Em uma nota de 0 a 10, quanto você diria que tem de facilidade com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) disponíveis para o ensino atualmente?

12 respostas

■ Nota 3 ■ Nota 6 ■ Nota 7 ■ Nota 8 ■ Nota 9 ■ Nota 10

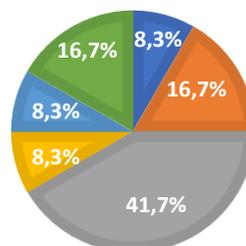


Figura 8 – Sobre a facilidade com as TDIC’s

Fonte: Dados do pesquisador.

Tendo visto esta informação, era importante saber quais os programas utilizavam atualmente na atuação pedagógica, justamente para fins de comparação com o *Discord* no objetivo de analisar a possibilidade de suprir a necessidade do profissional. Essa pergunta (figura 9) poderia ter mais de uma resposta por participante, pois o objetivo era avaliar a constância que aquele aplicativo era utilizado para este fim. Nota-se uma tendência de priorização para aplicativo de reunião (*Google Meet*), de gestão de conteúdo (*Google Classroom*), aplicativos de mensagens (*Whatsapp*) e buscador de vídeos online (*YouTube*), provavelmente, para vídeos-aula. Uma menção válida aqui também é para a utilização das redes sociais (como o *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*), seja para pesquisa de dados ou para avaliação de comportamento. O resultado demonstrou que os professores buscaram mais recursos visuais seja para reuniões com alunos ou videoaulas disponíveis na internet.



Figura 9 – Sobre as ferramentas utilizadas para o ensino remoto pelos professores.

Fonte: Dados do pesquisador.

Por fim, antes de começar propriamente a formação, se procurou saber quais eram os objetivos destes professores com a formação com o *Discord* e porque eles se interessaram por esta proposta. Sendo esta uma pergunta mais pessoal, foram deixadas algumas opções prontas, porém com um espaço adicional, caso o professor quisesse comentar a respeito. Na figura 10 estão expostas as escolhas dos participantes, onde pode se constatar uma variedade. Entretanto a que mais se destacou foi a procura de uma metodologia que chamasse a atenção do aluno para a aula, ou seja, a procura por algo mais dinâmico e interessante aos olhos do aluno.

Seu objetivo neste curso é aprender novas metodologias com o uso de tecnologias, como o Discord, pois:

12 respostas

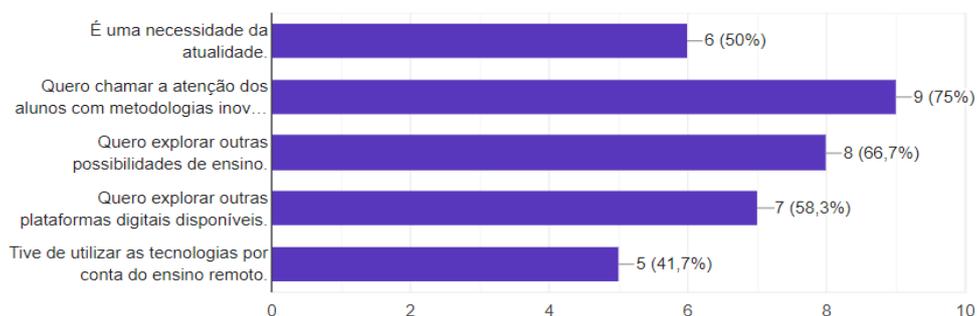


Figura 10 – Sobre os objetivos.

Fonte: Dados do pesquisador.

Com o resultado das questões expostas, observou-se que os professores participantes tem um conhecimento sobre tecnologias e utilizam diversos aplicativos e programas para poder suprir as aulas presenciais. O desconhecimento da plataforma *Discord* faz com que haja casos de profissionais que utilizam de dois a quatro ferramentas diferentes, sendo que poderia estar utilizando apenas uma para realizar as mesmas tarefas.

Foi com o objetivo de ensinar do zero para que todos entendam, tirar dúvidas sobre as funcionalidades e debater sobre as questões escolares e tecnológicas que cercam o ensino no mundo contemporâneo que foi pensada esta formação continuada.

4.3 O pós-formação e *feedbacks*

Concluídos todos os módulos da formação, foi solicitado que o último questionário fosse respondido, com o objetivo de avaliar se a metodologia surtiu efeito no sentido de estimular os profissionais a utilizarem da plataforma para realizarem os seus trabalhos em diferentes disciplinas. Nesta etapa também, os professores puderam dar seus *feedbacks* a respeito da plataforma, da metodologia proposta e da formação também de uma forma geral.

