



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**APLICANDO DISCORD COMO RECURSO EDUCATIVO PARA
FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO EN ESTUDIANTES DE
SEXTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
N° 70538 CARACOTO, JULIACA.**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. KATHERINE OLGA ARI ADCO

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PUNO – PERÚ

2023



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

APLICANDO DISCORD COMO RECURSO EDUCATIVO PARA FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70538 CARACOTO, JULIACA.

AUTOR

KATHERINE OLGA ARI ADCO

RECuento DE PALABRAS

29574 Words

RECuento DE CARACTERES

169331 Characters

RECuento DE PÁGINAS

184 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.1MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 14, 2023 10:56 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 14, 2023 10:58 AM GMT-5

● **2% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 2% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)


Dr. Vidnay Noel Valero Arcoo
DOCENTE UNIVERSITARIO


Dr. Vidnay Noel Valero Arcoo
DOCENTE UNIVERSITARIO

Resumen



DEDICATORIA

“A Dios, quien es mi guía y mi fuerza en cada paso de mi vida.”

"A mi estimado padre, Valeriano, y madre Aydee, y a mis hermanas, quienes han guiado mis pasos con valores sólidos y han depositado su confianza en mí. Gracias a ellos, he fortalecido mis habilidades y me he atrevido a desafiar nuevos propósitos en busca de alcanzar metas y continuar trabajando en brillantes proyectos futuros."

Katherine.



AGRADECIMIENTOS

Expreso mi aprecio y gratitud a todas las personas e instituciones que contribuyeron en el desarrollo de mi proyecto de investigación.

A nuestra querida “alma mater”, UNA-PUNO, y a toda la plana docente de la EP de Educación Primaria, en especial a la Dra. Katia Pérez Argollo, por compartir conocimientos, experiencias y habilidades en la formación de profesionales exitosos.

Agradecer a mi director de tesis, D.Sc. Vidnay Noel Valero Ancco, cuya orientación, sugerencias perspicaces y generosa disposición de conocimientos fueron esenciales en cada etapa de esta investigación.

A la IEP N° 70538 “Caracoto”, Juliaca, mi gratitud al señor director y a las maestras por conceder la autorización para llevar a cabo la presente investigación. A su vez a los estudiantes de dicha institución, su apoyo fue crucial para el éxito de este proyecto.

No puedo pasar por alto la valiosa contribución de los distinguidos jurados, cuya dedicación y experiencia aportaron sugerencias, análisis y críticas constructivas que enriquecieron la calidad de mi investigación.

Finamente, deseo expresar mi gratitud a Dios, al programa PRONABEC y a CONCYTEC/ Programa PROCIENCIA, por el financiamiento, según el CONTRATO N° PE501081961-2022-PROCIENCIA, su respaldo fue fundamental para la exitosa culminación de mis estudios y la obtención del título. ¡Su contribución ha sido inestimable!

La investigadora.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 14

ABSTRACT..... 15

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 19

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 22

1.2.1. Problema general 22

1.2.2. Problemas específicos 22

1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN..... 22

1.3.1. Hipótesis general 22

1.3.2. Hipótesis específicas 23

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 23

1.4.1. Viabilidad de la investigación 25

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 26



1.5.1. Objetivo general	26
1.5.2. Objetivos específicos.....	27

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES	28
2.2. MARCO TEÓRICO	35
2.2.1. Discord	35
2.2.2. Características de la plataforma Discord.....	37
2.2.3. Impacto de la plataforma Discord en la educación	38
2.2.4. Modo de uso de la plataforma Discord.....	39
2.2.5. Uso de la plataforma Discord por la investigadora y estudiantes	41
2.2.6. Dimensiones de la plataforma Discord.....	45
2.2.7. Tecnologías digitales	61
2.2.8. Ventajas y desventajas de la plataforma Discord	61
2.2.9. Educación virtual.....	63
2.2.10. Enseñanza en línea	64
2.2.11. Uso de herramientas tecnológicas educativas	64
2.2.12. Recurso educativo	65
2.2.13. Clasificación de los recursos educativos	66
2.2.14. Ventajas y desventajas de los recursos educativos.....	67
2.2.15. Trabajo en equipo	67
2.2.16. Importancia del trabajo en equipo	70



2.2.17. Características del trabajo en equipo	70
2.2.18. Ventajas y desventajas del trabajo en equipo	71
2.2.19. Albert Bandura y el paradigma de aprendizaje social	72
2.2.20. Dimensiones del trabajo en equipo.....	72
2.3. MARCO CONCEPTUAL	81
2.3.1. Definición de términos básicos	81
CAPÍTULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	83
3.2. PERIODO DE DURACIÓN.....	84
3.2.1. Formulación.....	84
3.2.2. Coordinación	84
3.2.3. Ejecución	84
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	84
3.3.1. Técnica	84
3.3.2. Instrumento.....	85
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	88
3.4.1. Población	88
3.4.2. Tipo de muestreo	89
3.4.3. Muestra	89
3.5. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	90
3.6. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	90



3.7. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	90
3.8. PROCEDIMIENTO	91
3.9. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	93
3.10. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	95
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. RESULTADOS	97
4.1.1. Resultados del objetivo general	98
4.1.2. Resultados de los objetivos específicos	99
4.1.3. Prueba de normalidad de los datos	102
4.1.4. Contrastación de la prueba de hipótesis	104
4.2. DISCUSIÓN	113
V. CONCLUSIONES	120
VI. RECOMENDACIONES	122
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	124
ANEXOS	140

Área: Gestión Curricular.

