



UNIVERSIDAD PERUANA  
**CAYETANO HEREDIA**

“ESTADO DEL ARTE SOBRE LA RED  
SOCIAL DISCORD COMO  
PLATAFORMA DE COMUNICACIÓN Y  
COLABORACIÓN EN LA EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN IBEROAMÉRICA”

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA  
OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN  
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EN  
EDUCACIÓN SUPERIOR

GABRIELA ROSARIO BURGA  
ZAMUDIO  
JOSE ARTURO BRICEÑO HERRERA

LIMA - PERÚ

2024



**ASESOR**

Mg. Mauricio Zeballos Velarde

**JURADO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

DRA. EMMA MARGARITA WONG FAJARDO

PRESIDENTE

MG. GLADYS GAMARRA BOZANO

VOCAL

MG. HUMBERTO AVELINO LEON HUARAC

SECRETARIO (A)

**Gabriela Burga**

**DEDICATORIA.**

A mis padres Rosario y Alfonso, cuyo amor incondicional y sabios consejos han sido el faro que guía cada paso de mi camino académico y personal.

A mi esposo Alexandre, por alentarme en cada etapa de este viaje.

A mis queridas abuelas Aída y Esther, fuentes de sabiduría y amor, quienes han sembrado en mí la semilla del esfuerzo y la perseverancia desde siempre.

**AGRADECIMIENTOS.**

A mis amigos, por su comprensión, ánimo y apoyo durante esta investigación.

**FUENTES DE FINANCIAMIENTO.**

Tesis Autofinanciada

**Arturo Briceño**

**DEDICATORIA.**

Al más preciado regalo que Dios me entregó, mis padres Pepito y Camucha quienes con su amor y esfuerzo me han permitido cumplir con este objetivo. ¡A ustedes les debo lo que soy!

A mi hermana Cristina, por ser ejemplo de superación y brindarme su incondicional respaldo.

**AGRADECIMIENTOS.**

A Carlos Alberto, Luis Enrique y Micaela quienes estuvieron a mi lado apoyándome para cristalizar este proyecto.

**FUENTES DE FINANCIAMIENTO.**

Tesis Autofinanciada

## ESTADO DEL ARTE SOBRE LA RED SOCIAL DISCORD COMO PLATAFORMA DE COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN IBEROAMÉRICA

### ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1

[rua.ua.es](http://rua.ua.es)

Internet Source

1%

2

[repositorio.unap.edu.pe](http://repositorio.unap.edu.pe)

Internet Source

1%

3

[repositorio.utn.edu.ec](http://repositorio.utn.edu.ec)

Internet Source

1%

4

Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia

Student Paper

1%

5

[educacioneningenieria.org](http://educacioneningenieria.org)

Internet Source

1%

6

[exportcvuy.anii.org.uy](http://exportcvuy.anii.org.uy)

Internet Source

1%

7

[repositorio.tec.mx](http://repositorio.tec.mx)

Internet Source

1%

8

[repositorio.ucv.edu.pe](http://repositorio.ucv.edu.pe)

Internet Source

<1%

## TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN

ABSTRACT

I. INTRODUCCIÓN.....1

II. OBJETIVOS.....3

III. DESARROLLO DEL ESTUDIO.....4

IV. CONCLUSIONES.....42

V. RECOMENDACIONES.....43

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....45

VII. ANEXOS



## **RESUMEN**

El presente es un estado del arte sobre el uso de la red social Discord como plataforma de comunicación y colaboración en la educación superior en Iberoamérica. El cual, surge en respuesta a la creciente relevancia del uso de tecnologías de información en la educación superior y en particular del uso de redes sociales. Para ello, se realizó una revisión de estudios e investigaciones, con un enfoque cualitativo y descriptivo. Los resultados evidencian que Discord ha ganado popularidad como herramienta versátil para la comunicación y colaboración entre estudiantes y docentes en instituciones de educación superior. Sin embargo, basándonos en los hallazgos, es necesario hacer investigaciones más profundas y específicas sobre el tema, ya que la mayoría de los documentos encontrados se centraron en casos generales de uso de Discord en la educación, y se carece de investigaciones específicas que aborden su aplicación en el contexto limeño. Esto plantea la pregunta: ¿cuál es el estado del arte sobre la red social Discord como plataforma de comunicación y colaboración en la educación superior en Iberoamérica?

## **PALABRAS CLAVE**

INVESTIGACIÓN, ESTADO DEL ARTE, DISCORD, EDUCACIÓN SUPERIOR, REDES SOCIALES EDUCATIVAS

## **ABSTRACT**

This is a state of the art on the use of the social network Discord as a communication and collaboration platform in higher education in Latin America. This arises in response to the growing relevance of the use of information technologies in higher education and in particular the use of social networks. To this end, a review of studies and research was carried out, with a qualitative and descriptive approach. The results showed that Discord has gained popularity as a versatile tool for communication and collaboration between students and teachers in higher education institutions. However, based on the findings, it is necessary to do more in-depth and specific research on the topic, since most of the documents found focused on general cases of the use of Discord in education, and there is a lack of specific research that addresses its application in the Lima context. This raises the question: what is the state of the art on the social network Discord as a communication and collaboration platform in higher education in Latin America?

## **KEYWORDS**

RESEARCH, STATE OF THE ART, DISCORD, HIGHER EDUCATION, EDUCATIONAL SOCIAL NETWORK.

## **I. Introducción**

En la era digital, los recursos tecnológicos ejercen una profunda influencia en la educación de nivel superior al influenciar en las metodologías de estudio y la comunicación entre profesores y estudiantes. Un ejemplo de ello, son las redes sociales, las cuales tienen un rol esencial en el desarrollo del aprendizaje y la enseñanza, debido a que cuentan con una serie de recursos digitales. En este contexto de constante evolución tecnológica y adaptación educativa, el presente estado del arte se enfoca en analizar la relevancia y el impacto de Discord como plataforma de comunicación y colaboración en la educación superior en Iberoamérica. A medida que las instituciones educativas y los profesionales de la enseñanza buscan integrar herramientas digitales que potencien la interacción y el aprendizaje colaborativo, esta red social, emerge como una opción prometedora que merece una investigación más profunda.

Discord, es una plataforma de mensajería instantánea con amplias funciones de comunicación y colaboración. Además, garantiza la privacidad sin solicitar números de teléfono y es una plataforma muy popular entre las nuevas generaciones, según la Encuesta Global de Consumidores de Fleck (2022), presenta un rápido crecimiento entre personas de 18 a 29 años como su principal consumidor. Un acontecimiento relevante para el crecimiento de Discord, es el impacto de la pandemia de COVID-19 que aceleró la transición hacia la enseñanza en línea, lo que requirió una reconsideración de las estrategias pedagógicas y las herramientas tecnológicas utilizadas en el proceso educativo. Esto llevó a un aumento en la adopción de esta plataforma digital en la educación universitaria, por ese motivo,

instituciones académicas, profesores y alumnos utilizaron Discord como herramienta para mejorar el sistema de formación académica y la colaboración.

Pese al aumento de su uso en instituciones educativas y su capacidad para mejorar el proceso educativo, es importante destacar que, Discord debido a su relativa aparición en la educación, no presenta muchas investigaciones que hayan explorado a fondo su impacto en este campo. Esta falta de investigación destaca la necesidad de estudios más detallados para comprender mejor cómo esta red social influye en el entorno de aprendizaje en la era digital, lo que deja un vacío de conocimiento que necesita ser abordado. Por ello, se presenta la siguiente interrogante, ¿cuál es el estado del arte sobre la red social Discord como plataforma de comunicación y colaboración en la educación superior en Iberoamérica?

Por tanto, esta investigación se propone abordar esta brecha mediante un análisis exhaustivo del estado del arte sobre Discord como plataforma de comunicación y colaboración en la educación superior en Iberoamérica. Al proporcionar una revisión crítica y detallada de la literatura disponible, este estudio busca no solo comprender el papel actual de Discord en el ámbito educativo, sino también identificar áreas de investigación futura y posibles mejoras en su implementación.

En este sentido, esta investigación no solo contribuye a ampliar el conocimiento existente sobre el uso de Discord en la educación superior, sino que también sirve como punto de partida para futuros investigadores interesados en explorar y aprovechar todo el potencial que esta plataforma ofrece para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la era digital.

## **II. Objetivos**

### ***2.1 Objetivo general***

Sistematizar un estado del arte sobre la red social Discord como plataforma de comunicación y colaboración en la educación superior en Iberoamérica del periodo 2020 a 2023.

### ***2.2. Objetivos específicos***

- Identificar el uso de la red social Discord en las prácticas pedagógicas de educación superior en las investigaciones del periodo 2020 a 2023.
- Identificar los impactos de la red social Discord en la interacción y colaboración entre docentes y estudiantes en el contexto de la educación superior en las investigaciones del periodo 2020 a 2023.
- Identificar las buenas prácticas y recomendaciones para la implementación efectiva de Discord en la educación superior en las investigaciones del periodo 2020 a 2023

### **III. Desarrollo del estudio**

#### ***3.1 Tipo de investigación***

##### **3.1.1 Criterios para la selección del tema**

La selección del tema se basa principalmente en la experiencia previa como docentes y la utilización de Discord en la praxis educativa. El tema tiene relevancia ya que Discord como plataforma de comunicación y colaboración en la educación superior presenta muchas ventajas para el ámbito educativo. Además, al examinar investigaciones previas en tesis y artículos en español de la región Iberoamérica durante los años 2020 a 2023, permite difundir los posibles usos y evidenciar las reacciones por parte de los agentes asociados a la instrucción superior.

##### **3.1.2 Metodología del estado del arte**

La presente investigación presenta una metodología cualitativa fenomenológica hermenéutica, estudio que permite la descripción e interpretación sobre estudios previos realizados sobre la red social Discord. Ayala (2008) manifiesta que la fenomenología hermenéutica es un procedimiento que se realiza por parte de los agentes educativos a través del análisis de las experiencias personales, laborales y profesionales poniendo especial sentido y énfasis en las aristas esenciales de estos fenómenos.

El eje y subejes planteados para abordar el primer objetivo específico que consiste en identificar el uso de la red social Discord en las prácticas pedagógicas de educación superior en las investigaciones del periodo 2020 a 2023 son los siguientes:

**Eje 1:** Uso de discord en la educación superior del periodo 2020 a 2023

**Subeje 1.1:** Análisis de investigaciones existentes

- Revisión de tesis y artículos académicos que aborden el uso de Discord en la educación superior en Lima, publicados entre 2020 y 2023.
- Categorización de las aplicaciones pedagógicas y enfoques documentados en estas fuentes.

**Subeje 1.2:** Plataforma y características de discord

- Análisis de las características técnicas y funcionales de Discord que lo hacen adecuado para su uso en el ámbito educativo.
- Identificación de las capacidades específicas de Discord que lo distinguen como herramienta de colaboración.

Por otra parte, el eje y los subejes formulados para tratar el segundo objetivo específico que se basa en identificar los impactos de la Red Social Discord en la interacción y colaboración entre docentes y estudiantes en el contexto de la educación superior en las investigaciones del periodo 2020 a 2023 son los siguientes:

**Eje 2:** Impacto de Discord en la Educación Superior del periodo 2020 a 2023

**Subeje 2.1:** Evaluación del rendimiento estudiantil

- Revisión de tesis y artículos que analicen el impacto de Discord en el rendimiento académico de los estudiantes en comparación con otros métodos de enseñanza del periodo 2020 a 2023.

**Subeje 2.2:** Interacción y colaboración

- Análisis de la literatura académica para comprender cómo Discord ha afectado la dinámica de interacción y colaboración entre docentes y estudiantes en entornos educativos del periodo 2020 a 2023.

- Identificación de ejemplos específicos de casos de éxito documentados en tesis y artículos.