Uma ressalva a ser feita é a de que um dos participantes não respondeu ao questionário e não deu explicações sobre o motivo, o que faz com que os dados a partir daqui sejam de um público de onze (11) profissionais da educação.

A primeira questão colocada para ser respondida pós-formação é sobre, em uma nota de zero à dez, o quanto havia de confiança em utilizar o *Discord* em sala de aula com seus alunos. As respostas (figura 11) foram bem variadas, porém, majoritariamente altas, variando de seis até a nota máxima (com apenas uma exceção); o que demonstra que após o curso grande

parte deles está confiante para usar desta maneira, indicando que o curso alcançou seu objetivo formativo permitindo aos profissionais pensar em outras possibilidades para a utilização desta ferramenta.

Em uma nota de 0 a 10 quanto você se sente confiante em utilizar o Discord em sala de aula?

11 respostas

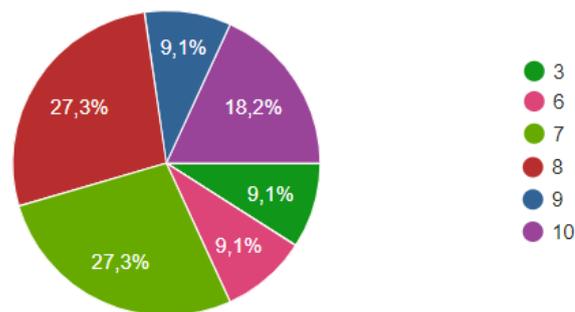


Figura 11 – Sobre a confiança em utilizar o *Discord* pós- formação

Fonte: Dados do pesquisador.

Logo em seguida foi perguntado qual o servidor apresentado no módulo 3 lhe chamou mais atenção. Esta pergunta tem como objetivo avaliar qual seria o melhor formato de servidor para ser utilizado em sala de aula, segundo os professores. Como demonstrado na figura 12, o servidor da formação foi a grande preferência dos participantes, o que indica que um modelo de sala de aula virtual é o que teve mais destaque.

Qual servidor demonstrado no curso mais lhe chamou atenção? (pode marcar mais de um)

11 respostas

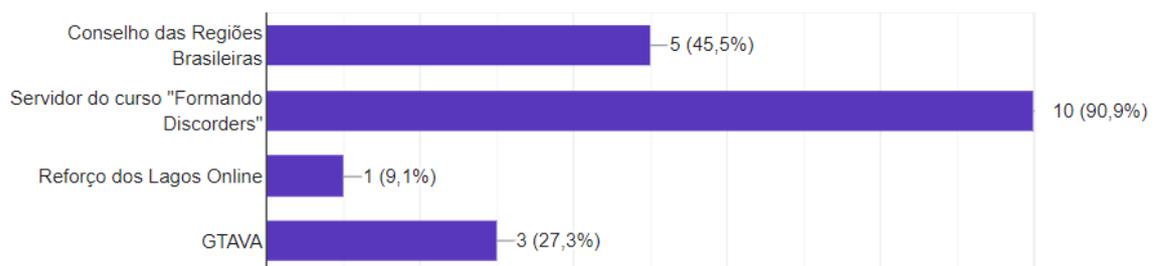


Figura 12 – Sobre o servidor que mais lhe chamou a atenção

Fonte: Dados do pesquisador.

Pensou-se também sobre como os alunos desses professores reagiriam a uma proposta envolvendo o *Discord* (questão da figura 13). Na opinião deles seria de uma forma positiva, o que comprova que a metodologia cumpre o objetivo de ser mais interativa e dinâmica para atrair os alunos mais jovens, visto que eles já têm contato com videogames e outros aplicativos digitais.

Como você diria que seus alunos reagiriam à uma proposta de atividade sendo realizada no Discord?

11 respostas

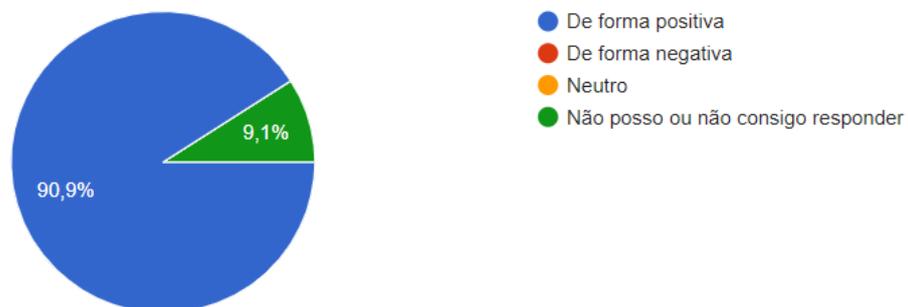


Figura 13 – Sobre a reação dos alunos com o *Discord*.

