

UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS UAPA



**DIRECCIÓN ACADÉMICA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

TEMA:

**PROPUESTA DE INTEGRACIÓN DE LA HERRAMIENTA
TECNOLÓGICA DISCORD COMO APOYO AL PROCESO DE
ENSEÑANZA EN EL CENTRO EDUCATIVO EN ARTES DON
PEPE ÁLVAREZ AÑO 2022-2023.**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA
TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

PRESENTADO POR:

Juan Gabriel Polonia Guzmán

Ruderky Altagracia Pérez Bautista

ASESORA:

DRA. REYNA MARIA HIRALDO TREJO

**SANTIAGO DE LOS CABALLEROS
REPÚBLICA DOMINICANA**

Marzo 2023

ÍNDICE

DEDICATORIAS.....	VIII
AGRADECIMIENTOS.....	XI
RESUMEN.....	XIV
Introducción.....	17
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	19
1.1 Planteamiento del problema.....	20
1.2 Objetivo general.....	22
1.3. Objetivos específicos.....	22
1.4. Descripción del contexto institucional, del Centro Educativo en Artes Don Pepe Álvarez.....	22
1.5. Constitución del Equipo de Investigación	24
1.6. Justificación de la investigación	25
1.7. Delimitación de la investigación	27
1.8. Limitaciones de la investigación	27
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	28
2.1 Antecedentes internacionales	29
2.2 Antecedentes nacionales.....	33
2.3 Bases teóricas	35
2.3.1. Proceso de enseñanza aprendizaje.....	35
2.3.2. Importancia de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza aprendizaje	37
2.3.3. Virtualidad en la educación	39

2.3.4. Comunicación sincrónica	42
2.3.5. Comunicación asincrónica.....	44
2.3.6. Entornos virtuales de aprendizaje	45
2.3.7. E-learning	47
2.3.8. Plataformas virtuales	49
2.3.9. Discord.....	51
2.3.9.1 Servidores	53
2.3.9.2 Canales	54
2.3.9.3 Bots.....	56
2.3.10. Competencias tecnológicas de los docentes	56
2.3.11. Competencias tecnológicas de los estudiantes	58
2.3.12 Plan de capacitación	59
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	62
3.1. Enfoque, diseño y tipo de investigación acción	63
3.2. Modelo de investigación acción adoptado	65
3.3. Criterios de selección de los actores del proceso de investigación acción.....	66
3.4. Técnicas y procesos de recogida de información	67
3.5. Validación de las técnicas de recogida de información.....	68
3.6. Procesamiento de la información	69
3.7. Procedimiento del análisis de la información.....	69
CAPÍTULO IV:	70
IMPLEMENTACIÓN Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN	70

4.1 Procedimientos de desarrollo la investigación acción:.....	71
4.2 Fase de Planificación	71
4.2.1 Planificación de las actividades	72
4.2.2 Plan de capacitación	76
4.3 Fase de Acción	83
4.3.1 Taller no. 1: Presentación de la propuesta e introducción a los entornos virtuales de aprendizajes	83
4.3.2 Taller no. 2: Discord y sus beneficios	85
4.3.3 Taller no. 3: Instalación y configuración de Discord	87
4.3.4 Taller no. 4: Instalación y configuración de los Bots	90
4.3.5 Taller no. 5: Configuración de Roles, añadir usuarios y diseñar propuesta de integración de la herramienta Discord como un entorno virtual de aprendizaje	92
4.3.6 Taller no. 6: Agregar contenido al Entorno Virtual de Aprendizaje	95
4.3.7 Taller no. 7: Implementación de Discord en el proceso de enseñanza.....	97
4.4 Fase de observación.....	99
4.4.1 Observación del taller No. 1. Presentación de la propuesta e introducción a los entornos virtuales de aprendizajes	99
4.4.2 Observación del taller No. 2. Discord y sus beneficios.....	100
4.4.3 Observación del taller No.3: Instalación y configuración de Discord.....	101
4.4.4 Observación del taller No.4: Instalación y configuración de los Bots	102
4.4.5 Observación del taller No.5: Configuración de Roles, añadir usuarios y diseñar propuesta de integración de la herramienta Discord como un entorno virtual de aprendizaje.....	102
4.4.6 Observación del taller No.6: Agregar contenido al Entorno Virtual de Aprendizaje.....	103