Finalmente, el eje y los subejes establecidos para dar respuesta al tercer objetivo específico que gira en torno a identificar las buenas prácticas y recomendaciones para la implementación efectiva de Discord en la educación superior en las investigaciones del periodo 2020 a 2023 son los que continúan:

### **Eje 3:** Buenas prácticas y recomendaciones del periodo 2020 a 2023

#### **Subeje 3.1:** Estrategias de implementación

- Revisión de tesis y artículos que describan estrategias efectivas de implementación de Discord en el ámbito educativo del periodo 2020 a 2023.
- Identificación de prácticas recomendadas y factores clave para el éxito en la integración de Discord.

#### **Subeje 3.2:** Evaluación de impacto y recomendaciones

- Análisis de investigaciones que propongan métodos de evaluación del impacto de Discord en la educación superior.
- Resumen de las recomendaciones y conclusiones clave de estas fuentes.

Es por ello, que la elección del tema surge a partir de la necesidad de buscar herramientas que potencien la comunicación y su aplicabilidad en el contexto educativo para brindar ventajas para los agentes de la educación en Lima.

#### **3.1.3 Procedimientos y técnicas**

La técnica que permite entender el uso de Discord en investigaciones previas es el análisis de datos, proceso sistematizado por el cual permite identificar, y describir la aplicabilidad de esta red social, información que es ordenada y



sintetizada para su mejor comprensión con la finalidad de reunir hallazgos profundos acerca de Discord. Los datos cualitativos contienen mucho significado ya que son muy detallados, los mismos que son de gran diversidad; por ello, contribuye a un mejor entendimiento del entorno estudiado por el autor Gibbs (2013).

Para la investigación se utilizó la herramienta:

- ✓ **Ficha bibliográfica:** Registrará data bibliográfica de las fuentes secundarias recolectadas, incluyendo autor, título, fecha y otros datos importantes.

#### **3.1.4 Plan de análisis:**

La investigación se inició con la primera fase que es, la búsqueda de información y revisión de la literatura, esto comienza con la identificación de palabras clave apropiadas, tales como: "Discord", "Discord + educación superior" y "educación superior + redes sociales". Luego, se realizó una investigación minuciosa en buscadores académicos como Redalyc, Web of Science, Scopus entre otros; De esta forma, se busca recopilar investigaciones como artículos académicos y tesis. A nivel hermenéutico, la siguiente fase implicó el análisis, interpretación y sistematización de las fuentes encontradas, para lo cual se empleó una ficha bibliográfica para cada fuente, registrando detalles importantes como autor, año, metodología y hallazgos clave. La tercera fase consistió en elaborar el estado del arte, que documenta de manera estructurada y coherente, la información recopilada y analizada en las fases previas del proceso. La cual implica comparar y relacionar las investigaciones entre sí según ejes análisis, para ello, se ha redactado dos o tres

párrafos que resumen de manera concisa la información organizada, destacando los hallazgos más relevantes de las fuentes.

### ***3.2 Marco teórico***

#### **3.2.1 Marco referencial**

##### ***Antecedentes***

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020) afirma que la enseñanza durante la crisis sanitaria, tuvo que migrar inesperadamente a la virtualidad, debido a que, los centros escolares fueron considerados focos de contagio, por lo tanto, se suspendieron las clases presenciales a nivel mundial. Como lo menciona Atarama (2020), los docentes tuvieron que brindar soluciones a través de plataformas digitales para una mejor enseñanza y comunicación con los estudiantes. De esta manera, nace una nueva forma de uso de la plataforma Discord que se convirtió en un entorno digital que facilitó actividades para que los alumnos fortalecieran sus conocimientos y desarrollaran habilidades bajo la guía de los instructores.

Un caso analizado fue en el entorno estudiantil de España, un estudio reveló que debido al COVID 19, Discord se presentó como una alternativa que permitió facilitar el proceso virtual de enseñanza, al combinar varias funciones, como la elaboración y exposición de vídeos, asistencia con el uso de programas y la creación de grupos para la comunicación. Todo ello con el objetivo de mejorar las competencias de enseñanza y comunicación en línea. Este estudio representa una investigación cualitativa y descriptiva basándose en la observación directa de la docencia virtual, la elaboración de entrevistas y un proceso de análisis de documentación (Contreras-Espinosa y Eguia-Gomez, 2022)

La etapa postpandemia ha generado gran interés por la incorporación de herramientas digitales que permitan el intercambio de información, colaboración y conectividad de los agentes educativos involucrados en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Esta corriente está ligada a que los alumnos mantengan mayor tiempo de exposición a la materia que se esté dictando (Serenio y Mastrandrea, 2022).

El avance de la tecnología ha permitido que las redes sociales se desarrollen y potencien su aplicabilidad en la educación al ser usada no solo dentro de las clases, sino también para las nuevas modalidades de estudios ya sean semipresencial o totalmente virtualizadas. En este contexto social, los estudiantes también se enfrentan a una sobre exposición a diferentes herramientas, aplicaciones y redes sociales cada una desarrollada para una materia académica en específico lo cual genera estrés y tensión. Discord tiene una aplicabilidad interdisciplinaria lo que les permite usarla para diferentes programas académicos. Dentro de este mismo contexto, discord responde a la necesidad de salvaguardar la seguridad de los miembros quienes la utilicen ya que se mantiene el anonimato de sus números telefónicos. Por último, existe una predisposición debido a la recomendación de UNESCO para los docentes a quienes también los invito a enfrentan el desafío de retarse a sí mismos y reinventarse en la aplicabilidad de redes sociales para la educación (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, 2020).

Por otro lado, a nivel latinoamericano, un estudio en Colombia propone la implementación de un laboratorio online en el curso de Informática. La propuesta radica en simular un laboratorio presencial, garantizando un intercambio

comunicativo entre las parejas de trabajo con los maestros. Gracias a la gran familiaridad de los alumnos con Discord, se utilizó como medio de interacción y comunicación, debido a, la posibilidad de crear salas de equipos de trabajo que contaban con herramientas comunicativas de texto y voz. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo descriptivo. La calidad del laboratorio virtual está avalada por una encuesta en la que el 86,2% de los alumnos mencionó estar bastante satisfecho con la implementación del laboratorio (Pardines et al., 2023)

### ***3.2.2 Marco conceptual***

#### ***Redes sociales***

Según Castells (2000), las redes sociales son sistemas digitales que posibilitan la creación y el intercambio de datos, así como la formación de espacios digitales donde los usuarios pueden interactuar entre sí. Por ello, dichas plataformas se han convertido en una parte fundamental de la rutina diaria de los individuos, debido a que, permiten generar un espacio para la socialización, la expresión personal y la participación en comunidades virtuales. En este contexto, han surgido diversas redes sociales que se han adaptado a diferentes contextos, como la educación, esto transformando forma en que los estudiantes y docentes interactúan y participan en el proceso de aprendizaje. Por ello, esta conectividad social no solo ha cambiado la forma en que se lleva a cabo la interacción, sino que también ha transformado el acceso a la información, el seguimiento de eventos globales y la construcción de vínculos significativos con otros individuos.

#### ***Generación z en la digitalización***

Como indica Gómez-Trigueros y Binimelis (2020) indican que la generación Z, son los nacidos aproximadamente entre 1994 y 2010, han crecido inmersos en una era digital y tecnológica que ha moldeado significativamente su forma de aprender, comunicarse e interactuar. De acuerdo con Marugán y Martín (2023), esta generación puede ser considerada como "nativos digitales", lo que significa que poseen una habilidad natural para utilizar las herramientas digitales y navegar por diversas plataformas en línea. Según un estudio de IAB Spain citado por Puro Marketing (2023), menciona que, la generación Z lidera el uso y tiempo en redes sociales, con aproximadamente 6 cuentas y un promedio de 1 hora 32 minutos de conexión diaria.

Esta evolución en el panorama tecnológico ha influido en la manera en que los estudiantes de la Generación Z abordan el desarrollo académico en la educación superior. Según Vilanova (2019), prefieren métodos educativos prácticos y participativos para aplicar directamente sus conocimientos. Por ello, buscan experiencias educativas dinámicas y estimulantes debido a su capacidad para procesar información rápidamente.

### ***Redes sociales educativas***

Marín-Díaz y Cabero-Almenara (2019) señalan que las redes sociales educativas son plataformas en línea creadas con el fin de promover la comunicación, la cooperación y el intercambio de saberes en el entorno educativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, Alcívar (2020) indica que las redes sociales posibilitan el trabajo académico colaborativo, la formación de comunidades de aprendizaje y la participación en debates en línea, así como el seguimiento del progreso estudiantil. Lo cual, toma mayor importancia en

la educación superior, ya que, estas plataformas generan transformaciones en los enfoques pedagógicos como en los métodos para acceder y adquirir conocimientos, convirtiendo a las redes sociales en un aliado innovador que impulsa mejoras tanto en el desarrollo de competencias como en la calidad educativa.

### ***Red social discord***

Según nos menciona el portal web de Discord es una red social de comunicación en línea donde los usuarios pueden crear servidores y canales de chat para interactuar mediante mensajes de texto, voz y video (Discord, 2023). Al proporcionar un espacio virtual de comunicación, esta plataforma digital, permite a los estudiantes interactuar entre sí y con sus profesores de una manera más fluida y dinámica, superando las limitaciones de la comunicación tradicional en el aula.

Por otro lado, Discord en la educación ofrece servidores con administradores que otorgan roles y gestionan el acceso a los miembros, además, el uso de robots con diversas funciones, permite moderar las conversaciones. Finalmente, permite mensajes directos, compartir archivos, realizar llamadas de voz o vídeo con opción de pantalla compartida, transmisiones en vivo y promoviendo la interactividad en los educandos en entornos de aprendizaje virtuales.

### ***Prácticas pedagógicas en educación superior***

En el ámbito de la educación superior, las prácticas pedagógicas son fundamentales para garantizar un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo. Según Bruner (1997), estas deben fomentar la reflexión, la experimentación y el diálogo, brindando a los estudiantes la oportunidad de explorar, cuestionar y construir su comprensión del mundo. En este sentido, las prácticas pedagógicas en educación superior deben adaptarse a las necesidades y características de los

estudiantes de la nueva generación, quienes se enfrentan a un entorno digital y globalizado en constante cambio. La integración de herramientas tecnológicas como Discord, como plataforma de comunicación y colaboración, puede ser una estrategia relevante para enriquecer las experiencias de aprendizaje, promover la participación activa y facilitar el intercambio de ideas entre estudiantes y docentes.

Por tanto, el estudio de las prácticas pedagógicas en educación superior es fundamental para comprender cómo los docentes pueden optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto actual. A través de un enfoque teórico sólido y la integración de herramientas digitales innovadoras, es posible potenciar el desarrollo académico y personal de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo.

### ***Colaboración***

La colaboración en la educación superior se entiende como la interacción activa y cooperativa entre estudiantes, profesores y otros agentes educativos para alcanzar metas de aprendizaje comunes según Serna-Rodrigo et al. (2021). Esta colaboración se manifiesta en actividades como proyectos grupales, discusiones en clase e investigaciones conjuntas, facilitando así la construcción colectiva del conocimiento.

En este sentido, la colaboración en el contexto educativo no solo facilita la construcción colectiva del conocimiento, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y metacognitivas en los estudiantes. Por ello, el aprendizaje se facilita cuando los estudiantes participan activamente en actividades colaborativas que les permiten construir significados y comprender conceptos de manera contextualizada y significativa. Por tanto, promover la colaboración en el

aula no solo enriquece la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades clave para su futuro personal y profesional.

### ***3.3 Resultados***

Se inició evaluando los hallazgos que giran en torno al primer objetivo específico el cual radica en identificar el uso de Discord en las prácticas pedagógicas de educación superior del periodo 2020 a 2023, a través de la revisión exhaustiva de las tesis y artículos académicos centrados en esta red social en Iberoamérica, durante el periodo 2020 y 2023, el mismo que reveló una amplia gama de aplicaciones pedagógicas y enfoques utilizados con esta plataforma. Se encontraron múltiples dimensiones que destacan su versatilidad y relevancia en entornos educativos. Para recopilar datos relevantes y pertinentes sobre el uso de dicha plataforma en la educación superior en Iberoamérica, se llevó a cabo una revisión exhaustiva y un análisis detallado de un corpus de 30 investigaciones. Este conjunto incluyó un total de 11 tesis y 19 artículos científicos publicados durante los años 2020 y 2023.