Fonte: Dados do pesquisador.

Porém, a última questão é um tópico importante: a inserção digital. É claro que no Brasil não são todas as escolas que dispõem de tecnologias capazes de oferecer um ambiente virtual. Por vezes nem mesmo o sinal de internet consegue chegar direito, o que infelizmente é um problema a ser driblado. Na pesquisa, exposta na figura 14, 54,5% respondeu que a sua escola ou ambiente educacional teria condições de aplicar a metodologia proposta. Entretanto, vale ressaltar que uma boa parcela de participantes era da IFRJ, que é uma instituição voltada para o ensino técnico e precisa ser informatizada, o que pode não ocorrer em outras escolas. As diferenças entre escolas particulares e públicas também é um ponto a ser levado em consideração, porém que abrem uma discussão que vai além do propósito desta pesquisa.

Em sua visão, a sua escola tem as ferramentas necessárias para aplicar uma metodologia envolvendo o Discord?

11 respostas

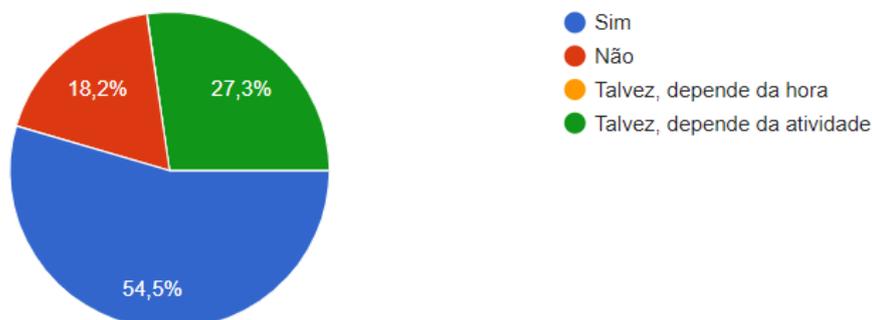


Figura 14 – Sobre as ferramentas disponíveis na escola para realização da metodologia.

Fonte: Dados do pesquisador.

Dito isto, os *feedbacks* dos professores também foram muito positivos com vários agradecimentos e na expectativa por uma segunda edição. Além disso, o servidor ficou aberto ainda para acesso dos participantes, no objetivo de revisar o material e montar uma comunidade de profissionais da educação para compartilhar informações, ideias, propostas de metodologias, notícias, entre outros; em mais uma utilidade proporcionada pelo *Discord*.

4.4 Analisando os indicativos da pesquisa

É possível observar que os professores entraram no curso na intenção de ver algo inovador com relação aos programas que já utilizam, o que é válido visto que seria o fato novo o motivador para uma mudança de metodologia. Para eles o *Discord* se demonstrou como um programa que pode sim servir como um AVA, por mais que essa não seja sua finalidade original. As ferramentas e funcionalidades nele presentes fornecem um ambiente onde pode ser colocada a imaginação do professor sobre o seu ambiente de trabalho ideal no mundo digital. Entretanto, questões como a complexidade das configurações, o acesso limitado e a dificuldade na hora deles ensinarem aos alunos como interagir na plataforma são obstáculos que colocam um leve receio por parte dos docentes.

Sobre isso, Gentilini afirma que:

A utilização dos computadores nas escolas ou na educação de forma geral provocou medo, insegurança e, não raro, resistências por parte dos educadores. Não se tinha ainda conhecimento suficientemente acumulado para se determinar as consequências dessa tecnologia, para o processo ensino

aprendizagem dos alunos [...] existem ainda hoje problemas a serem resolvidos quanto à metodologia de ensino e a infraestrutura na gestão dos programas inclusão digital no Brasil. E que são objetos de preocupação das autoridades educacionais nas três esferas da federação. (GENTILINI *apud* VALLE; MATTOS; COSTA, 2013, p. 40)

Por isso a formação é considerada de extrema importância, pois o professor deve ter uma base a respeito das melhores maneiras de colocar seu conhecimento à disposição dos discentes. Assim:

O cuidado na maneira como tratar o conteúdo é essencial para o resultado da metodologia, visto que ao mesmo tempo que a abordagem pode chamar a atenção do aluno, e tornar o aluno um protagonista do seu conhecimento; pode não fazer nada disso e acabar sendo um insucesso”. (CRUZ, 2018 *apud* COSTA, 2017)

É importante destacar também que o Brasil ainda está longe de ter um sistema ideal de inclusão digital nas escolas, o que pode explicar também o receio dos docentes colaboradores na aplicação em suas salas de aula. Antes de haver um plano de ensino envolvendo a plataforma em si é necessário um plano voltado para a inserção da escola no mundo virtual, para começar a desenvolver metodologias baseadas nas demandas da unidade escolar.