4.4.7 Observación del taller No.7: Implementación de Discord en el proceso de enseñanza	104
4.5 Fase de reflexión / valoración.....	104
4.5.1 Reflexión del taller no. 1: Presentación de la propuesta e introducción a los entornos virtuales de aprendizajes.....	105
4.5.2 Reflexión del taller no. 2: Discord y sus beneficios	106
4.5.3 Reflexión del taller no. 3: Instalación y configuración de Discord	106
4.5.4 Reflexión del taller no. 4: Instalación y configuración de los Bots.....	107
4.5.5 Reflexión del taller no. 5: Configuración de Roles, añadir usuarios y diseñar propuesta de integración de la herramienta Discord como un entorno virtual de aprendizaje.....	107
4.5.6 Reflexión del taller no. 6: Agregar contenido al Entorno Virtual de Aprendizaje.....	108
4.5.7 Reflexión del taller no. 7: Implementación de Discord en el proceso de enseñanza.....	109
4.6 Reflexión final	109
4.7 Triangulación de los resultados	111
CONCLUSIONES.....	117
RECOMENDACIONES	123
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	126
ANEXOS	137
Anexo No. 1: Carta de solicitud de aprobación al centro para realizar investigación. .	138
Anexo No. 2: Carta de aprobación por parte del Centro Educativo en Artes Don Pepe Álvarez.....	139
Anexo No. 3: Taller virtual no. 1.....	140

Anexo No. 4: Taller virtual No. 2.....	140
Anexo No. 5: Taller presencial no. 3.....	141
Anexo No. 6: Taller presencial 4.....	141
Anexo No. 7: Taller presencial no. 5.....	142
Anexo No. 8: Taller presencial no 6.....	143
Anexo No. 9: Taller presencial no. 7.....	143
Anexo No 10: Seguimiento a la aplicación de Discord como un entorno virtual de aprendizaje con la docente Zuly Taveraz y los estudiantes,.....	144
Anexo No 11: Diseño de propuesta del Entorno Virtual de Aprendizaje	144
Anexo No.12: Propuesta de diseño de un entorno virtual de aprendizaje realizado por los docentes y los investigadores	145
Anexo No. 13: Chat general de la propuesta del diseño de integración.....	145
Anexo No. 14: Aplicación de encuesta de validación a los docentes.....	146
Anexo No. 15: Asignación de la docente en Discord.....	146
Anexo No. 16: Entorno Virtual de aprendizaje de la Docente Zuly Taveras.....	147
Anexo No 17: Gráfica sobre apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje	147
Anexo No. 18: Gráfica sobre satisfacción de los docentes con la herramienta Discord	148
Anexo No. 19: Gráfica No.1 objetivo 1	148
Anexo No. 20: Gráfica No. 2 objetivo 1	149
Anexo No. 21: Gráfica no. 3 objetivo 1	149

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo principal implementar la propuesta de integración de la herramienta tecnológica Discord como un entorno virtual de aprendizaje en apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje, en el Centro Educativo en Artes Don Pepe Álvarez durante el año escolar 2022-2023. Con la finalidad de resolver la problemática pues es un Centro Educativo que carece de un entorno virtual de aprendizaje.

La investigación está desarrollada con un enfoque cualitativo, basado en la opinión de los investigadores, la cual es tomada en cuenta como fuente de estudio. El tipo de investigación utilizado es el de investigación-acción, dado que la finalidad es generar propuestas de mejoras a la situación encontrada en el Centro Educativo.

Una vez detectada la problemática del Centro Educativo se procedió a realizar un diagnóstico del porqué esta situación no se había solventado. Este proceso se realizó mediante un cuestionario elaborado en Google Form. Para poder cumplir con los objetivos planteados en la investigación se creó un plan de capacitación en el cual se planificaron y, posteriormente, se desarrollaron siete talleres, los cuales estaban para dotar a los docentes de los conocimientos, habilidades y competencias necesarios para que pudieran utilizar Discord y crear los entornos virtuales de aprendizaje.

Durante los talleres se realizaron procedimientos de observación y reflexión con el propósito de ir analizando y, de ser necesario, realizar ajustes a la planificaciones y ejecuciones de los próximos talleres. Los talleres concluyeron con una actividad de cierre, en la misma se aplicó una encuesta de validación de los talleres y del entorno virtual de aprendizaje. Lo que sirvió de base para triangulación de los resultados y el análisis final.

En la investigación se pudo concluir que Discord es una herramienta útil, con una curva de aprendizaje muy baja, tanto para los docentes como para los estudiantes y que puede utilizarse perfectamente para implementar un entorno virtual de aprendizaje.