**Tabla 1***Número de publicaciones encontradas por país*

Lugar de publicación	Número de publicaciones encontradas
Argentina	7
Brasil	4
Ecuador	3
España	12
México	3
Perú	1
Total	30

*Nota.* Esta tabla muestra la cantidad de publicaciones realizadas en cada país.

La tabla 1 muestra la cantidad de publicaciones encontradas, España lidera con 12 documentos, seguido por Argentina con 7, en contraste, Perú presenta solo 1 publicación. Esto indica variaciones en el interés investigativo y posiblemente refleje diferentes niveles de enfoque en el tema en los distintos países de la región.

**Tabla 2***Número de publicaciones encontradas por año de publicación*

Años	Número de publicaciones
2020	1
2021	15
2022	10
2023	4
TOTAL	30

*Nota.* Esta tabla muestra la cantidad de publicaciones realizadas durante 4 años.

La Tabla 2 ilustra el número de publicaciones encontradas por año sobre el uso de Discord en la educación superior. Se destaca un aumento significativo en la producción de investigaciones en 2021, representando la mitad de las publicaciones recopiladas. Aunque se observa una disminución en los años posteriores, se mantiene un interés continuo en el tema, reflejado en un número considerable de investigaciones en 2022 y 2023.

**Tabla 3**

*Investigaciones utilizadas por tipo de documento*

Artículo	Tesis de maestría	Tesis de grado
19	6	5

*Nota.* Esta tabla muestra la cantidad investigaciones utilizadas por diferentes tipos de investigación.

La tabla 3 revela que la investigación se basó principalmente en artículos académicos, con un total de 19 documentos utilizados. Además, se incluyeron 6 tesis de maestría y 5 tesis de grado en el estudio. Esta preferencia por los artículos académicos sugiere una búsqueda de información más detallada y especializada, aunque la inclusión de tesis de posgrado y grado muestra una consideración amplia de diferentes tipos de investigación en el desarrollo del estudio.

El análisis revela un aumento del interés en la investigación sobre el uso de Discord en educación superior en Iberoamérica, por ende, el resultado obtenido se puede evidenciar que el país que está trabajando con mayor contenido e investigación es España y Argentina. Aunque se destaca la escasez de documentos en países como Perú, realizar investigaciones, es esencial para identificar vacíos de

conocimiento y áreas de investigación poco exploradas de dicha red social, lo que puede guiar futuros estudios y contribuir al desarrollo del campo académico.

**Tabla 4**

*Aplicaciones pedagógicas de discord en las investigaciones*

Aplicación pedagógica	Número de casos
Canal de dialogo	13
Clase y/o tutoría	6
Comunidad educativa	1
Recursos educativos	10
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

*Nota.* Esta tabla muestra la cantidad de veces aplicando la herramienta pedagógica discord en las investigaciones.

La tabla 4 muestra el número de casos documentados para cada aplicación pedagógica de Discord en el ámbito educativo superior. Se evidencia que el "Canal de diálogo" es la aplicación más frecuentemente mencionada, con 13 casos. Le sigue el uso de Discord para "Recursos educativos", con 10 casos registrados. En menor medida, se observa su aplicación en "Clase y/o tutoría" con 6 casos, mientras que la utilización de esta plataforma para la "Comunidad educativa" es la menos citada, con solo 1 caso registrado. Lo cual revela una preferencia por el uso de Discord como un canal de diálogo, seguido de su aplicación para compartir recursos educativos.

A continuación, se pasará a detallar las características de Discord, esta plataforma, resalta por su versatilidad en la educación superior gracias a una interfaz intuitiva que beneficia tanto a profesores como a estudiantes, facilitando su uso en este entorno educativo. Nuñez (2023) menciona que, sus múltiples funcionalidades, como la capacidad de crear canales temáticos, roles personalizados y herramientas de comunicación de voz y video, proporcionan un entorno interactivo y colaborativo para la enseñanza y el aprendizaje. Por otro lado, De la Torre et al. (2023) mencionan que, para integrar herramientas colaborativas, compartir archivos, intercambiar datos y administrar la privacidad y seguridad en los canales, lo posicionan como una opción óptima para clases y proyectos de colaboración. Su adaptabilidad multiplataforma y su habilidad para ajustarse a diversos dispositivos y sistemas operativos aseguran un acceso sencillo y adaptable desde cualquier lugar con conexión a internet.

Asimismo, Vizcaíno (2021) indica que, Discord ofrece opciones para configurar la privacidad de los canales y limitar el acceso a determinados usuarios, lo que resulta especialmente útil para garantizar la confidencialidad en discusiones académicas. Por ello, a diferencia de otras plataformas, no solicita información personal, como números de teléfono o direcciones de correo electrónico, lo que añade una capa adicional de seguridad al estudiante. Lagunas (2022) destaca la naturaleza intuitiva y de fácil acceso de Discord, señalando su disposición clara de herramientas y funciones que favorecen una interacción sin inconvenientes, incluso para usuarios con diferentes niveles de destreza tecnológica.

**Tabla 5***Características pedagógicas de discord en las investigaciones*

<b>Característica</b>	<b>Descripción</b>
Facilidad de uso y accesibilidad	Interfaz intuitiva que favorece su uso por profesores y estudiantes. <i>Murcia-Molina (2022)</i> <i>De la Torre et al. (2023)</i>
Diversidad de canales y roles	Organización flexible de discusiones, clases y trabajos grupales. <i>Satorre et al. (2021)</i> <i>Vargas-Díaz et al. (2021)</i> <i>Ramos (2020)</i> <i>De la Torre et al. (2023)</i>
Funcionalidades de voz y video	Herramientas para clases y tutorías en tiempo real con calidad de audio y video. <i>Parra et al. (2022)</i>
Seguridad y privacidad	Controles para gestionar el acceso y mantener un ambiente seguro. <i>Vizcaíno (2021)</i>
Compatibilidad multiplataforma	Accesible desde diferentes dispositivos y sistemas operativos. <i>Pardines et al. (2023)</i>
Herramientas de colaboración	Funciones para compartir pantalla, archivos y facilitar la interacción. <i>Contreras-Espinosa y Eguia-Gomez (2022)</i> <i>Lozano (2021)</i> <i>Frete y Loza (2023)</i> <i>López (2019)</i>

*Nota.* Esta tabla muestra las características pedagógicas de discord en las investigaciones y sus descripciones de acuerdo a los autores más reconocidos.

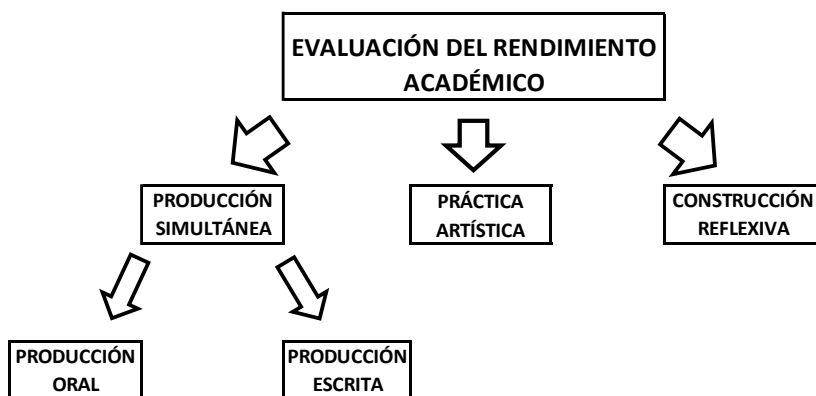
La tabla 5 presenta las características principales de Discord que lo hacen adecuado para el entorno educativo. Estas cualidades subrayan la versatilidad de esta red social como una herramienta flexible y completa para apoyar la educación superior, proporcionando un entorno propicio para la comunicación, colaboración y enseñanza interactiva.

Para dar respuesta al segundo objetivo específico que busca identificar los impactos de la red social Discord en la interacción y colaboración entre docentes y estudiantes en el contexto de la educación superior del periodo 2020 a 2023 se procedió a analizar la exploración realizada en la cual, se puede observar que, han emergido nuevas metodologías las cuales se han adaptado en gran parte a los entornos digitales que cuentan con la implementación de las TIC en las aulas de las diferentes casas de estudio. Al revisar las fuentes literarias, los hallazgos manifiestan que Discord ha permitido dinamizar los procesos de enseñanza - aprendizaje en la educación superior a nivel multidisciplinario. El impacto que ha generado este aprendizaje no formal es enriquecer de conocimiento a través de Discord, herramienta que está presente en la vida cotidiana de los estudiantes y logró tener el alcance que aquellas plataformas formales no logran.

En cuanto a la evaluación del rendimiento estudiantil, el cuadro hace posible comunicar el cómo se encuentran académicamente los alumnos gracias al uso de Discord. De los 30 artículos seleccionados predomina el uso de esta plataforma para potenciar la producción escrita, oral, investigativa y artística de los alumnos.

**Figura 1**

*Evaluación del rendimiento académico*



*Nota.* Esta figura muestra la forma en la que se evalúa el rendimiento académico.  
Elaboración propia.

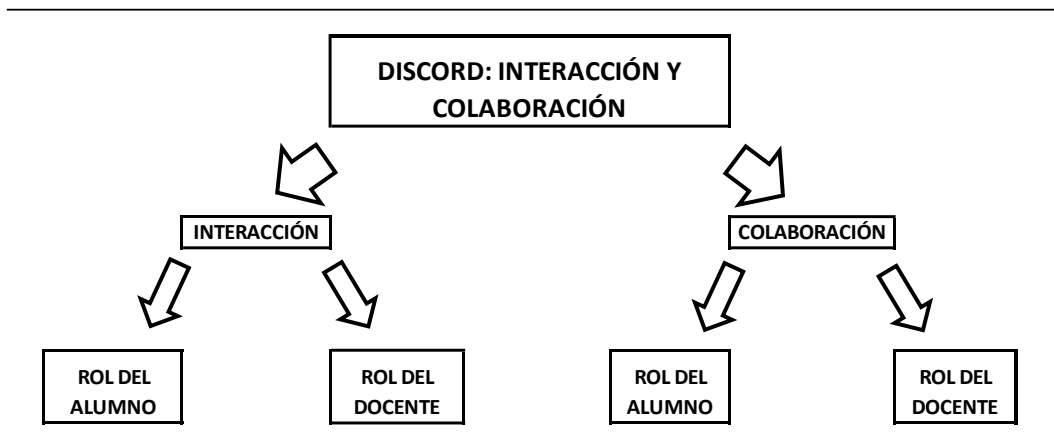
De la Figura 1, se evidencian los resultados relacionados a la producción académica y la simultaneidad tanto en la redacción de textos como en la elaboración de producción oral. Las producciones artísticas con el uso de Discord también fue posible a través de la creación de personajes en las que se genera la posibilidad explorar diferentes vinculaciones a partir de la mediación tecnológica y evidenciar la diversidad en base a una misma idea creativa. Discord también permitió ensayar un tipo de escritura divergente, que escapa de las restricciones y de las categorías tradicionales, a través de un formato multimodal. Una descripción se considera multimodal cuando combina dos o más sistemas semióticos, es decir, se unen relatos acompañados de imágenes, audios, sonidos o grabaciones para representar y producir conceptos o representaciones (Navarro et al., 2015).

La producción de textos orales y escritos y la comunicación de los mismos establecen una relación entre más miembros ya que, si bien es posible traducir lo producido en un formato académico convencional, la propuesta plasmada en discord habilita nuevos sentidos y diálogos entre los componentes asociados en la construcción de ese conocimiento.

En cuanto a la interacción y colaboración, A través del análisis de la literatura investigativa en Iberoamérica se ha podido comprender cómo Discord ha afectado la dinámica de interacción y colaboración entre docentes y estudiantes en entornos educativos durante del periodo 2020 a 2023, donde resalta el papel docente y el rol del alumno.

