

## **Discord: una plataforma para la enseñanza en línea**

**Richard Alberto Montenegro Micolta**

Universidad de Nariño

*Licenciatura en Informática*

*X Semestre*

*richardmontenegro2727@gmail.com*

Ante la emergencia y las situaciones inesperadas, adversas y aparentemente desfavorables para la enseñanza en su modo presencial, han surgido alternativas más que interesantes y útiles, que, con el transcurrir del tiempo, se establecieron como herramientas universalmente adoptadas y en varios casos indispensables en la implementación de las clases en cualquiera de sus modalidades. El renovado y extendido interés por las ahora reestructuradas plataformas de enseñanza en línea, está estrechamente relacionado con uno de los más grandes eventos históricos recientes a nivel mundial, como lo fue la pandemia del COVID – 19, cuya influencia y secuelas en el modo de vida actual son notables y evidentes en cómo ahora concebimos la educación y en cómo nos adecuamos a las actualizaciones que resultaron como producto de esta contingencia.

Durante el confinamiento obligatorio, el sector educativo no se paralizó y encontró maneras más acordes a lo que solicitaba el nuevo contexto de la educación en línea, para que la formación pudiera mantener y emular de la mejor manera aspectos primordiales de la presencialidad, tales como el

seguimiento del profesor al alumno y la comunicación entre ellos mediada por el uso de cierto tipo de aplicaciones. Dichas aplicaciones ya ofrecían sus servicios desde hace algunos años atrás, pero fue en esta etapa cuando progresivamente emergieron y se popularizaron, como en el caso de Discord. Wahyuningsih y Baidi (2021) dicen:

Discord application could also be used as a medium of communication and sharing between educators and students. Hence, the emotional relationship between educators and students is maintained even though they cannot meet each other in person. From the observation, it was also depicted that with the Discord application, educators could easily control whether the student was following distance learning or just turning on the application and then abandon his online course. (p.12)

Discord es un servicio de mensajería instantánea, acogido desde sus inicios de muy buena manera por un amplio sector de aficionados a los videojuegos, y que logró transformarse con el pasar de los años en una plataforma mucho más multifuncional, captando y albergando a una nueva y mucho más variada comunidad de usuarios, entre los que destaca la comunidad docente, entusiasta por el enorme potencial de recursos y componentes que descubrieron para desarrollar sus clases.

Con el cambio abrupto de modalidad en el proceso de enseñanza, se pensó en un primer momento como algo indispensable, poder disponer de ciertos recursos básicos en los hogares de los alumnos. La intención de que prevaleciera la calidad de la que estaba provista la educación presencial aún con

la inminente emergencia y las prisas que conllevó implementar el nuevo y, en muchos casos, improvisado sistema, se convirtió en un asunto primordial. Según Contreras y Eguía (2022):

Para llevar a cabo el proceso de enseñanza en línea con éxito y respaldar la interacción típica de las aulas es necesario contar con una serie de dispositivos, ordenadores y plataformas específicas. También resulta fundamental contar con una buena conexión a Internet para facilitar la comunicación entre los dispositivos de profesores y estudiantes. (p.108)

Una de las características distintivas de Discord como sistema de gestión de aprendizaje, y que prima en su elección ante otras plataformas de este tipo, es la de ser amigable con dispositivos de bajos recursos, que tengan limitaciones de procesamiento y memoria, lo que facilita su instalación y uso sin que la ralentización u otra problemática asociada con esta dificultad constituya una falla considerable. La plataforma también brinda una óptima respuesta ante conexiones deficientes a Internet, cumpliendo así con los requerimientos técnicos mínimos para llevar a cabo de forma exitosa la enseñanza en línea.

El rol creativo y la inventiva del docente para utilizar didácticamente las herramientas que ofrece la aplicación, son factores cruciales en la intención de atraer la atención de los alumnos, manteniéndolos constantemente motivados y generando en ellos un sentido de responsabilidad frente a su aprendizaje. Al respecto, Morales et al., (2020) mencionan:

Los docentes están trabajando más horas, pero no es

válido solo enviar tareas o lecturas; en esta era en donde la información sobra, el desde casa, y cada profesor debe ser el “facilitador” que guíe y elija los materiales, herramientas digitales y estrategias más adecuadas para que sus alumnos aprendan. Así también los alumnos deben enfrentarse a un cambio en donde sean más responsables de su gestión del conocimiento, deban aprender a manejar sus tiempos, evitar en lo posible las distracciones propias del hogar y construir criterios e ideas que permitan un aprendizaje colaborativo y constructivista. (p.13)