Palabras claves: Entornos virtuales de aprendizaje, Discord, investigación acción, enfoque cualitativo, entornos virtuales.

CONCLUSIONES

En la elaboración de la presente investigación se identificó la principal problemática que tenía el Centro Educativo en Artes Don Pepe Álvarez, que el centro carecía de un entorno virtual de aprendizaje, este diagnóstico se realizó mediante un cuestionario aplicado a los docentes del Centro Educativo.

Mediante el diagnóstico realizado se pudo determinar que el Centro Educativo no tenía un entorno virtual de aprendizaje, lo que permitió realizarle una propuesta para solventar esa situación, se le presentó la herramienta tecnológica Discord como propuesta para implementar un entorno virtual de aprendizaje en apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Para el logro de este objetivo, los investigadores se plantearon cuatro objetivos específicos, los cuales mencionamos a continuación, así como el cumplimiento de cada uno de estos:

Objetivo No. 1. Determinar el grado de conocimiento y manejo de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el personal docente.

Para cumplir con este objetivo se procedió a realizar un levantamiento de información a través de un cuestionario de preguntas elaboradas para determinar si los docentes tenían los conocimientos y las habilidades necesarias sobre los entornos virtuales de aprendizajes, especialmente en el uso de la herramienta Discord.

Se determinó que un 57.1% no conocía lo que es un entorno virtual de aprendizaje y en relación con la pregunta ¿Cuál es su nivel de conocimiento y dominio que tiene sobre los entornos virtuales de aprendizaje?, se evidenció que un 61.9% no tenía los conocimientos, ni el manejo de los entornos virtuales de aprendizaje. En otra pregunta planteada a los docentes sobre el conocimiento de la herramienta tecnológica Discord, se comprobó que el 95% de los docentes no conocía la herramienta tecnológica Discord. Estos resultados reflejaron el bajo nivel que tenían los docentes en el conocimiento y manejo de los entornos virtuales de aprendizaje y de la herramienta Discord. Ver Anexos No. 19, 20 y 21.

Objetivo No. 2. Elaborar un plan de capacitación sobre el uso de la herramienta Discord y sus complementos.

Con base en el diagnóstico realizado se determinó la necesidad de realizar un plan de capacitación para refrescar los conocimientos a los docentes sobre la ventaja y los beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje, simultáneamente capacitar a los docentes en el uso, manejo y configuración de la herramienta tecnológica Discord, este plan de capacitación se planificó y se desarrolló con siete talleres y una actividad de cierre.

El plan de capacitación consistió en el desarrollo de siete talleres los cuales estaban orientados a: mostrar a los docentes las bondades y beneficios de la entornos virtuales de aprendizaje, a que conocieran y se familiarizaron con la herramienta tecnológica Discord, en ese mismo sentido a que los docentes crearán sus propios servidores, canales de textos y de voz, así como seleccionar, configurar e integrar los bots a los servidores, además de configurar los roles y permisos, los cuales le agregarían seguridad. Con todos estos saberes los docentes tendrían el manejo y las competencias para crear su entorno virtual de aprendizaje. En una encuesta realizada a los docentes sobre su satisfacción con el plan de capacitación impartido, los resultados arrojaron: el 85,7% respondió que se siente altamente satisfecho y el 9,5% algo satisfecho y un 4,8% no se siente ni satisfecho ni insatisfecho.

Objetivo No. 3. Diseñar la propuesta de integración de las herramientas Discord como un entorno virtual de aprendizaje en apoyo al proceso de enseñanza.

Al finalizar los talleres, los docentes en coordinación con los investigadores desarrollaron una propuesta de un entorno virtuales de aprendizaje, esta propuesta tomó en cuenta algunos aspectos de la plantilla desarrollada por la compañía de Discord para ser aplicada en centros educativos. Esta plantilla fue analizada y discutida por el grupo de docentes, incorporándose elementos propios del Centro Educativo, la propuesta que elaboraron los docentes quedó de la siguiente manera: cinco categorías (Informativa, General, Asignaciones, Canales de voz y Administración).

En la categoría informativa: se crearon cinco canales de comunicación, los cuales eran de solo lectura para los estudiantes y solo podían escribir los docentes; estos canales son los siguientes (Bienvenida, Reglas, Anuncios de la dirección, Anuncios, Coordinación

docente y Eventos). El canal de coordinación-docente solo es visible por los usuarios que tienen asignado el rol docente.