**Figura 2**

*Discord: interacción y colaboración*



*Nota.* Esta figura muestra el flujo de uso de la herramienta discord, sus interacciones y colaboraciones. Elaboración propia.

De la Figura 2, se aprecia la dinamización de la enseñanza-aprendizaje la cual ha afrontado un importante y potente reto debido a la coyuntura actual la misma que ha revelado la necesidad de implementar mecanismos que favorezcan la adquisición de aprendizajes, y simultáneamente contribuyan a que la motivación incremente entre el alumnado en la educación superior. La mejora de la interacción social, a través de propuestas que estimulen el trabajo colaborativo en la investigación y la resolución de problemas, son elementos que cada día merecen una consideración más reflexiva por parte de los educadores (Barrios, 2014).

Si se logra atender el rol del profesorado en tanto que se le brinde una guía de un itinerario que incluye poner a su disposición aquellas herramientas que puedan facilitar la consecución de aprendizajes en entornos virtuales, los beneficios



para el alumnado, y su rol participativo les permiten una recepción e interacción considerablemente mayores; además, posibilitan una mayor autonomía del alumnado en el proceso de aprendizaje, y asimismo les conceden un papel más activo de su propio amaestramiento, lejos de la función de meros agentes receptivos o consumidores pasivos.

Lozano (2021) investigó con 55 estudiantes de cuarto curso de magisterio en educación primaria, su estudio buscó diseñar una asignatura con metodologías activas para el aprendizaje significativo y evaluar Discord en interacciones grupales educativas. Estos estudiantes fueron divididos en dos grupos: uno interactuaba presencialmente en el aula durante el curso 2019-2020, mientras que el otro utilizaba la red analizada como medio de interacción grupal durante el curso 2020-2021. La comparación entre las calificaciones de ambos grupos reveló que no existían diferencias significativas, indicando que esta red social podría ser una herramienta eficaz para fomentar el trabajo cooperativo, especialmente en situaciones donde no es posible el contacto en persona. Como resultado se resalta que plataformas como Discord pueden facilitar la interacción y el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, lo que tiene relevancia en el contexto actual de enseñanza remota y semipresencial. Este hallazgo plantea la posibilidad de combinar metodologías activas con herramientas tecnológicas para mejorar la participación y la efectividad del aprendizaje en entornos educativos superiores.

Por otro lado, Pardines et al. (2023), mencionan que dicha red social, al fomentar un ambiente colaborativo, se convierte en un espacio donde los usuarios se sienten cómodos compartiendo ideas, recursos educativos y colaborando en proyectos comunes. Este enfoque favorece su éxito en el ámbito educativo al

priorizar la interacción y la comunicación entre sus usuarios. Fomentar la participación activa y la interacción entre los usuarios puede enriquecer significativamente la experiencia de aprendizaje. Más allá de la implementación técnica, es fundamental adaptar las estrategias pedagógicas para aprovechar al máximo las capacidades de Discord. Los educadores deben explorar activamente formas innovadoras de utilizar la plataforma para mejorar la enseñanza, como la creación de actividades interactivas, debates en línea, sesiones de tutoría y proyectos colaborativos.

Satorre et al. (2021) en su investigación se centró en explorar el potencial de la plataforma Discord como herramienta de comunicación informal en el ámbito educativo universitario. El objetivo fue analizar su implementación en la asignatura de Didáctica de la Lectura y la Escritura en el Grado de Maestro en Educación Primaria durante el curso 2020-2021, aquí se evaluaron iniciativas y actividades propuestas en dos grupos de un total de 107 estudiantes. Los resultados mostraron una recepción positiva, especialmente en el trabajo grupal donde Discord facilitó la comunicación síncrona y asíncrona, permitiendo compartir material, expresar ideas y resolver dudas. Se observó una participación mayoritaria del alumnado en comparación con el profesorado en la red social, esto demostró que era adecuado para fomentar la autonomía del estudiante, vinculando sus intereses con los contenidos académicos.

Pardines (2023) en su artículo sobre la implementación de un laboratorio en línea en programas universitarios de Informática, tuvo el objetivo de recrear la experiencia de laboratorio presencial, enfocándose en la comunicación entre parejas de laboratorio y con los profesores. El problema principal fue enfrentarse a

dificultades como la brecha tecnológica entre estudiantes, la falta de recursos y la adaptación de los profesores a nuevas herramientas y métodos pedagógicos. La comunicación efectiva entre profesores y estudiantes se destacó como un factor crucial para la satisfacción general del estudiante con la asignatura. Por ende, Discord fue la plataforma principal seleccionada debido a su facilidad para crear grupos de trabajo, capacidades de comunicación por texto y voz, bajos requisitos de ancho de banda, y la familiaridad de los estudiantes con la herramienta. Se llevó a cabo una encuesta que demostró que el 86.2% de los estudiantes se mostraron satisfechos o muy satisfechos con el desarrollo del laboratorio en línea. Se concluyó que Discord y metodologías similares podrían ser útiles para laboratorios en línea en disciplinas TIC, ofreciendo una experiencia más cercana a la presencialidad.

Murcia-Molina (2022) exploró la implementación de Discord influyó en la comunicación entre docentes y estudiantes en las asignaturas de Investigación Aplicada I y II en las carreras diseño y comunicaciones en la Escuela Superior Toulouse Lautrec en Perú en 2021. El estudio se centró en 138 estudiante, utilizando de herramienta esta red social para mejorar la comunicación durante la transición a la educación virtual debido a la pandemia. Los resultados indicaron que la mayoría tuvo una comunicación excelente o buena con los docentes y en el trabajo en equipo a través de esta plataforma. Se destacó la accesibilidad a la información y la utilidad de las funciones lúdicas. Se concluyó que Discord mejora la interacción docente-estudiante, facilita el acceso a la información y crea un ambiente más cercano y entretenido. Finalmente, el estudio mostró cómo tuvo un impacto positivo en la educación superior durante la pandemia al mejorar la comunicación y el aprendizaje en entornos virtuales.

Vargas-Díaz et al. (2021) investigaron sobre la creación del ambiente virtual de aprendizaje en Discord en el Centro de Desarrollo de la Facultad de Informática de la Universidad Autónoma de Querétaro, con el fin de desarrollar proyectos colaborativos entre estudiantes. Lo cual surgió ante la necesidad de adaptarse a un entorno remoto por la pandemia del COVID-19, se optó por implementar esta red social como herramienta principal, dada su versatilidad y capacidad para fomentar la interacción y colaboración. El estudio demostró ser beneficioso al impulsar la participación y organización en proyectos estudiantiles, mejorando la comunicación y facilitando herramientas útiles como canales específicos y automatización de tareas. Su potencial como ambiente de aprendizaje virtual se refleja en la creación de comunidades colaborativas, registros históricos de información y mejoras en la motivación y seguimiento de proyectos, no solo limitado a software, sino también adaptable a entornos educativos más amplios.

Frete y Loza (2023) en su artículo, analizaron el proyecto denominado Casa Abierta como parte de un seminario académico sobre la investigación artística experimental en la Universidad Nacional de Villa María, Argentina en el año 2021. El propósito principal fue descubrir cómo Discord podía ser utilizado para unir a artistas en un entorno colaborativo donde pudieran trabajar juntos, crear en conjunto y desarrollar formas alternativas de expresión académica en el ámbito artístico. Realizado durante el confinamiento por la pandemia de COVID-19, se destacó la capacidad de esta plataforma digital para facilitar la colaboración artística y la producción creativa en un entorno virtual. Se observa cómo la plataforma esta red social, puede ser utilizada como un espacio colaborativo y creativo para artistas y académicos. Permitió a un grupo diverso de artistas explorar y compartir ideas,

obras y reflexiones en un entorno virtual, fomentando la colaboración interdisciplinaria y la creación artística colectiva. Además, este proyecto demostró la viabilidad de utilizar Discord como un espacio para la investigación artística y la escritura académica alternativa en un contexto digital.

Por su parte, Andrade (2022) señala que, en la universidad de las Artes de Ecuador, se realizó un análisis documental, en el cual se realizó un breve recorrido de herramientas alternativas que ayudaron a explorar un nuevo espacio-tiempo, donde se pudo implementar nuevas formas de comunicación virtual en las carreras relacionadas a la innovación y la creatividad. Se eligió Discord como plataforma de comunicación, por ser una aplicación diseñada expresamente para jugadores de videojuegos. Los resultados obtenidos fueron impactantes, ya que esta red social permitió a los usuarios la comunicación fluida tanto desde dispositivos móviles como desde ordenadores. Esta plataforma virtual, ofreció opciones como llamadas privadas, chats grupales, intercambio de mensajes rápidos con imágenes, GIFs y emojis, además de la capacidad para enviar textos extensos, convirtiéndola en un espacio propicio para la participación tipo foro.

De este modo, Discord se presentó como una oportunidad para los estudiantes interesados en explorar el arte a través de nuevos medios, permitiendo el uso de diversas herramientas de programación que mejoraron las actividades interactivas. Por ejemplo, la reproducción de música o la creación de contadores de palabras, que facilitaron la evaluación de la cantidad de texto escrita por los alumnos en el chat, generando un entorno creativo y desafiante. Un descubrimiento relevante de este estudio fue, que las lecciones impartidas a través de dicha red social, ofrecieron una experiencia distinta en comparación con otras aplicaciones.

Los estudiantes se sintieron más conectados como comunidad, ya que Discord, permitió el apoyo mutuo entre ellos, creando un entorno colaborativo visual. Esto propició el intercambio de experiencias y videos tutoriales, con el propósito de disfrutar del proceso de enseñanza-aprendizaje más allá de simplemente cumplir con los requisitos académicos o la obtención de certificaciones.

De acuerdo con Serna-Rodrigo et al. (2021) el análisis documental sobre propuestas de innovación en entornos digitales para el área de didáctica de la lengua y la literatura en la universidad de Alicante ha generado gran impacto en el ámbito educativo de España. En este estudio se realizaron diversas investigaciones basadas en el estudio de las posibilidades que las narrativas transmedia o relatos y la lectura multimodal. Dicho estudio, se basó tanto a nivel de grado como en los másteres de investigación educativa y de formación del profesorado. Así, se han analizado plataformas como las posibilidades de Discord para la comunicación informal con el alumnado, los aprendizajes digitales que tuvieron lugar a causa de la pandemia o el papel de la lectura multimodal en la formación literaria, entre otras. Cabe señalar que además del trabajo desarrollado por las personas que integran la red, se ha contado con la participación externa de profesorado de otras universidades y de alumnado del programa de doctorado en investigación educativa, lo que reafirma la consolidación de esta red como un espacio de investigación de interés y en constante desarrollo. Las investigaciones desarrolladas por las y los diferentes integrantes de la red ha conllevado una mayor profundización en las posibilidades y los beneficios que la lectura multimodal y la narrativa transmedia ofrecen para la formación del futuro profesorado. En cuanto a aprendizajes digitales, se obtuvo un

buen resultado con la plataforma Discord como herramienta de comunicación informal para el aula de lengua y literatura.

Según Maggio (2021), la pandemia ha impulsado cambios significativos en la educación superior del Mercosur. Estos cambios han dado paso a la reestructuración académica, focalizándose en la incorporación de prácticas contemporáneas, relevantes e inclusivas dentro de las universidades. Estas prácticas emergieron como resultado directo de la pandemia, actuando como impulsores de creación y transformación social en el entorno digital. Durante esta investigación se destacó la implementación de Discord como una metodología de alto impacto. Esta plataforma fue utilizada no solo para evaluaciones individuales y orales, sino también como un espacio donde los profesores llevaron a cabo transmisiones en vivo. A través de dicha plataforma digital, los docentes pudieron interactuar con sus alumnos, compartir pizarras virtuales, analizar preguntas, pensar colectivamente y buscar respuestas de manera conjunta. En esencia, la red social, analizada fomentó un enfoque de conocimiento colectivo, facilitando la colaboración y la participación activa de todos los involucrados en el proceso educativo.