Uno de los beneficios de los canales de texto de Discord es la posibilidad de crearlos y nombrarlos de manera ilimitada, lo que permite que el profesor defina una función o temática específica para el uso de cada uno de ellos. Esta clasificación del contenido del curso mediante canales, permite una organización pertinente que brinda al alumno múltiples opciones de apoyo durante su aprendizaje. La distribución y asignación de los canales debe considerar temáticas como: la presentación de las reglas básicas de comportamiento, una presentación breve de los integrantes, la presentación del contenido del curso con sus respectivas formas de evaluar y porcentajes, material de estudio (documentos, multimedia), resolución de dudas y ayuda, recursos didácticos de apoyo, presentación de actividades, grabación de clases, foros de discusión, un canal de texto general y otros que pueden surgir según las necesidades que se presenten o lo requieran tanto el docente como los estudiantes.

Asimismo, están disponibles los canales de voz, y de la misma manera se pueden crear y ser clasificados sin ningún

límite. Este recurso puede ser implementado para solicitar al alumno participar y expresar una opinión, duda o sugerencia durante el transcurso de la clase, así como para la realización de pruebas orales, encender la cámara para presentar video y compartir pantalla; esto último con la ventaja de poder hacerlo simultáneamente con los otros usuarios, permitiendo una asesoría y seguimiento tanto individual como conjunto.

Los permisos que se pueden otorgar en cada servidor por parte del administrador posibilitan un control general del curso, mediante acciones como silenciar, expulsar y restringir el acceso a ciertos recursos y canales. Esto es importante en el aspecto del comportamiento del aula virtual, y estos permisos pueden ser complementados con la opción de otorgar roles basados en las particularidades de cada estudiante, los cuales también pueden servir como indicadores de un determinado comportamiento, habilidad o destreza identificados en cada uno de ellos durante el transcurso de la asignatura.

Teniendo en cuenta este compendio de las características principales de Discord y su utilidad pedagógica, es necesario resaltar que el conjunto de condiciones favorables para desarrollar la educación a distancia, está íntimamente ligado a la calidad y cantidad de elementos que integran las plataformas escogidas como sistemas de gestión de aprendizaje. Kruglyk et al., (2020) afirman:

Summarizing the general needs and tasks assigned to online communication services, we can determine that the service should meet the following needs: low load on the computer and the Internet; the ability to create

conferences in real time; providing the ability to simultaneously display the screens of all participants in the learning process; providing the opportunity to communicate in the mode of individual consultation, or consultations of a small group of users; creating a visual intuitive server interface for users; the ability to administer the server and configure user rights. (p.17)

Para concluir, y reflexionando sobre lo anteriormente dicho por los autores, podemos decir que el correcto y adecuado estudio de los elementos requeridos para ofrecer una educación en línea de calidad, es absolutamente necesario. Este estudio debe considerar la disponibilidad de recursos de los alumnos, para ser determinante al momento de seleccionar el servicio que más se adecue y garantice las mismas oportunidades de aprender para todos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Contreras, R., & Eguia, J. (2022). Discord como herramienta de enseñanza en línea durante la pandemia de COVID-19. *Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade*, 31(65), 106-120.  
<https://revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/13086/9522>

Kruglyk, V., Bukreiev, D., Chorny, P., Kupchak, E., & Sender, A. (2020). Discord platform as an online learning environment for emergencies. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*, 8(2), 13-28.

<http://eprints.mdpu.org.ua/id/eprint/11489/1/discord.pdf>

Morales, M., Moreno, K., Romano, M., & García, M. (2020). Gestión del conocimiento a través de plataformas y herramientas digitales de aprendizajes ante la migración de clases presenciales a en línea. *Revista GEON Gestión, Organizaciones y Negocios*, 7(2), 1-19.  
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/358/3581480014/3581480014.pdf>

Wahyuningsih, E., & Baidi, B. (2021). Scrutinizing the potential use of Discord application as a digital platform amidst emergency remote learning. *Journal of Educational Management and Instruction*, 1(1), 9–18.  
<https://doi.org/10.22515/jemin.v1i1.3448>