La categoría general cuenta con los siguientes canales (Chat-general, Foros, Recursos, Encuestas y Memes). Estos canales son de lectura y escritura para todos los usuarios.

La categoría de asignaciones cuenta con dos canales (Asignación-tareas y Enviar-tareas), estando configurado el canal de envío de tareas para que el historial no fuese visible a los que tuvieran asignados el rol de estudiantes.

La categoría de canal de voz cuenta con siete canales: (Música [solo texto], Dos canales de música, y Tres salas de reuniones). Estos canales están configurados de lectura y escritura.

Los roles que se propusieron fueron los siguientes: Bots, administrador, director, docentes y alumnos. Siendo el rol de alumnos el que menos privilegio tiene en la plataforma.

Los bots que fueron seleccionados para ser incluidos fueron los siguientes:

- MEE6: Este bots cumple con la función de moderador, da la bienvenida a los usuarios, implementa la estrategia de subir de nivel a los usuarios según su nivel de participación y asigna automáticamente el rol de alumnos a los usuarios que ingresen al entorno virtual de aprendizaje.
- Hydra: Este Bots tiene la función de buscar y reproducir la música que le indique el usuario a través de los comandos (. play,. stop, .next).
- Mr Poll: Este bots tiene como función el diseñar encuesta, según las especificaciones que le indique el profesor.

Estos elementos conforman la propuesta de integración de la herramienta Discord como un entorno virtual de aprendizaje, esta propuesta fue discutida y aprobada por todos los docentes.

Se puede observar en el Anexo No. 11 y No. 12, donde se puede evidenciar la plantilla.

Los docentes desarrollaron con base en esta propuesta sus propios servidores, en el cual tienen su entorno virtual de aprendizaje con los recursos y asignaciones correspondientes a sus asignaturas.

Objetivo No. 4. Validar la propuesta de integración de Discord al proceso educativo.

Para validar la propuesta de integración se procedió a utilizar un entorno virtual de aprendizaje, desarrollado por la docente Zuly Taveras, en el cual se integró a los docentes del 5to grado del segundo ciclo del nivel secundario. Para esta validación se procedió a aplicar una encuesta, tanto a los docentes como a los estudiantes, donde se evalúan varios factores: navegación, utilidad, accesibilidad, estabilidad técnica e interactividad.

Como parte de la validación de este proyecto se puede verificar en los anexos N°.15y 16, donde la docente Zuly Taveras, creó un entorno virtual de aprendizaje y se ve los usuarios interactuando en el entorno virtual, además de una asignación realizada en el canal de texto de asignaciones de tareas anexo N° 15. En los resultados de la encuesta sobre considerar a Discord como una herramienta de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, los docentes respondieron: un 55% está completamente de acuerdo y el 40% está de acuerdo y un 5% ni de acuerdo ni en desacuerdo. Y en relación con la utilidad de la herramienta Discord respondieron: un 52,4% lo considera extremadamente útil, el 38,1% muy útil y el 9,5% algo útil.

En lo que concierne al **objetivo general** que esta investigación plantea, el mismo se ha logrado en cuanto a la implementación de la propuesta de integración realizada por los docentes, a través de los cuatros objetivos específicos, los cuales fueron cumplidos de manera satisfactoria, y pueden ser evidenciados en los anexos de esta investigación.

En la encuesta realizada a los docentes, sobre si Discord servía de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje: se pudo evidenciar que un 55% respondió que está totalmente de acuerdo y un 40% respondió estar de acuerdo; Lo que respalda que la herramienta Discord sirve de apoyo a los procesos educativos como un entorno virtual de aprendizaje en el Centro Educativo en Artes Don Pepe Álvarez.

Al concluir este proyecto se ha adquirido experiencia en cada uno de los talleres impartidos en el tiempo que fue desarrollado el plan de capacitación. La implementación de la propuesta de integración de la herramienta Discord como un entorno virtual de aprendizaje en apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, trae consigo una experiencia motivadora de seguir proponiendo la implementación de Discord como herramienta de apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje en el sistema preuniversitario y universitario de la República Dominicana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A. D., Worosz, T. B., y Vichot, I. B. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: Su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive. Revista de Educación*, 16(4), 610–623.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1815-76962018000400610&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Acosta, J. Z., Leyva, A. L., y Licea, M. R. M. (2018). La virtualidad como alternativa de formación universitaria. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 9(2 (Abril-Junio)), 159–178. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6596592>

