

Desenvolvimento de uma células de estudos na plataforma Discord

¹JOEL TIBURCIO VASQUEZ; ²ADRIANA RESENDE

Universidade do Estado de Mato Grosso –¹ joel.vasquez@unemat.br

Universidade do Estado de Mato Grosso –² adrisore@unemat.br

1. INTRODUÇÃO

O trabalho presente pretende explanar sobre o desenvolvimento de uma célula cooperativa de estudos. A célula em questão envolve participação em cursos, *lives* (Zoom, Google meet, Jitsi meet, Facebook, Instagram e Youtube) e desenvolvimento de atividades acadêmicas, contam com 3 estudantes do ensino médio, 7 estudantes graduados, 3 alunos da Unemat, 7 estudantes de outras faculdades e um bolsista. O objetivo desta célula é ajudar as pessoas a se adaptarem aos métodos de ensino à distância (EAD) e continuarem estudando conteúdos informativos com comentários dos integrantes, para que dessa forma não sintam a falta da interação social presencial. Estamos inseridos em um programa institucional denominado FOCCO (Formação de células cooperativas).

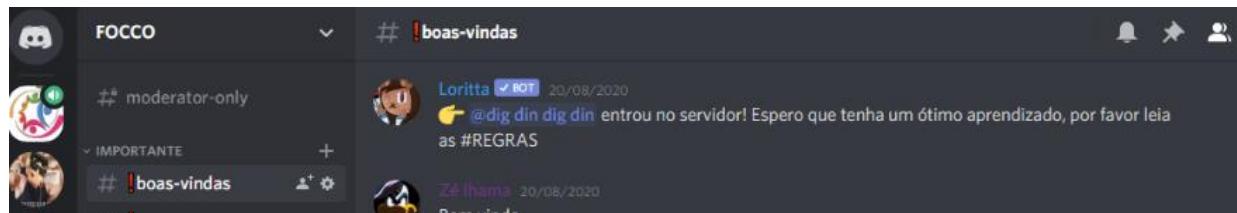
De acordo com TED; PANITZ (1996): “A colaboração é uma filosofia de interação e um estilo de vida pessoal, enquanto a cooperação é uma estrutura de interação projetada para facilitar a realização de um objetivo ou produto final” (TORRES, P.L. ALCANTARA, P.R. IRALA, E.A.,2004, p. 04).

Além, de assistir eventos online com certificação e inovação, das diversas áreas. Utilizou-se, a plataforma “Discord” (é um aplicativo de voz gratuito, projetado inicialmente para comunidades de jogos. O aplicativo *Discord* está disponível para os sistemas operacionais Microsoft Windows, macOS, Android, iOS, Linux e em navegadores da Web) para acompanhar qualquer tipo de conteúdo informativo. O aplicativo, como funcionalidade chamada de vídeo, chamada de áudio, compartilhamento de tela e *bots* interativos simulando no ambiente virtual como se estiver em um ambiente real.

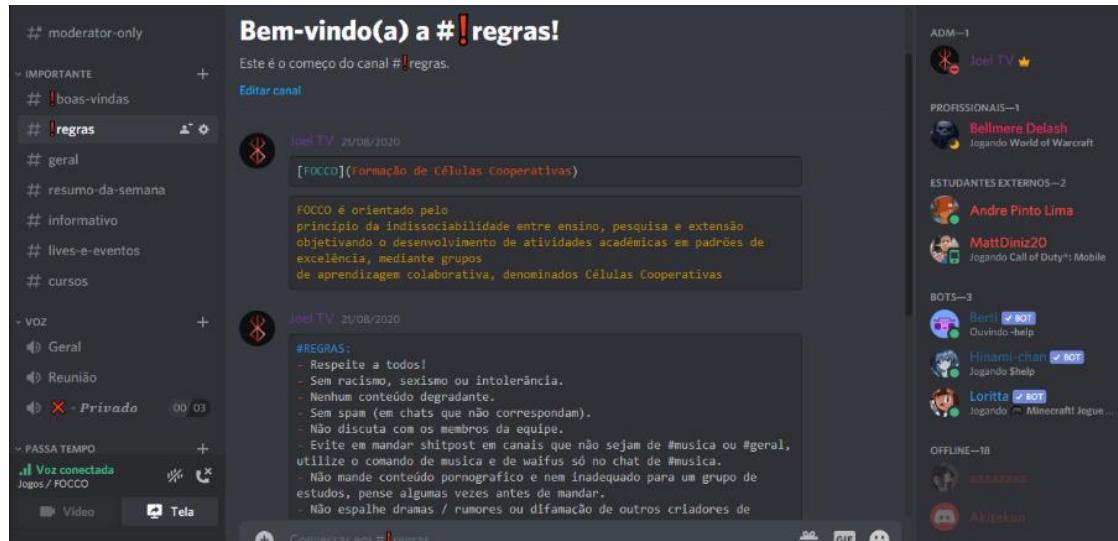
2. METODOLOGIA

A célula, faz seus encontros de acordo com a quantidade de eventos, tais como: cursos, *lives* ou debates que se encontram disponíveis durante a semana ou mês, também dependem se os participantes querem alguma ajuda com o desenvolvimento das suas atividades acadêmicas. As atividades são realizadas em um grupo/servidor do “Discord”, onde as reuniões são por “call” (chamada de áudio) e escritas ao mesmo tempo. No servidor, há canais de textos organizados para serem utilizados adequadamente de acordo a sua função, como:

- *Chat* de boas-vindas (Figura 1)



- *Chat* de regras (Figura 2)



- *Chat* geral: onde pode-se marcar os membros do grupo pelas “*Tags*” que tenham sido atribuídas pelos administradores do servidor, para conversarem ou estudarem algum tema na hora ou marcarem de estudar juntos um curso ou evento.
- *Chat* de texto resumo da semana: onde é realizado o resumo que se tenha feito ou aprendido, é um espaço onde pode se fazer alguma anotação importante ou compartilhar.
- *Chat* de texto informativo: é uma área onde é postado por qualquer membro notícias que ache de suma importância que mais pessoas saibam do que está acontecendo no dia, depois também pode convocar a uma pequena reunião para discutir o assunto.
- *Chat* de texto de *lives* e eventos: é onde anuncia-se os eventos que estejam acontecendo, independente do assunto abordado, todos são muito informativos.
- *Chat* de texto de cursos: é destinado aos cursos que estejam sendo oferecidos gratuitamente ou pagos ou com descontos temporários, de tal forma, pode se combinar para fazer um dos cursos juntos e se ajudar a compreender o assunto, porque não são todos que estão acostumados as aulas em EAD.
- Os canais de voz, onde é só necessário entrar na secção para já estar participando da chamada, há 3 canais de voz caso haja muitas pessoas estudando assuntos diferentes simultaneamente.
- Na área de passatempo, há 2 *chats* de texto adicionais e um *chat* de voz para jogos online. O grupo tem 3 bots, destinados para:
 - Música, escutar músicas em grupo.

- Emparelhamento de imagens *gift*.
- O *bot* Loritta, é um *bot* destinado para dar as boas-vindas aos participantes e orientá-los.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a retomada das aulas e atividades acadêmicas de forma online, até então suspensas devido a pandemia, notou-se uma certa dispersão dos participantes da célula. No começo do projeto houve participação dos primeiros dez integrantes, no evento da *Campus Party Digital Edition*, sendo eles uma estudante da Unemat, um estudante de enfermagem, um estudante de engenharia mecânica, um estudante do ensino médio, um estudante do ensino médio de Portugal, uma estudante de medicina e quatro graduados. Durante os 3 dias de evento, foram mostradas diversas informações tanto em educação, tecnologia, alimentação, inovação, *podcast*, entre outras; do que foi apresentado, para a maioria dos estudantes foi informativo e para os graduados afirmavam ou comentavam quando opinavam de forma diferente sobre algum assunto específico e davam seu ponto de vista e como ela é na prática. Também no evento foram conhecidos projetos como *Wakanda streamers* e aprofundamento sobre objetivos específicos dos 17 objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS).

4. CONCLUSÕES

A proposta de estudo da célula nasceu da possibilidade de trazer ânimo aos estudante, sendo este objetivo difícil de alcançar devido que aos que estão começando a faculdade relataram que haverá tempo para participarem no futuro e os veteranos já estarem cansados e só quererem acabar logo o curso, ambos planejam deixar para depois, sendo que poderiam aproveitar este ano do 2020, onde aconteceram muitas mudanças e os eventos presenciais foram substituídos pelos eventos online e muito deles gratuitos. Observou-se do projeto que as pessoas que se acostumaram com o uso da interação virtual, não se sentiram afetadas com a falta de sair de casa, não apresentaram, pelo menos durante as reuniões, sintomas de ansiedade e vontade de quererem sair do computador, devido ao bom aproveitamento do tempo e das interações com outras pessoas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Artigo

TORRES, P.L. ALCANTARA, P.R. IRALA, E.A. **Grupos de consenso: uma proposta de aprendizagem colaborativa para o processo de ensino-aprendizagem.** Curitiba: Revista Diálogo Educacional, set./dez. 2004. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/7052/6932>.

Acessado em 28 set 2020.

Livro

AIRES, L. AZEVEDO, J. GASPAR, I. TEXEIRA, A. **Comunidades virtuais de aprendizagem e identidades no ensino superior.** Santa Maria da Feira: Rainho & Neves Lda, dez. 2007. Disponível em:
https://www.researchgate.net/profile/Antonio_Teixeira8/publication/277195324_Comunidades_virtuais_de_aprendizagem_e_identidades_no_Ensino_Superior_o_Projecto_prendecom/links/5654499608aeafc2aabbb40b/Comunidades-virtuais-de-aprendizagem-e-identidades-no-Ensino-Superior-o-Projecto-prendecom.pdf#page=112.

Acessado em 29 set 2020.

Tese

MAGALHÃES, A.M.C. **A aprendizagem cooperativa enquanto estratégia para promoção da atenção dos alunos. 2014.** Tese (Mestrado em Ensino de Economia e Contabilidade) – Prática de Ensino Supervisionada, Universidade de Lisboa. Disponível em:
https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/17963/1/ulpie047139_tm_tese.pdf.

Acessado em 29 set 2020.