Según Castro et al. (2021) un estudio realizado en la Universidad de Málaga sobre la introducción de metodologías activas en las clases en tiempos de pandemia. El propósito de la investigación fue describir la experiencia durante la pandemia del COVID-19 en la aplicación de metodologías activas en la enseñanza universitaria, centrándose en el cambio de paradigma de la presencialidad a la modalidad en línea. Se analizó el proceso de adaptación de estas metodologías, las herramientas utilizadas y las percepciones tanto de profesores como de alumnos. Para esto, en dicha casa se estudios, ya se había iniciado la transformación de

algunas asignaturas a metodologías activas y colaborativas. De este modo, se optó por Discord, debido a que, gran parte del alumnado ya estaba en esta red social, siendo esto una ventaja importante para fomentar la comunicación.

De esta manera, se ideó una estrategia en conjunto con dicha red social, implementándose la evaluación continua para medir el nivel de comprensión. Asimismo, se buscó mantener un seguimiento de la asignatura, propiciando una retroalimentación activa e inmediata tanto por parte de los docentes como de los alumnos en conjunto. En todos los modelos de enseñanza, los estudiantes consideran muy positivo el interés demostrado por los profesores en este aspecto, lo cual se refleja en su nivel de motivación y desempeño, tanto dentro como fuera de las sesiones de aprendizaje. Como resultado, se llegó a la conclusión de que las metodologías activas empleadas anteriormente facilitaron una transición más fluida hacia la educación en línea. Estas metodologías destacaron por su habilidad para mantener la participación y la interacción entre los estudiantes a pesar del entorno virtual. Además, se identificaron plataformas virtuales, como Discord, que ofrecen herramientas como foros y recursos en línea, fomentando así la colaboración y la entrega de trabajos.

Según Ysla et al. (2021) el estudio realizado en Perú por la Universidad de Ciencias y Humanidades cuyo objetivo es el uso alternativo de otras herramientas para la comunicación ha llegado a la conclusión que Discord cumple con todos los requisitos para ser una herramienta de E-learning cuando se trata de creación de prototipos y ejecución del aula virtual en la aplicación. Se dieron muy buenos resultados dentro de la mencionada universidad a través de una simulación de aula virtual. Los resultados evidencian que dicha plataforma digital, como medio de



aprendizaje y comunicación en línea, a través del cual se utilizó la metodología Design Thinking brinda una visión más holística del trabajo a realizar. Además, permite presentar una forma práctica de trabajar en el proyecto y poseer un diseño que facilita formular ideas para encontrar la solución a diferentes situaciones problemáticas.

El Design Thinking a través de Discord permitió procesos de razonamiento orientados a la innovación y el desarrollo de ideas divergentes. Con esta red social, es posible hacer visibles y tangibles las ideas definidas para establecer su impacto y realizar correcciones o mejoras. Además, permite que las ideas propuestas durante las etapas de desarrollo no sólo permanecer en documentos o papel, pero ser discutidos y materializados en los diferentes grupos donde todos los participantes pueden interactuar en cualquier momento del día. La interfaz amigable hace de la plataforma una herramienta cómoda en el momento de la clase. Y así poder generar un mejor ambiente de estudio. Al final de la simulación se aplicó una encuesta de satisfacción a 20 participantes que brindaron con los datos para concluir que la plataforma Discord tiene suficientes servicios para realizar una clase en línea.

Según Borge (2022), un estudio realizado por algunos profesores de la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Valladolid sobre el uso de Discord para realizar encuestas gamificadas en actividades docentes demuestra un impacto positivo en la educación superior. Este enfoque busca estimular la motivación, el interés y la participación de los estudiantes. Dentro de este proyecto, se diseñó una herramienta digital que se integró en el servidor de esta red social, permitiendo la creación, edición y contestación de cuestionarios a través de Discord.

Esta herramienta fue la incorporación de bots en los servidores de las asignaturas en dicha red social, lo que permitió crear una competición basada en encuestas de tipo gamificado. Una vez que los estudiantes completaron las encuestas, se generaron clasificaciones o rankings basados en su rendimiento. Este rendimiento se evaluó según la cantidad de respuestas correctas y el tiempo que los llevó responder. Asimismo, una parte de los alumnos valoró positivamente la posibilidad de responder de forma anónimamente, lo cual indica que se puede lograr una mayor tasa de participación en la encuesta.

Para finalizar, la pandemia desencadenó una transformación sin precedentes en la educación superior, llevando a docentes e instituciones a buscar y adoptar herramientas digitales innovadoras. Discord emergió como una plataforma versátil, potenciando la interacción, la gamificación y la creatividad en entornos educativos. Desde la Universidad de Valladolid hasta la Universidad de Ciencias y Humanidades en Perú, se observó cómo Discord se convirtió en un espacio propicio para la comunicación, la colaboración y la experimentación pedagógica. El impacto de Discord trasciende fronteras y disciplinas, permitiendo a estudiantes y profesores reinventar la forma en que se relacionan, aprenden y crean conocimiento en la era digital.

Estos casos permiten entender la importancia de incorporar herramientas de comunicación más informales, como Discord, para fomentar la interacción y el aprendizaje autodirigido entre los estudiantes. Estos descubrimientos podrían aportar al análisis del empleo de plataformas similares en la educación superior, proporcionando puntos de vista sobre cómo influyen en la dinámica educativa y en la colaboración entre los alumnos.

A propósito de experiencias exitosas que han sido probadas en diferentes contextos educativos, se analizaron los hallazgos en artículos y tesis revisadas para atender el tercer objetivo específico el mismo que busca identificar buenas prácticas y recomendaciones para la implementación efectiva de Discord en la educación superior del periodo 2020 a 2023

Parra et al. (2022), destacaría la importancia de una orientación y capacitación integral para profesores y estudiantes. Esta capacitación debería centrarse en familiarizar a los usuarios con las diversas herramientas y funciones disponibles en Discord, resaltando su relevancia y aplicabilidad en entornos educativos específicos. Esta formación integral no solo busca enseñar el uso técnico de la plataforma, sino también resaltar su relevancia práctica y su potencial para enriquecer las experiencias de aprendizaje y enseñanza. Al proporcionar esta orientación completa, se pretende empoderar a los usuarios para que utilicen Discord de manera efectiva, aprovechando al máximo sus herramientas para crear entornos educativos colaborativos, interactivos y enriquecedores.

Contreras-Espinosa y Eguía-Gomez (2022) en su artículo analizaron, la experiencia de 20 profesores de la Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas de la Universidad de Barcelona empleando Discord, por la interrupción de la enseñanza presencial por el COVID-19 en España. Los resultados mostraron que Discord fue útil en la enseñanza universitaria, facilitando una transición rápida y sin complicaciones para estudiantes familiarizados. Identificaron características beneficiosas en Discord, como conferencias en tiempo real, comunicación grupal y gestión de usuarios. Los profesores utilizaron Discord para diversas actividades,

como presentaciones en vivo y asistencia con programas, pero encontraron limitaciones en el tiempo para desarrollar estrategias motivadoras para los estudiantes. A pesar de esto, Discord se reveló como una herramienta efectiva para la docencia universitaria en tiempos de crisis.

Se permite evidenciar como los jóvenes estudiantes tienen conocimiento e interés por implementar plataformas digitales como Discord, sin embargo, la capacitación docente se hace necesaria para poder aprovechar los beneficios de dicha red social en su máximo nivel.

Satorre et al. (2021) mencionan que, otro aspecto crucial es establecer pautas claras y directrices sobre el uso apropiado de Discord en contextos académicos. Estas directrices deben abordar aspectos como la estructuración de canales, la participación y contribución en debates y discusiones, y la gestión de la interacción entre profesores y estudiantes. Esto garantizaría un uso efectivo y productivo de la plataforma. Al definir reglas claras, se proporciona a profesores y estudiantes un marco sólido para aprovechar al máximo las herramientas de Discord. Estas directrices van más allá de simplemente explicar cómo utilizar la plataforma; también establecen normativas que promueven una participación activa y constructiva en el entorno académico virtual.

Lagunas (2022) en sus tesis, abordó la necesidad de mejorar la experiencia de la educación remota a través de Discord, la iniciativa se enfocó en crear una aplicación complementaria para la red social, que ampliara sus capacidades en digital. La investigación identificó que, si bien dicha red social es efectiva para la comunicación grupal, carece de funciones específicas necesarias para brindar una experiencia de enseñanza remota completa. Para ello, se planteó la integración con

sistemas de gestión de aprendizaje, como Moodle, para asignar roles a los usuarios y facilitar la comunicación entre profesores y alumnos, de este modo, los objetivos planteados se lograron satisfactoriamente, mejorando la experiencia educativa a distancia a través de Discord. Finalmente, se destacó su capacidad de expansión para futuras actualizaciones y ampliaciones, demostrando el éxito de la aplicación al ofrecer un entorno más efectivo para la enseñanza remota.

Ramos (2020) enfocó su tesis en el diseño de una unidad educativa adaptada a la enseñanza en línea a través de Discord, abordando las metodologías de Enseñanza Comunicativa, Aprendizaje Basado en Tareas y Aprendizaje Cooperativo. Este enfoque surgió como respuesta a la repentina transición a la educación remota durante la pandemia del 2020, debido a la reducción de interacción entre estudiantes y maestros en entornos virtuales. El objetivo fue crear una unidad educativa para estudiantes de tercer año de Educación Secundaria, empleando metodologías innovadoras y dicha red social como herramienta de comunicación. Los resultados demostraron que estrategias pedagógicas innovadoras son factibles en entornos virtuales a pesar de los desafíos de la educación a distancia, el uso de Discord facilitó la participación activa de los estudiantes, fomentó la interacción entre ellos y mejoró habilidades sociales. No obstante, se recomendó más evaluaciones en entornos reales para determinar su efectividad a largo plazo.

Otra estrategia pedagógica es, la adaptación pedagógica en Discord que representa un enfoque innovador para redefinir la enseñanza en entornos virtuales. Para Murcia-Molina (2022) esto implica la identificación y aplicación de estrategias pedagógicas creativas que aprovechen al máximo las funciones y herramientas de

Discord. Por ejemplo, se pueden diseñar actividades interactivas que fomenten la participación activa de los estudiantes, como debates temáticos, sesiones de preguntas y respuestas en tiempo real o la creación de salas de trabajo para proyectos grupales.

La investigación de De la Torre et al. (2023) en la Universidad Nacional de Rosario se centra en el "Patio virtual de la UNR" a través de Discord, redefiniendo prácticas educativas universitarias frente a la pandemia en un entorno digital. La investigación se enfocó en transformar las prácticas educativas universitarias a través de dicha red social en un entorno digital, debido a la pandemia. Gracias a sus recursos tecnológicos, se resaltó los resultados obtenidos en el uso de la plataforma como la configuración de roles para estudiantes, tutores y coordinadores, adaptando la interacción a cada área académica. Asimismo, se destacó el aspecto lúdico y el uso de bots para mejorar las reuniones, por ende, se buscó no solo adaptarse al contexto, sino también construir una nueva forma de educación universitaria en línea mediante Discord, explorando nuevas maneras de aprender y enseñar.

Parra et al. (2022) en su estudio se centró en explorar el potencial educativo de Discord, enfocándose en la implementación de una webradio como herramienta de aprendizaje en la Universidad de Guayaquil para la asignatura de Fundamentos de Programación en Pedagogía de la Informática. Se llevó a cabo una encuesta entre estudiantes universitarios para evaluar su nivel de conocimiento y familiaridad tanto con la webradio como con la aplicación Discord. Los resultados mostraron que una parte considerable de los encuestados ya tenía cierta comprensión sobre el método de enseñanza mediante webradio y, en su mayoría, estaban familiarizados con dicha red social, aunque había un grupo significativo que desconocía la

aplicación. Estos hallazgos sugieren un interés considerable por parte de los estudiantes en participar en proyectos educativos basados en streaming y plataformas de comunicación interactiva como Discord.