Alarcón, C. H. M., León, C. E. D., Donoso, L. J. G., Tinoco, L. M. E., y Alarcón, F. P. M. (2021). Metodología de formación educativa basada en entornos virtuales de aprendizaje para estudiantes de Ingeniería Civil. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 530–550. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231863>

Aranda, Y. Á., y Bula, E. R. V. (2021). Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) en la disrupción del proceso enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), Art. 6. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1337

Arguello-Mosquera, F. M., Caballero-Montenegro, E. S., Nájera-Rodríguez, B. M., y GaiborGaibor, J. Y. (2022). Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza. 7(2). <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v7i2.3638>

Arnaiz, N. V. Q., Arias, N. G., y Galarza, F. P. C. (2022). La utilización de herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica para la enseñanza y aprendizaje en las universidades del Ecuador. *Revista Conrado*, 18(S2), Art. S2. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2489>

Barrera Rea, V. F., y Guapi Mullo, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, julio. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html/hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1807plataformas-virtuales-educacion>

Beltrán, G. M., Bernal, R. E. L., y Martínez, A. A. (2022). La riqueza de los encuentros sincrónicos en la educación a distancia. *Memorias*, 258–268. <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/memorias/article/view/5738>

Bley, A. S., y Cárdenas, L. F. A. (2019). *Planificación y Control de Proyectos*. Alpha Editorial.

Buitrago-Bohórquez, B., y Sánchez, H. (2021). Competencias pedagógicas y tecnológicas del docente para el diseño instruccional en educación virtual universitaria. *IPSA Scientia*, revista científica multidisciplinaria, 6(2), Art. 2. <https://doi.org/10.25214/27114406.1054>

Cajo, B. G. H., Acan, J. R. B., y Chávez, Y. A. R. (2022). E-learning en el proceso enseñanza aprendizaje en la educación superior: Una revisión de la literatura : E-learning in the teaching and learning process in higher education: a literature review. *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 9(2), Art. 2. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.92.619>

Calderón-Delgado, V. M., Peña-Consuegra, G. D. la, y Zambrano-Acosta, J. M. (2021). EL

PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE MEDIADO POR LA VIRTUALIZACIÓN EN EL BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "CULTURA MACHALILLA". *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN - ISSN: 2697-3456*, 5(9 Ed. esp.), Art. 9 Ed. esp. <https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespdic.0136>

Callirgos Patroni, J. C. (2022). “La construcción de un ‘lugar’ digital femenino y queer dentro de la comunidad ‘gamer’ peruana en servidores de Discord: El caso Pride Underground”.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22265/MAS_AMOR_OS_ESTEFANIA_VICTORIA_CONSTRUCCION_DE_UN_LUGAR_DIGITAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cedeño, G. C. B., y Bailón, J. B. (2021). Estrategias neurodidácticas en el proceso enseñanza aprendizaje de educación básica. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(1), 72–81. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/download/3997/3636>

Chasi, A. M. C., Toaquiza, M. F. A., y Lema, E. O. M. (2021). La educación del futuro mediante plataformas virtuales. *Dominio de las Ciencias*, 7(Extra-1), 1208–1225. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385902>

Chavarro, M., y Leonardo, J. (2019). Formación docente en Competencias tecnológicas en la era digital: Hacia un impacto sociocultural. *Almenara, J. C., Díaz, V. M., & Garrido, C. C. (2015). Validación de la aplicación del modelo TPACK para la formación del profesorado en TIC. Revista d'Innovación Educativa*, (14). Recuperado el 6 de octubre de 2018, de <https://goo.gl/abLvEa>. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/12250>

Chaves, V. E. J., y Torres, M. G. (2021). Triangulación metodológica en las investigaciones.

Revista UNIDA Científica, 5(2), Art. 2. <https://revistacientifica.unida.edu.py/publicaciones/index.php/cientifica/article/view/65>

Contreras Espinosa, R. S., y Eguia Gomez, J. L. (2022). Discord como herramienta de enseñanza en línea durante la pandemia de COVID-19. *Revista da FAEEBA - Educação e*

Contemporaneidade, 31(65), Art. 65. <https://doi.org/10.21879/faeaba23580194.2022.v31.n65.p106-120>

Cruz, M. A. T. D. la, Macías, G. G. G., Viejó, J. L. M., y Chisag, J. C. C. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *RECIMUNDO*, 4(4), Art. 4. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)

Cruz Rodríguez, E. D. C. (2019). Importancia del Manejo de Competencias Tecnológicas en las Prácticas Docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES).