O que se notou foi um empenho dos participantes em continuar a estudar e entender a funcionalidades do programa visando atender seus alunos da melhor maneira e promover o *Discord* como ambiente virtual de aprendizagem nas escolas da Região dos Lagos do Rio de Janeiro.

5. Considerações finais

O ensino remoto foi algo repentino e demonstrou o quanto o sistema de ensino atual não estava pronto para uma mudança radical. As metodologias envolvendo TDIC's estão cada vez mais presentes no meio acadêmico das licenciaturas, visto que a tendência é uma utilização cada vez maior destas ferramentas digitais como auxiliadoras do ensino. Tornou-se evidente àqueles que necessitam de uma adaptação à nova realidade digital, e, em meio a tantos outros propósitos, esse trabalho demonstra que o uso de tecnologias pode ser um facilitador e estimulador da docência, através de metodologias inovadoras e personalizadas de acordo com cada professor. Com este manuseando a plataforma de modo que consiga ministrar aulas com mais interatividade e dinamismo haverá um aumento da capacidade de captação do conteúdo.

O que é possível notar também é que não há motivo para o receio de alguns docentes em não conseguir controlar os alunos a aprenderem o que eles desejam, pois se trata de um programa que oferece liberdade e autonomia de estudo para o usuário, com a devida mediação do cargo maior, que no caso é o professor. O *Discord* é uma plataforma que permite total autonomia e controle de seu administrador sob os outros participantes de um servidor, nos mesmos parâmetros presentes dentro da sala de aula. Além disso, pelo seu layout dinâmico, permite que o aluno seja mais construtivo e tenha cada vez mais vontade de aprender e interagir neste ambiente.

É importante também destacar como a tecnologia também pode ser uma importante aliada do professor em vários aspectos. As dificuldades impostas pela situação mundial nos últimos anos seriam suficientes para parar a educação enquanto a situação não melhorasse. Entretanto, através dos meios digitais, foi possível dar prosseguimento no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

A plataforma *Discord* se demonstra encaixar nos requisitos de uma sala de aula virtual, oferecendo recursos que auxiliam o docente com grande parte das características inerentes à uma sala de aula. Além disso, abre-se a oportunidade de utilização da mesma para que esses profissionais possam dar aulas particulares, como complemento ou fonte principal de renda. Ainda há poucos estudos sobre a utilização desta plataforma na educação.

As possibilidades são imensas e quem estudar a fundo tudo o que é oferecido, vai perceber que o que está sendo retratado aqui é apenas o começo do que pode vir a ser uma forma inovadora de ensinar para as próximas gerações. Esta pesquisa pode abrir possibilidades para várias outras pessoas interessadas desdobrarem a metodologia referida para seus respectivos campos de atuação.

Referências Bibliográficas

- BRASIL. Lei nº. 14040, de 18 de agosto de 2020. Estabelece normas educacionais excepcionais a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020; e altera a Lei nº 11.947, de 16 de junho de 2009. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, Ano CLVIII, n. 159, p. 4, 19 ago., 2020. Seção 1.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.
- BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Parâmetros curriculares nacionais (Ensino Médio) – Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília, 2000. 75 p.

- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Ministério da Educação. Orientações Curriculares para o Ensino Médio – Ciências Humanas e suas tecnologias. Brasília, 2006. 136 p.
- CRUZ, Bruno Daniel Monteiro da. A atuação dos programas de mapas do Google na construção do conhecimento geográfico escolar. Corumbá/MS: UFMS, 2018. 53 p.
- DISCORD. Nossa História. Disponível em: <https://discord.com/company> . Acesso em: 01/11/2021.
- LAZARIDES, Tasos (14 de Novembro de 2015). “*Ex-'Fates Forever' Developers Making 'Discord', a Voice Comm App For Multiplayer Mobile Games*” (em inglês). Touch Arcade. Disponível em: <https://toucharcade.com/2015/09/14/ex-fates-forever-developers-making-discord-a-voice-comm-app-for-multiplayer-mobile-games/> – Acesso em: 02/11/2021
- RODRIGUES, Matheus M. BOCCA, Everton W. Tutorial de como usar o Discord para sua sala de aula ou reunião. Santa Maria: LINCE/UFSM, 2020. 30 p.
- SANTOS, Carlos César dos; BOSCHETTI, Diego Lunardelli; SILVA, Denis Apolinário da; ZAVAN, Marcos Farinelli; ALVES, Márcio; e ESTEVAM, Willians. Voz – sobre IP (VOIP): Tecnologias, Utilização e Crescimento. In Revista de Informática Aplicada. Governador Valadares/MG: Imes Universidade. Vol. II – n° 02 – Jul/Dez, 2006, p. 111 – 122.
- SILVA, Maria José Sousa Da et al.. Educação e ensino remoto em tempos de pandemia: desafios e desencontros. E-book: Educação como (re)Existência: mudanças, conscientização e conhecimentos - Volume 03. Campina Grande: Realize Editora, 2021. p. 827-841.
- VALLE, L. E. L. R; MATOS, M. J. V. M; COSTA, J.W. Educação Digital: a tecnologia a favor da inclusão. Porto Alegre: Penso, 2013. 296 p.

ANEXO

PROGRAMA DETALHADO DO “*FORMANDO DISCORDERS*”

Modalidade: remoto;

Plataformas: *Google Meet* e *Discord*;

Duração: 6 horas (divididos em dois dias).

1º DIA – APRESENTAÇÕES, INTRODUÇÃO À PLATAFORMA E FUNCIONAMENTO DAS FERRAMENTAS DO *DISCORD*.

Momento 1 – 1 hora (MEET)

- Apresentações (professores e demais responsáveis).
- Os participantes responderão ao questionário inicial.
- Bate-papo sobre questões (e opiniões) sobre o ensino remoto, utilização das plataformas (preferências), o que é preciso mudar, entre outros.

Momento 2 – Meia hora (MEET)

- Apresentação da plataforma *Discord* (história, verdadeiro propósito).
- Vídeo demonstrativo da utilização no mundo dos games.
- Porque utilizar o *Discord* no ensino? (diferenciais em relação ao *Meet*, *Skype*, *Teams*...)
- Explicação e debate.

===== PAUSA DE 10 MINUTOS =====

Momento 3 – Meia hora (MEET - DISCORD)

- Ensinando a logar no *Discord*.
- Inserir os participantes nos servidores.
- Deixar os participantes terem contato com o ambiente e responder às dúvidas que surgirão.
- Organizar todos na sala de voz correta para o restante da aula e como vai funcionar a dinâmica do próximo encontro (no segundo dia, o aluno deverá responder uma lista de presença na sala “PRESENTE” para poder ter acesso ao conteúdo restante).

Momento 4 – 1 hora (DISCORD)

- Demonstrando as ferramentas disponíveis no *Discord*.
- Criar servidores, salas de voz e de chat (explicar a diferença entre estas).
- Criar categorias e ensinar como fazer uma divisão organizacional do servidor para melhor gestão de conteúdo.
- Introdução à inclusão e programação de *bots* no servidor.
- SUGESTÃO: ao ensinar a criar um servidor, fazer com que o participante crie o seu e que comece a mexer nele de acordo com as explicações. Assim, quando o primeiro encontro acabar, ele terá um espaço para praticar as funcionalidades para a próxima aula.
- Explicar como será a avaliação e a importância do treino entre encontros.
- Considerações finais.

2º DIA – DÚVIDAS, MODELOS DE SERVIDORES, AVALIAÇÃO E ADICIONAIS

Momento 1 – 15 minutos (DISCORD)

- Esclarecimentos de dúvidas trazidas pelos participantes.

Momento 2 – Meia hora (DISCORD)

- Apresentação de modelos de servidores que podem ser utilizados para a educação e outros ambientes: o Conselho das Regiões Brasileiras, o GTAVA, o Reforço dos Lagos Online, o SERVVERTUR, a Viajei Turismo...
- Explicar as ferramentas utilizadas na criação de cada tipo de servidor e as diferenças imperceptíveis entre eles.
- Explicar a dinâmica da avaliação (construção de um servidor básico).

===== PAUSA DE 10 MINUTOS =====

Momento 3 – 1 hora (DISCORD)

- Tempo para os participantes criarem os seus servidores.

Momento 4 – 45 minutos (DISCORD)

- Apresentações dos servidores criados pelos participantes.

Momento 4 – Meia hora (DISCORD – MEET)

- Breves comentários sobre os servidores criados pelos participantes.
- Os alunos responderão ao questionário final.
- Feedbacks e Considerações finais.