En la tesis de López (2019) se investigó estrategias didácticas en Discord para fomentar el aprendizaje basado en proyectos en estudiantes de Matemáticas en la Unidad Educativa "María Angélica Idrobo", Quito, Ecuador. El estudio, que incluyó encuestas a 127 estudiantes, reveló que la mayoría de los estudiantes ya utilizaban dicha red social para comunicarse con amigos y para actividades de entretenimiento, como los videojuegos. Por ende, se vio una aceptación de la plataforma en clase, de este modo se implementó Discord, usando el enfoque de aprendizaje basado en proyectos. Los participantes lo percibieron como fácil de usar y beneficioso para interactuar con sus profesores. Se sugiere aprovechar para la gestión académica y explorar más teorías de aprendizaje en esta plataforma.

Vizcaíno (2021) en su tesis, buscó la plataforma óptima para estudiantes de formación profesional en entornos virtuales, comparó Discord con Google Meet durante la educación a distancia por la pandemia, analizando su idoneidad. La investigación se basó en encuestas a unos 170 estudiantes de diferentes ciclos formativos y entrevistas a profesores que emplearon la mencionada red social en sus clases en línea en una universidad. Los resultados indicaron que Discord fue preferido por los estudiantes, especialmente aquellos con hábitos relacionados con los videojuegos, ya que les resultaba más familiar y cómodo. Los encuestados mostraron mayor participación y preferencia por dicha red social sobre Google Meet, dando como resultado una mayor interacción y participación activa de los estudiantes durante las clases virtuales. El estudio determinó que esta plataforma es

ideal para la enseñanza en línea de estudiantes de formación profesional, de 16 a +25 años. Recomienda su uso para mejorar la experiencia educativa y motivar la participación en entornos virtuales.

Estas investigaciones, permiten proporcionar un vistazo valioso sobre cómo esta herramienta digital podría ser utilizada para mejorar la experiencia de aprendizaje en la educación superior, destacando su viabilidad y aceptación entre los alumnos. De este modo, se ve el potencial de Discord como herramienta educativa, subrayando la necesidad de integrar estas tecnologías en entornos educativos para fomentar una enseñanza más interactiva y participativa en el contexto universitario.

**Tabla 6**

*Estrategias pedagógicas de discord en las investigaciones*

<b>Estrategia</b>	<b>Descripción</b>
1. Orientación y capacitación detallada	Formación para profesores y estudiantes en herramientas y funciones de Discord aplicables en entornos educativos. <i>Serna-Rodrigo y Miras (2021)</i>
2. Directrices claras	Establecimiento de pautas sobre el uso adecuado de Discord, incluyendo estructura de canales y gestión de interacciones. <i>Roatta y Tedini (2021)</i> <i>Andrade (2022)</i>
3. Fomento de un ambiente colaborativo	Creación de un entorno que incentive compartir ideas, recursos educativos y colaboración en proyectos conjuntos. <i>Borge (2022)</i> <i>Maggio (2021)</i>
4. Adaptación pedagógica	Exploración de estrategias para integrar Discord en la enseñanza, como actividades interactivas y proyectos. <i>Ysla et al. (2021)</i> <i>Castro et al. (2021)</i>



En la educación superior existe la libertad de cátedra lo que garantiza que a los maestros se le permita expresar sus pensamientos y comunicar los mismos. Basándose en ello y ante una pandemia que sorprendió a propios y extraños, fueron los instructores de la educación superior quienes construyeron y seleccionaron sus propias herramientas de vinculación digitales y diseñaron estrategias que podían llevar a cabo en sus sesiones de aprendizaje.

Según Roatta y Tedini (2021) en un análisis documental realizado en el ámbito de la educación superior de Argentina concluye que debido a las bondades que brinda Discord, se puede evidenciar métodos de impacto de esta plataforma digital, ya que permite el control total del maestro, incluso, esta plataforma cuenta con la capacidad de silenciar o expulsar a los alumnos quienes solo pueden entrar con las normas que impone el docente, quién es el que domina los micrófonos y los chats de textos y de voz. En tal sentido, y yendo con las tendencias educativas que se han generado después de la pandemia, se puede realizar diseños de sesiones de clases en modelo blended learning adecuando el modelo presencial del que ya disponen a un modelo semipresencial, con una reducción de la carga horaria presencial y un correcto plan de estudios alineado a esta modalidad.

El uso de Discord es positivo, siempre y cuando no se deje de lado el resto de las actividades cotidianas de las personas como estudiar, hacer deporte o ir al cine con amigos. Por otro lado, cuando el abuso del uso del internet genera aislamiento desencadena escenarios ansiosos los cuales afectan a la autoestima de los jóvenes y les hace perder el control de sus acciones. Estas consecuencias como producto de la ubicuidad la tecnología, que está siempre presente y demanda atención por parte de los usuarios. Se resalta que, en base a lo desarrollado, pese al

buen desempeño que Discord tiene para facilitar la comunicación entre personas, la misma no debe ser utilizada con frecuencia en demasía ya que esto puede desencadenar en malas experiencias sufridas en la plataforma como el ciberbullying.

### ***3.4 Discusión de los resultados***

Resultados en relación al Objetivo General:

La revisión de investigaciones entre 2020 y 2023 revela que Discord ha emergido como una plataforma significativa de comunicación y colaboración en la educación superior en Iberoamérica. Las múltiples indagaciones analizadas resaltan su adopción extendida y su papel fundamental en la transformación de las prácticas pedagógicas dentro de este contexto académico.

Resultados en relación a los objetivos específicos:

- **Identificación del uso de Discord en prácticas pedagógicas:** Se ha constatado su amplio uso en diversas investigaciones relacionadas con la educación superior. Estas evidencias subrayan la implementación diversificada de la plataforma en entornos académicos, desde la adaptación de herramientas para interacción hasta la creación de experiencias innovadoras de aprendizaje y colaboración entre docentes y estudiantes.
- **Impactos en la interacción y colaboración entre docentes y estudiantes:** Las investigaciones analizadas destacan los impactos positivos de Discord en la interacción entre profesores y estudiantes. Por ello, ha facilitado una comunicación más dinámica y cercana, permitiendo un control mayor del entorno virtual por parte de los docentes, lo que ha propiciado un ambiente colaborativo y participativo.

- Buenas prácticas y recomendaciones para la implementación de Discord: Se han identificado diversas recomendaciones y prácticas exitosas para una implementación efectiva de Discord en la educación superior. Entre ellas, se resaltan estrategias de involucramiento del estudiantado, adaptación de la plataforma a metodologías activas, y el empleo creativo de herramientas dentro de esta plataforma para fomentar la participación y el aprendizaje significativo.
- Sistematización de información relevante sobre el uso de Discord: La compilación de información relevante sobre el uso de la red social en la educación superior ha permitido identificar tendencias y patrones en su aplicación. Se ha evidenciado una variedad de enfoques y usos creativos de la plataforma que van desde su utilidad como medio de comunicación hasta su aplicación como herramienta para el desarrollo de habilidades creativas y colaborativas.

En resumen, las investigaciones analizadas entre 2020 y 2023 han evidenciado el impacto significativo de Discord como plataforma de comunicación y colaboración en la educación superior en Iberoamérica, resaltando su versatilidad, potencial para la interacción entre docentes y estudiantes, y su capacidad para enriquecer las prácticas pedagógicas dentro del contexto académico.

#### **IV. Conclusiones**

Discord emerge como una herramienta prometedora en la educación superior en la cual, la instrucción, pautas claras y adaptación pedagógica son clave para maximizar su potencial en la mejora de la interacción y el aprendizaje colaborativo en entornos académicos virtuales.

Se hallaron múltiples aplicaciones pedagógicas formales y no formales, así como enfoques utilizados en esta plataforma, evidenciando diferentes niveles de usos entre países. Se observó un aumento significativo en la producción de investigaciones en 2021, en diferentes disciplinas y programas a nivel superior.

Discord se destacó como una herramienta versátil y accesible de gran impacto en entornos educativos superiores. Sus funcionalidades, como la creación de canales temáticos, herramientas de comunicación de voz y video, y controles de privacidad, lo convierten en un entorno interactivo y colaborativo. El énfasis en "Canal de diálogo" y "Recursos educativos" señala su aplicación principal. Por otro lado, el aporte de esta red social en la educación superior se evidenció en el rendimiento estudiantil y la interacción colaborativa.

Se identificó recomendaciones las cuales incluyen la capacitación integral para profesores y estudiantes, directrices claras para su uso en entornos académicos, y adaptación pedagógica para aprovechar sus herramientas al máximo. Los casos de estudio mostraron cómo Discord mejoró la comunicación, fomentó la colaboración entre estudiantes y facilitó proyectos en conjunto, redefiniendo así la enseñanza en entornos virtuales.

## **V. Recomendaciones**

**Fomentar la Investigación y Difusión:** Es crucial incentivar la investigación y publicación de estudios relacionados con el uso de Discord en la educación superior en Iberoamérica. Los países que han mostrado menos presencia en la literatura académica, como Perú, podrían promover programas de investigación para comprender mejor cómo esta plataforma puede impactar en sus entornos educativos.

**Formación Integral para Docentes y Estudiantes:** La capacitación es esencial. Se debe ofrecer una formación completa y práctica para profesores y estudiantes, centrándose no solo en la técnica de uso de Discord, sino también en cómo aprovechar sus herramientas para mejorar la experiencia educativa y fomentar la participación activa.

**Adaptación Pedagógica e Innovación:** Los educadores deben explorar activamente nuevas formas de utilizar Discord en la enseñanza superior, diseñando actividades interactivas, debates, sesiones de trabajo colaborativo y proyectos que fomenten la participación y la colaboración entre los estudiantes.

**Evaluar Continuamente el Impacto:** Es esencial realizar evaluaciones periódicas para comprender mejor el impacto de Discord en la educación superior. Esto permitirá ajustar estrategias, identificar áreas de mejora y maximizar los beneficios de esta herramienta en el proceso educativo.

En resumen, se recomienda promover la investigación, ofrecer formación integral, establecer directrices claras, fomentar la innovación pedagógica, potenciar la colaboración, considerar la versatilidad de Discord, asegurar la comunicación

efectiva y realizar evaluaciones continuas para aprovechar al máximo esta plataforma en la educación superior.

## VI. Referencias

- Alcaide, I. (2021). *Diseño curricular de un curso de español como lengua extranjera para potenciar el trabajo a distancia del alumnado*. [Tesis de maestría, Universidad de Jaén, Centro de Estudios de Posgrado]. Repositorio institucional Universidad de Jaén. [https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/15124/1/Alcaide\\_Galan\\_Ildefonso\\_TFM.pdf](https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/15124/1/Alcaide_Galan_Ildefonso_TFM.pdf)
- Alcívar, A. (2020). Usos educativos de las principales redes sociales: el estudiante que aprende mientras navega. *Revista Científica ecociencia*, 7, 1-14. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.70.294>
- Andrade, J. (2022). *Experiencias de virtualidad desde la perspectiva de un docente gamer*. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2297/1/Pedagogia173-182.pdf>
- Arias, M. (2022). *Prácticas letradas en el ecosistema de pantallas y sonidos de jóvenes raperos/as: una aproximación al caso de la Escuela de Rap de Mar del Plata*. [Tesis de maestría, Universidad Abierta Interamericana, Facultad de Tecnología Informática ]. Repositorio institucional Universidad Abierta Interamericana. <https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/4dd0532f-ec92-42c5-a1f3-e22c231deac7/content>
- Atarama, T. (07 de abril de 2020). *La educación virtual en tiempos de pandemia*. Universidad de Piura: <https://udep.edu.pe/hoy/2020/04/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>