Revista Educación. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v43n1/2215-2644-edu-43-01-00196.pdf>

Delgado, P. (2020). ¿Cuál es la diferencia entre aprendizaje sincrónico y asíncrono? *Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación*. <https://observatorio.tec.mx/edunews/aprendizaje-sincronico-y-asincronico-definicion>

Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K., Egüez Cevallos, C., Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K.,

& Egüez Cevallos, C. (2021). Impacto de las TIC: Desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113–134. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.448>

Ceci, L. (2022, November 30). Discord top servers worldwide by members count 2022. Statista. Retrieved January 12, 2023, from <https://www.statista.com/statistics/1327141/discord-topservers-worldwide-by-number-of-members/>

Espinosa, R. S. C., y Gómez, J. L. E. (2021). Enseñanza en línea usando Discord durante la pandemia COVID-19. *Entornos virtuales para la educación en tiempos de pandemia: Perspectivas metodológicas*, 2021, ISBN 978-84-1377-640-8, págs. 1172-1191, 1172–1191. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8265990>

Filippi, J. L., Lafuente, G., Ballesteros, C., y Bertone, R. (2020). Experiencia de virtualización en la UNLPam. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 26, 20–26. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1850-99592020000200003&lng=es&nrm=iso&tlng=es

García, P. F. M., y Farfán, I. de los Á. G. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Dominio de las Ciencias*, 5(Extra 1), 394–413. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7152630>

González, J. I., y Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 49–62. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11607>

Guanotasig, M. del C. R., y Molina, N. D. E. (2022). Estrategias metodológicas para la enseñanza del idioma inglés a través de clases sincrónicas. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(Extra 4), 144–156. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8561173>

Hernández Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill educación. <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>

Kruglyk, V., Bukreiev, D., Chorny, P., Kupchak, E., y Sender, A. (2020). Discord platform as an online learning environment for emergencies. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*, 8(2), Art. 2. <https://doi.org/10.32919/uesit.2020.02.02>

Lagunas Martin, I. (2022). Desarrollo de una aplicación de Discord para mejorar la docencia remota [Universitat Politecnica de Catalunya]. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/374680>

Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, 27, Art. 27. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>

Librarian. (s/f). Guía para Principiantes en Discord. Discord. Recuperado el 18 de diciembre de 2022, de <https://support.discord.com/hc/es/articles/360045138571-Gu%C3%ADa-paraPrincipiantes-en-Discord>

Macancela, E. R. Z., Berrones, W. J. R., Vidal, J. C. P., y Baque, C. J. S. (2020). Plataformas virtuales y fomento del aprendizaje colaborativo en estudiantes de Educación Superior. *Sinergias educativas*, 1(5). <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821581025/>

Maldonado, D. (2019). Virtualización: ¿qué es y para qué sirve exactamente? <http://www.icorp.com.mx/blog/que-es-virtualizacion/>

Maldonado, M. E., y Maldonado, M. E. (2018). El aula, espacio propicio para el fortalecimiento de competencias ciudadanas y tecnológicas. *Sophia*, 14(1), 39–50. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.14v.1i.822>

Manrique, J. N. J. (2022). Ambiente de Aprendizaje Virtual: Una oportunidad para la construcción de la Cátedra de la Paz [Universidad Antonio Nariño]. <http://repositorio.uan.edu.co/handle/123456789/6421>

Marín, A. S. L., y Carpio, V. S. R. (2021). Aprendizaje sincrónico y educación a distancia en

estudiantes de Educación Primaria IV ciclo de la E.E.S.P.P. “José Jiménez Borja”, 2020. *Qualitas Investigaciones*, 7(1), Art. 1. <https://revistas.qualitasin.com/index.php/qualitasin/article/view/45>

Martínez, A. J. R. (2021). Competencias Digitales Docentes y su Estado en el Contexto Virtual. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 1(2), Art. 2. <https://doi.org/10.15381/rpiiedu.v1i2.21038>

Martínez-Juste, S., Muñoz-Escolano, J. M., y Oller-Marcén, A. M. (2019). Una experiencia de investigación-acción para la enseñanza de la proporcionalidad compuesta. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 37(2), Art. 2. <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/v37-n2-martinez-munoz-oller>

Melgarejo Curbelo, C. (2022). LAS TICS EN EDUCACIÓN INFANTIL [Universidad de la Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28595/Las%20TICS%20en%20educacion%20Infantil.pdf?sequence=1>

Meza-Intriago, F. H., y Vásquez-Giler, M. (2021). Comunicación en Línea en la educación sincrónica y asincrónica en el pre-universitario. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*. ISSN 2737-6354., 4(8 Ed. esp.), Art. 8 Ed. esp. <https://doi.org/10.46296/rc.v4i8edesp.0032>

Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., y Gentry-Jones, J. (2020). El e-learning y la evolución en la enseñanza y aprendizaje de la educación superior. *Dominio de las Ciencias*, 6(5), 491–500. <http://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1666>

Morán, R. C. D. (2022). Herramientas virtuales y las competencias digitales en estudiantes de una universidad particular de Lambayeque. *Revista Conrado*, 18(87), Art. 87. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2546>

Muñoz Marín, A. (2021). Twitch y Discord, nuevos medios acompañantes de la juventud española para paliar su soledad. <https://idus.us.es/handle/11441/126283>

Odinokaya, M. A., Krylova, E. A., Rubtsova, A. V., y Almazova, N. I. (2021). Using the Discord Application to Facilitate EFL Vocabulary Acquisition. *Education Sciences*, 11(9), Art. 9. <https://doi.org/10.3390/educsci11090470>

Patrón-Ramírez, C. E. (2022). El aula invertida, estrategia para la mejora del proceso enseñanzaaprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(01), Art. 01. <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/50>

Pérez Gómez, D. C., y Moreno Nery, R. L. (2019). La investigación cualitativa: Un camino para interpretar los fenómenos sociales. <https://www.uo.edu.mx/sites/default/files/revista/recurso/Libro%20Jocelyn%20COMPL E TO.pdf#page=86>

Pérez Vasquez, A. C., y Valdez Liriano, J. M. (2019). Capacitación en la plataforma virtual Moodle a las prácticas pedagógicas de los docentes de Lengua Española del Nivel Secundario del Centro Politécnico Virgen de la Altagracia (CEPVA), Distrito 10-03, en Santo Domingo Este, 2018. [Universidad Abierta para Adultos (UAPA)]. <https://inered.gob.do/fichanueva.php?id=7002>

Pichucho, T. M. A., Cedeño, K. J. P., Cevallos, L. E. S., y Sanchez, J. A. A. (2022). El impacto de las TIC en los estudiantes de nivelación durante la pandemia Covid-19. *RECIMUNDO*,

6(suppl 1), Art. suppl 1. [https://doi.org/10.26820/recimundo/6.\(suppl1\).junio.2022.275288](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(suppl1).junio.2022.275288)

Pinto, G., y Plaza, J. (2021). Determinar la necesidad de capacitación en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones para la formación docente. 593 *Digital Publisher CEIT*, 6(1), 169–181. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7897553>

Piñas-Morales, M. B., Avalos-Pérez, M. A., y Navas-Bonilla, C. del R. (2020). La importancia de la evaluación inicial en el uso de las TICs en estudiantes de educación superior. *Polo del Conocimiento*, 5(1), 627. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1966>

Pisco, C. A. A. (2022). Competencia digital y docente en la formación investigativa de la carrera de ingeniería de las telecomunicaciones. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), Art. 25. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.426>

Poche Ramirez, M., Noboa Cadena, R. A., y Mancebo Suazo, A. M. (2019). Propuesta didáctica con el uso de la plataforma Moodle como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas de 4to grado del nivel secundario del Liceo Licda. Aura Violeta Forestieri. Santo Domingo Este. Año escolar 2018-2019. [Universidad Abierta para Adultos (UAPA)]. <https://inered.gob.do/fichanueva.php?id=6804>

Polanco, R. (2022). Reflexiones sobre las limitaciones de la Educación Secundaria respecto a la Virtualización. *Educación en Contexto*, 8(15), Art. 15. <https://educacionencontexto.net/journal/index.php/una/article/view/176>

Ramiro, S. (2021). Discord: Qué es, cómo funciona y cómo aplicarlo en tus clases. <https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/discord-educacion/>

Rivera-Villalta, P. S., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, J. C., y Narváez-Zurita, C. I. (2020). Formación de competencias tecnológicas en el uso de Microsoft Teams en los estudiantes del bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), Art. 3. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.414>

Roatta, S., y 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_abstract&pid=S1850-99592021000100040&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Rodrigo, R. S., y Miras, S. (2021). Posibilidades didácticas de Discord: Comunicación informal en el aula de Lengua y Literatura. *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria: Volumen 2021*, 2021, ISBN 978-84-09-29261-5, págs. 771-781, 771–781. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8167567>

Rodriguez, E. D. C. C. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). Universidad de Costa Rica.