- Ayala, R. (2008). La metodología fenomenológico-hermenéutica de M. Van Manen en el campo de la investigación educativa. Posibilidades y primeras experiencias. *Revista de investigación educativa*, 26(2), 409-430. <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321909008.pdf>
- Barrios, S. (2014). *Un acercamiento al trabajo colaborativo de docentes universitarios*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Económicas. Escuela de estudios de Posgrado. [http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/tpos/1502-0923\\_BarriosSA.pdf](http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/tpos/1502-0923_BarriosSA.pdf)
- Borge, J. (2022). *gpBOT: un bot de Discord para encuestas gamificadas en actividades docentes*. [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid, Facultad de Ingeniería Informática]. Repositorio institucional Universidad de Valladolid. Escuela de Ingeniería Informática de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57219>
- Borges, V., Silva, M., Ribeiro, J., & Marín, R. (2023). Redes sociais móveis: uma análise das políticas de privacidade do whatsapp, telegram e discord. *Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Goiano Campus Cere*, 222-227. <https://doi.org/10.5753/brasnam.2023.230223>
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Ed. Visor. [https://bantaba.ehu.es/formarse/ficheros/view/Exposici%C3%B3n\\_1\\_Sesi%C3%B3n\\_4.pdf?revision%5Fid=34811&package%5Fid=34782](https://bantaba.ehu.es/formarse/ficheros/view/Exposici%C3%B3n_1_Sesi%C3%B3n_4.pdf?revision%5Fid=34811&package%5Fid=34782)
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Alianza Editorial. [https://www.amsafe.org.ar/wp-content/uploads/castells-LA\\_SOCIEDAD\\_RED.pdf](https://www.amsafe.org.ar/wp-content/uploads/castells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf)



- Castro, F., Constantinescu, D., Corbera, F., Gonzáles, S., Gonzáles, M., Hendrix, E., . . . Rodríguez, A. (2021). Introduce metodologías activas en tu clase, indispensable en tiempo de pandemia. *Universidad de Malaga*.  
[https://www.researchgate.net/profile/Eligius-Hendrix/publication/354809729\\_Introduce\\_metodologias\\_activas\\_en\\_tu\\_clase\\_indispensable\\_en\\_tiempos\\_de\\_pandemia/links/614d96c8a595d06017e92f51/Introduce-metodologias-activas-en-tu-clase-indispensable-en-tiempos-d](https://www.researchgate.net/profile/Eligius-Hendrix/publication/354809729_Introduce_metodologias_activas_en_tu_clase_indispensable_en_tiempos_de_pandemia/links/614d96c8a595d06017e92f51/Introduce-metodologias-activas-en-tu-clase-indispensable-en-tiempos-d)
- Contreras-Espinosa, R., Eguia-Gomez, J. (2022). Discord como herramienta de enseñanza en línea durante la Pandemia Covid-19. *Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade*, 31(65), 106-120.  
<https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2022.v31.n65.p106-120>
- De La Torre, M., Rossi, A., Mazzeo, V., Yunes, J., & Bertozzi, L. (2023). *El Patio virtual de la UNR como plataforma de encuentro de una potencia-común. Recorrido por una experiencia colectiva nacida en pandemia*. Universidad Nacional de Rosario. <https://testrehip.unr.edu.ar/items/b143a6bb-70cc-4064-9e6b-0d6ad2b4bd7e>
- Discord. (5 de abril de 2023). *Crea un lugar solo para miembros en el que encajes*.  
 Discord: <https://discord.com/>
- Fleck, A. (8 de julio de 2022). *Discord Is a Firm Favorite Among Younger Audiences*. Statista: <https://www.statista.com/chart/27749/discord-popularity-by-country-gcs/>
- Freitas, M. (2021). *Class services: desenvolvimento de um bot para ambientes de aprendizagem na ferramenta Discord*. [Tesis de maestría, Universidad

Federal de Santa Maria, Facultad de Ciência da Computação]. Repositorio institucional Universidad Federal de Santa Maria. [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/20343/TG485\\_Mariano%20de%20Freitas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/20343/TG485_Mariano%20de%20Freitas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Frete, F., & Loza, I. (2023). Investigación, creación y escrituras académicas alternativas en una experiencia colaborativa a través de la plataforma Discord. *Ñawi: arte diseño comunicación*, 7(2), 81-96. <https://doi.org/10.37785/nw.v7n2.a5>

Gibbs, G. (2013). El análisis de datos cualitativos en investigación cualitativa. *Ediciones Morata*, 6. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=9pkjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT11&dq=an%C3%A1lisis+de+datos+cualitativos&ots=YbzSKCpP\\_1&sig=xXTFNVC\\_-E-kGDT\\_alfR-LdUtW8&redir\\_esc=y#v=onepage&q=an%C3%A1lisis%20de%20datos%20cualitativos&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=9pkjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT11&dq=an%C3%A1lisis+de+datos+cualitativos&ots=YbzSKCpP_1&sig=xXTFNVC_-E-kGDT_alfR-LdUtW8&redir_esc=y#v=onepage&q=an%C3%A1lisis%20de%20datos%20cualitativos&f=false)

Gómez-Trigueros, I., & Binimelis, J. (2020). Aprender y enseñar con la escala del mapa para el profesorado de la “generación Z”: la competencia digital docente. *Revista electrónica de recursos en internet sobre geografía y ciencias sociales*, 24(238), 1-18. <https://doi.org/10.1344/ara2020.238.30561>

Lagunas, I. (2022). *Desarrollo de una aplicación de Discord para mejorar la docencia remota*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Politécnica de Catalunya, Facultad de Ingeniería Informática]. Repositorio institucional

Universidad Politécnica de Catalunya.  
<https://upcommons.upc.edu/handle/2117/374680>

López, D. (2019). Marcas humanas: Fundamentos de la Publicidad en el siglo XXI. *Revistas de Ciencias Sociales*, 15(1), 186-189.

Lozano, V. (2021). *Metodologías activas en una era post-COVID: promoviendo el trabajo cooperativo a distancia. Tecnología y educación en tiempos de cambio*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9378365>

Maggio, M. (2021). Enseñar en la universidad: Pandemia... y después. *Revista del Núcleo de Estudios e Investigaciones en Educación Superior de Mercosur*, 10(2), 203-217. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8171323>

Marín-Díaz, V., & Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 25-33. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>

Marugán, F., & Martín, D. (2023). Redes sociales y generación Z. *Revista Interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales*(36), 381-399. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n36a1707>

Murcia-Molina, D. (2022). Intercambio lúdico para clases de Investigación Aplicada en carreras creativas en el marco de la virtualidad en el 2021. *Acta de Diseño*, 41, 313-316. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/8799>

Navarro, I., González, C., López, B., & Botella, P. (2015). Aprendizaje de contenidos académicos y desarrollo de competencias profesionales a través de prácticas pedagógicas multidisciplinares y trabajo cooperativo. *Revista*

*de investigación educativa*, 33(1), 99-117.  
<https://doi.org/10.6018/rie.33.1.183971>

Núñez, J. (2023). *Aprendizaje basado en proyectos a través de la herramienta colaborativa discord en la asignatura de matemática*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte, Facultad de Posgrado]. Repositorio institucional Universidad Técnica del Norte.  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14420>

Oliveira, G., Melo, K., Nascimento, A., Alves, T., Oliveira, A., Silva, L., . . . Lobato, J. (2022). O uso da tecnologia na educação em meio à pandemia. *Conjecturas*, 22(1), 1397-1416. <https://doi.org/10.53660/CONJ-579-204>

Orazi, M. (2021). *Del aula al streaming: La incorporación de nuevas TIC en los TAIN de educación superior durante el contexto ASPO*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Periodismo y Comunicación Social]. Repositorio institucional Universidad Nacional de La Plata.  
[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/129685/Documento\\_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/129685/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO. (2020). *La educación en América Latina y el Caribe ante el COVID-19*. <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/covid-19-education-alc/monitoreo>

Pardines, I., Sánchez-Élez, M., & Maria, M. (2023). Implantación de laboratorios en línea en titulaciones de Informática usando la herramienta Discord. *Revista Educación En Ingeniería*, 18(36), 1-10.  
<https://doi.org/10.26507/rei.v18n36.1264>

- Parra, M., Peralta, V., Mota, T., & Rodríguez, K. (2022). La webradio discord mediante la tecnología streaming para fomentar el aprendizaje interactivo en la educación superior. *Revista de investigación científica para todas las ciencias REVICC*, 2(3), 1-7. <https://doi.org/10.59764/revicc.v2i3.20>
- Perera, D. (2022). *Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje como estrategia para el fomento*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Querétaro, Facultad de Informática]. Repositorio institucional Universidad Autónoma de Querétaro. <http://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/4383>
- Puro Marketing. (10 de mayo de 2023). *Generación en redes sociales también pasa tiempo conectada*. <https://www.puromarketing.com/88/211982/generacion-redes-sociales-tambien-pasa-tiempo-conectada>
- Ramos, S. (2020). *El aprendizaje cooperativo y por tareas online usando Discord como herramienta comunicativa*. [Tesis de maestría, Universidad Zaragoza, Facultad de Educación]. Repositorio institucional Universidad Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/100831/files/TAZ-TFM-2020-1024.pdf>
- Roatta, S., & Tedini, D. (2021). La pandemia del Covid-19 y el aprendizaje semipresencial en la educación superior. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*(28), 318-323. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1850-99592021000100040&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592021000100040&lng=es&tlng=es).
- Satorre, R., Diez, R., Menargues, M., & Pellín, N. (2021). Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. *Universidad de Alicante. Instituto de Ciencias de la Educación*, 2021, 1-834. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119228#vpreview>

- Segundo, E., Chuc, L., & Martínez, H. (2021). Retos impuestos en la educación a nivel superior: perspectiva del docente. *Revista electrónica ANFEI digital*(13).  
<https://www.anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/734>
- Sereno, C., & Mastrandrea, A. (2022). Experiencias de enseñanza y aprendizaje en el ámbito universitario: oportunidades, desafíos y tránsito hacia las post-pandemia. *niversidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, 2(21), 41-55.  
<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/212237>
- Serna-Rodrigo, R., & Miras, S. (2021). Posibilidades didácticas de Discord: comunicación informal en el aula de Lengua y Literatura. *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria*, 2021, 771-781.  
<https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119569>
- Serna-Rodrigo, R., Rovira-Collado, J., Miras, S., Lorens, R., Fernández, S., Madrid, P., . . . Pascual, C. (2021). Alfabetización digital y lectura multimodal en Didáctica de la Lengua y la Literatura Infantil y Juvenil. Propuestas de innovación en entornos digitales para el área de Didáctica de la Lengua y la Literatura. *Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante*.  
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/120947/1/Memories-Xarxes-I3CE-2020-21\\_129.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/120947/1/Memories-Xarxes-I3CE-2020-21_129.pdf)
- Torres, Á. (2021). Filosofía de las ciencias sociales: desarrollo, enfoques y compromisos ontológicos. *Colombiana de Filosofía de la Ciencia*, 21(42), 37-72. <https://doi.org/https://doi.org/10.18270/rcfc.v21i42.3478>

- Vargas-Díaz, J., Ibarra-Corona, D., Ibarra-Corona, M., Muñoz, M., & Xicoténcatl, G. (2021). Discord como Ambiente Virtual de Aprendizaje para el Desarrollo de Proyectos Colaborativos con Estudiantes. *Repositorio de Asociación Nacional de Instituciones de Educación en Tecnologías de la Información ANIEI*, 45. [http://www.aniei.org.mx/Archivos/Libros/Libro\\_sociedad21.pdf#page=45](http://www.aniei.org.mx/Archivos/Libros/Libro_sociedad21.pdf#page=45)
- Vilanova, N. (2019). Generación Z: los jóvenes que han dejado viejos a los "millennials". *Economistas*(161), 43-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6880937>
- Vizcaíno, J. (2021). *Plataformas y herramientas para la docencia telemática. Comparativa de dos plataformas para la docencia en línea en la Formación Profesional e Idiomas*. [Tesis de maestría, Universidad Politécnica de Catalunya, Facultad de Ciencias de la Educación]. Repositorio institucional Universidad Politécnica de Catalunya. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/352715>
- Ysla, D., Ocas, A., & Andrade-Arenas, L. (2021). Design of the Discord application as an E-learning tool at the University of Sciences and Humanities. *University of Science and Humanities*, 9. <https://doi.org/10.18687/LACCEI2021.1.1.9>

## VII. Anexos

### Ficha bibliográfica

NÚMERO	NOMBRE DE LA FUENTE	AUTOR	AÑO	TIPO DE DOCUMENTO	CENTRO DE DOCUMENTACIÓN	PAÍS	ENLACE
1	El Patio virtual de la U.N.R como plataforma de encuentro de una potencia-común. Recorrido por una experiencia colectiva nacida en pandemia.	De La Torre, M., Rossi, A., Mazzeo, V., Yunes, J., & Bertozzi, L.	2023	Artículo	Repositorio Hipermedial UNR	Argentina	<a href="https://testrehip.unr.edu.ar/it-ems/b143a6bb-70cc-4064-9e6b-0d6ad2b4bd7e">https://testrehip.unr.edu.ar/it-ems/b143a6bb-70cc-4064-9e6b-0d6ad2b4bd7e</a>
2.	Exploraciones creativas a través de la plataforma Discord.	Frete, F., Loza, I., Jones, D. y Sánchez, E.	2021	Artículo	Repositorio digital UNVM	Argentina	<a href="http://biblio.unvm.edu.ar/opac-css/doc_num_data.php?explnum_id=3208">http://biblio.unvm.edu.ar/opac-css/doc_num_data.php?explnum_id=3208</a>
3.	La webradio discord mediante la tecnología streaming para fomentar el aprendizaje interactivo en la educación superior.	Parra, M., Peralta, V., Mota, T., & Rodríguez, K.	2022	Artículo	Revista de investigación científica para todas las ciencias REVICC	Ecuador	<a href="https://doi.org/10.59764/revicc.v2i3.20">https://doi.org/10.59764/revicc.v2i3.20</a>



4.	Posibilidades didácticas de Discord: comunicación informal en el aula de Lengua y Literatura.	Serna-Rodrigo, R., & Miras, S.	2021	Artículo	Repositorio institucional de la Universidad de Alicante	España	<a href="https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/119569/1/Redes-Investigacion-Innovacion-Docencia-Universitaria-2021_66.pdf">https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/119569/1/Redes-Investigacion-Innovacion-Docencia-Universitaria-2021_66.pdf</a>
5.	Investigación, creación y escrituras académicas alternativas en una experiencia colaborativa a través de la plataforma Discord.	Frete, F., & Loza, I.	2023	Artículo	Scielo	Argentina	<a href="https://doi.org/10.37785/nw.v7n2.a5">https://doi.org/10.37785/nw.v7n2.a5</a>
6.	Implantación de laboratorios en línea en titulaciones de Informática usando la herramienta Discord.	Pardines, I., Sánchez-Élez, M., & Maria, M.	2023	Artículo	Revista Educación en ingeniería	España	<a href="https://doi.org/10.26507/rei.v18n36.1264">https://doi.org/10.26507/rei.v18n36.1264</a>
7.	Intercambio lúdico para clases de Investigación Aplicada en carreras creativas en el marco de la virtualidad en el 2021.	Murcia-Molina, D.	2022	Artículo	Repositorio Universidad de Palermo	Argentina	<a href="https://dspace.palermo.edu/objects/index.php/actas/article/view/8799/14656">https://dspace.palermo.edu/objects/index.php/actas/article/view/8799/14656</a>

8.	Discord como herramienta de enseñanza en línea durante la Pandemia de COVID-19.	Contreras-Espinosa, R. y Eguia-Gomez, J.	2022	Artículo	Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade	Brasil	<a href="https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2022.v31.n65.p106-120">https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2022.v31.n65.p106-120</a>
9.	Aprendizaje basado en proyectos a través de la herramienta colaborativa Discord en la asignatura de matemática.	Núñez, J.	2023	Tesis	Repositorio digital Universidad Técnica del Norte	Ecuador	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14420">http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14420</a>
10	Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria.	Satorre, R., Diez, R., Menargues, M., & Pellín, N.	2021	Artículo	Repositorio de investigación de la Universidad de Alicante	España	<a href="https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119228#vpreview">https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119228#vpreview</a>
11.	Desarrollo de una aplicación de Discord para mejorar la docencia remota.	Lagunas, I.	2022	Tesis	Repositorio de la Universidad Politécnica de Cataluña	España	<a href="https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/374680/170912.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/374680/170912.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>
12.	El aprendizaje cooperativo y por tareas online usando Discord como herramienta comunicativa.	Ramos, S.	2020	Tesis	Repositorio de la Universidad de Zaragoza	España	<a href="https://zaguan.unizar.es/record/100831/files/TAZ-TFM-2020-1024.pdf">https://zaguan.unizar.es/record/100831/files/TAZ-TFM-2020-1024.pdf</a>

13.	Plataformas y herramientas para la docencia telemática. Comparativa de dos plataformas para la docencia en línea en la Formación Profesional.	Vizcaíno, J.	2021	Tesis	Repositorio de la Universidad Politécnica de Cataluña	España	<a href="https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/352715/158716.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/352715/158716.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>
14.	Discord como Ambiente Virtual de Aprendizaje para el Desarrollo de Proyectos Colaborativos con Estudiantes.	Vargas-Díaz, J., Ibarra-Corona, D., Ibarra-Corona, M., Muñoz, M., & Xicoténcatl, G.	2021	Artículo	Repositorio de Asociación Nacional de Instituciones de Educación en Tecnologías de la Información ANIEI	México	<a href="http://www.aniei.org.mx/Archivos/Libros/Libro_sociedad21.pdf#page=45">http://www.aniei.org.mx/Archivos/Libros/Libro_sociedad21.pdf#page=45</a>
15.	Metodologías activas en una era post-COVID: promoviendo el trabajo cooperativo a distancia.	Lozano, V.	2021	Artículo	Repositorio de la Universidad de Málaga	España	<a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9378365">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9378365</a>
16.	Prácticas letradas en el ecosistema de pantallas y sonidos de jóvenes raperos/as: una aproximación al caso de la Escuela de Rap	Arias, M.	2022	Tesis	Repositorio de la Universidad Abierta Interamericana.	Argentina	<a href="https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/4dd0532f-ec92-42c5-a1f3-e22c231deac7/content">https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/4dd0532f-ec92-42c5-a1f3-e22c231deac7/content</a>

	de Mar del Plata.						
17.	Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje como estrategia para el fomento de pensamiento crítico en estudiantes de nivel media superior.	Perera, D.	2022	Tesis	Repositorio Institucional DGBSDI- Universidad Autónoma de Querétaro	México	<a href="https://ri-ng.uaq.mx/bitstream/123456789/4383/1/RI007110.pdf">https://ri-ng.uaq.mx/bitstream/123456789/4383/1/RI007110.pdf</a>
18.	Del aula al streaming: La incorporación de nuevas TIC en los TAIN de educación superior durante el contexto ASPO.	Orazi, M.	2021	Tesis	Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de la Plata.	Argentina	<a href="http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/129685/Documento_completo.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/129685/Documento_completo.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>
19.	Diseño curricular de un curso de español como lengua extranjera para potenciar el trabajo a distancia del alumnado.	Alcaide, I.	2021	Tesis	Repositorio de la Universidad de Jaén	España	<a href="https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/15124/1/Alcaide_Galan_Ildefonso_TFM.pdf">https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/15124/1/Alcaide_Galan_Ildefonso_TFM.pdf</a>
20.	GPBOT: un bot de Discord para encuestas gamificadas en actividades docentes.	Borge, J.	2022	Tesis	Repositorio de la Universidad de Valladolid	España	<a href="https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57219/TFG-G5788.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57219/TFG-G5788.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>

21.	Retos impuestos en la educación a nivel superior: perspectiva del docente.	Segundo, E., Chuc, L., & Martínez, H.	2021	Artículo	Repositorio de Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de Ingeniería -ANFEI	México	<a href="https://www.anfei.mx/revista/index.php/revista/article/download/734/1376">https://www.anfei.mx/revista/index.php/revista/article/download/734/1376</a>
22.	Experiencias de virtualidad desde la perspectiva de un docente gamer.	Andrade, J.	2022	Artículo	Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación.	Ecuador	<a href="http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2297/1/Pedagogia173-182.pdf">http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2297/1/Pedagogia173-182.pdf</a>
23.	Alfabetización digital y lectura multimodal en Didáctica de la Lengua y la Literatura Infantil y Juvenil. Propuestas de innovación en entornos digitales para el área de Didáctica de la Lengua y la Literatura.	Serna-Rodrigo, R., Rovira-Collado, J., Miras, S., Lorens, R., Fernández, S., Madrid, P., . . . Pascual, C.	2021	Artículo	Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante	España	<a href="https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/120947/1/Memorias-Xarxes-I3CE-2020-21_129.pdf">https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/120947/1/Memorias-Xarxes-I3CE-2020-21_129.pdf</a>
24.	Enseñar en la universidad. Pandemia y después.	Maggio, M.	2021	Artículo	Repositorio de la Universidad de la Rioja	España	<a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8171323">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8171323</a>
25.	Introduce metodologías activas	Castro, F., Constantinescu	2021	Artículo	<i>Repositorio de la Universidad de</i>	España	<a href="https://www.researchgate.net/profile/Eligius-">https://www.researchgate.net/profile/Eligius-</a>

	en tu clase, indispensable en tiempo de pandemia.	, D., Corbera, F., Gonzáles, S., Gonzáles, M., Hendrix, E., . . . Rodríguez, A.			Malaga		Hendrix/publication/354809729_Introduce_metodologias_activas_en_tu_clase_indispensable_en_tiempos_de_pandemia/links/614d96c8a595d06017e92f51/Introduce-metodologias-activas-en-tu-clase-indispensable-en-tiempos-de-pandemia.pdf
26.	La pandemia del Covid-19 y el aprendizaje semipresencial en la educación superior.	Roatta, S., & Tedini, D.	2021	Articulo	Repositorio de la Universidad Abierta Interamericana.	Argentina	<a href="http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-99592021000100040&amp;script=sci_arttext">http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-99592021000100040&amp;script=sci_arttext</a>
27.	Design of the Discord application as an E-learning tool at the University of Sciences and Humanities.	Ysla, D., Ocas, A., & Andrade-Arenas, L.	2021	Articulo	University of Science and Humanities, Peru	Peru	<a href="https://doi.org/10.18687/LACCEI2021.1.1.9">https://doi.org/10.18687/LACCEI2021.1.1.9</a>
28.	Class services: desenvolvimento de um bot para ambientes de aprendizagem na ferramenta Discord.	Freitas, M.	2021	Tesis	Repositorio de la Universidad Federal de Santa María	Brasil	<a href="https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/20343/TG485_Mariano%20de%20Freitas.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/20343/TG485_Mariano%20de%20Freitas.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>

29.	Redes sociais móveis: uma análise das políticas de privacidade do whatsapp, telegram e discord.	Borges, V., Silva, M., Ribeiro, J., & Marín, R.	2022	Tesis	Repositorio del Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano	Brasil	<a href="https://doi.org/10.5753/brasnam.2023.230223">https://doi.org/10.5753/brasnam.2023.230223</a>
30.	O uso da tecnologia na educação em meio à pandemia.	Oliveira, G., Melo, K., Nascimento, A., Alves, T., Oliveira, A., Silva, L., . . . Lobato, J.	2022	Articulo	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – Campus Tucuruí, Pará – Brasil	Brasil	<a href="https://doi.org/10.53660/CONJ-579-204">https://doi.org/10.53660/CONJ-579-204</a>

## Presupuesto

Los costos del proyecto se basan en la inversión realizada para la investigación de indagaciones previas sobre la red social Discord. Se requirió una inversión total de S/ 5,000 aproximadamente.

Costos de Investigación:

<b>DISEÑO</b>				
<b>RECURSOS HUMANOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>HORAS</b>	<b>COSTO HORA</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
Horas hombre	2 investigadores	50	S/.50	S/. 5,000

## Cronograma

<b>ETAPA</b>	<b>DURACIÓN ESTIMADA</b>	<b>FECHAS ESTIMADAS</b>
Lectura y Análisis de Fuentes	2 semanas	Noviembre 2023
Síntesis y Documentación	1 semana	Noviembre 2023
Redacción del Informe	2 semanas	Noviembre – diciembre 2023
Revisión y Comentarios	1 semana	Diciembre 2023
Correcciones y Edición Final	1 semana	Diciembre 2023
Presentación y Entrega del Informe	1 semana	Diciembre 2023