Rodríguez, P. de las M. W., Flores, J. X. D., Medrano, V. F. P., y García, S. O. (2022). Modelo de enseñanza E- learning y su importancia en tiempos de pandemia en la educación superior. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 6(2), 143–150. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8410244>

Rodríguez, R. H. V., y Vaca, V. A. C. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 65, Art. 65. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067>

Rodríguez, R. L. P., y Avila, C. M. A. (2022). Competencias digitales en estudiantes y docentes universitarios del área de la educación física y el deporte. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 43, 1065–1072. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8106411>

Rodríguez-Torres, Á. F., Cañar-Leiton, N. V., Gualoto-Andrango, O. M., Correa-Echeverry, J. E., y Morales-Tierra, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: Revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662–681. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>

Romero, E. C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119–127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047143>

Romero, E. L. C., y Moreira, J. A. M. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza.: VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS AND THEIR INNOVATIVE ROLE IN THE TEACHING PROCESS. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>

Saltos-Rodríguez, L. J., Loor-Salmon, L. del R., y Palma-Villavicencio, M. M. (2018). *La Investigación: Acción como una estrategia pedagógica de relación entre lo académico*

y social. Polo del Conocimiento, 3(12), 149.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/822>

Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., y Mejía Sáenz, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Universidad Ricardo Palma.
<https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>

Sánchez Guerrero, L., García Gaona, A. R., y Álvarez Rodríguez, F. J. (2021). Sociedad Inteligente: Estrategias para la formación de competencias en TIC.
http://www.aniei.org.mx/Archivos/Libros/Libro_sociedad21.pdf#page=45

Sandí Delgado, J. C., y Sanz, C. V. (2018). Revisión y análisis sobre competencias tecnológicas esperadas en el profesorado en Iberoamérica. EDUTEC, no. 66.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1225>

Sequera, M. (2014, noviembre 18). INVESTIGACIÓN ACCIÓN: UN MÉTODO DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA PARA LA SOCIEDAD ACTUAL. 10(18), 223–229.
<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/arje/arj18/art23.pdf>

Serna-Rodrigo, R., y Miras, S. (2021). Posibilidades didácticas de Discord: Comunicación informal en el aula de Lengua y Literatura. Universidad de Alicante. Instituto de Ciencias de la Educación. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119569>

Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., y Perozo, É. (2019). Tecnicas e instrumentos de recoleccion de datos cuali-cuantitativos.
<https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/bitstream/handle/uniguajira/467/88.%20Tecnicas%20e%20instrumentos%20recoleccion%20de%20datos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valdez, L. R. (2022). Implementación de ambientes virtuales de aprendizaje para el fortalecimiento del proceso de enseñanza de las asignaturas básicas del segundo ciclo del nivel secundario el liceo norberto luciano mora blanco año escolar 2021-2022. Universidad Abierta Para Adultos (UAPA).

Vera, Z. A., Prieto, M. S. F., Zambrano, L. B., y Enrique, L. E. P. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje en comunidades de práctica de docentes universitarios del Ecuador. Ensayos

Pedagógicos, 13(2), 185–200.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7038098>

Viloria, H., y González, J. H. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, 140, 367–384. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7319399>

Vite, M. M. del R. R., y Castillo, L. C. M. N. de. (2022). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Dataismo*, 1(10), Art. 10. <https://doi.org/10.53673/data.v1i10.54>

Zambrano-Cuadros, S. V., y Marcillo-García, C. E. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 971–986. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1751>

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:

Para consultar a texto completo esta tesis [solicite en este formulario \(https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59 como hipervínculo\)](https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59) o dirigirse a la Sala Digital del Departamento de Biblioteca de la Universidad Abierta para Adultos, UAPA.

Dirección**Biblioteca de la Sede – Santiago**

Av. Hispanoamericana #100, Thomén, Santiago, República Dominicana
809-724-0266, ext. 276; biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana.
Tel.: 809-483-0100, ext. 245. biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.
809-584-7021, ext. 230. biblioteca@uapa.edu.do