Tema: TICs en Educación.

Fecha de sustentación: 21 de diciembre del 2023.



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro de comparativo trabajo en grupo y en equipo	69
Tabla 2. Hoja de datos de medición del trabajo del equipo	87
Tabla 3. Categorías cualitativas o escalas de valor correspondiente	87
Tabla 4. Matriz del instrumento de evaluación de la variable dependiente.....	88
Tabla 5. Población del trabajo de investigación	89
Tabla 6. Operacionalización de variables	95
Tabla 7. Resultados comparativos del cuestionario de entrada y salida de la variable dependiente trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538	98
Tabla 8. Resultados comparativos del cuestionario de entrada y salida en la dimensión liderazgo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538.....	99
Tabla 9. Resultados comparativos del cuestionario de entrada y salida en la dimensión comunicación del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538	100
Tabla 10 Resultados comparativos del cuestionario de entrada y salida en la dimensión empatía del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538	101
Tabla 11. Prueba estadística de normalidad de datos	102
Tabla 12. Prueba de normalidad	103
Tabla 13. Prueba estadística wilcoxon para muestras relacionados entre el cuestionario de entrada y salida.....	105
Tabla 14. Prueba de normalidad para el primer objetivo específico.....	106
Tabla 15. Prueba estadística wilcoxon para muestras relacionados entre el cuestionario de entrada y salida del primer objetivo específico.....	107
Tabla 16. Prueba de normalidad para el segundo objetivo específico.....	108



Tabla 17. Prueba estadística wilcoxon para muestras relacionados entre el cuestionario de entrada y salida del segundo objetivo específico	110
Tabla 18. Prueba de normalidad para el tercer objetivo específico	111
Tabla 19. Prueba estadística wilcoxon para muestras relacionados entre el cuestionario de entrada y salida del tercer objetivo específico	112



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dos formas de utilizar Discord en tu navegador o descargando	40
Figura 2. Forma de registrarse e iniciar sesión en la plataforma Discord	40
Figura 3. Forma de crear una cuenta en Discord	41
Figura 4. Servidor de trabajo en equipo en la plataforma Discord	42
Figura 5. Implementación en la Plataforma Discord para la Variable Trabajo en Equipo	42
Figura 6. Modo de implementación de la plataforma Discord	43
Figura 7. Mensaje de un calurosa bienvenida al grupo del servidor	44
Figura 8. Evidencia de la publicación de sus trabajos o tareas en equipo	44
Figura 9. Evidencia de las reacciones en los trabajos o tareas en la plataforma Discord	45
Figura 10. Visión general del interfaz del servidor en Discord	47
Figura 11. Sistema de mensajería de un servidor	48
Figura 12. Menú general de un chat de texto en un servidor.....	49
Figura 13. Menú o iconos para enviar mensajes de texto.....	50
Figura 14. Chat de voz de llamada de un canal de voz.....	50
Figura 15. Configuración de ajustes de volumen	51
Figura 16. Menú de videollamadas.....	52
Figura 17. Forma de unirse a un canal de voz y activar su cámara	53
Figura 18. Forma de transmisión en directo	54
Figura 19. Forma de compartir pantalla en una transmisión en directo	54
Figura 20. Forma de crear un nuevo servidor en Discord	56
Figura 21. Invita a un amigo a tu servidor.....	56
Figura 22. Forma de aceptar una invitación para unirse a un servidor	57



Figura 23. Forma de unirte a un servidor de juegos, dibujo y música.....	57
Figura 24. Abandonar uno de los servidores	58
Figura 25. Reacciones con emoticones a los comentarios o textos en chat.....	58
Figura 26. Creación de canales de texto y voz	59
Figura 27. Visualización de las notificaciones de los servidores	60
Figura 28. Ajustes del servidor, comunidad y gestión de usuarios	60
Figura 29. Diez características principales para ser un buen líder	74
Figura 30. Cinco estilos de liderazgo	75
Figura 31. Elementos de la comunicación	78
Figura 32. Ubicación geográfica de la IEP 70538 de Caracoto, Juliaca.....	83
Figura 33. Cuestionario “Test para medir el trabajo en equipo”	86



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

CONCYTEC	: Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica.
I.E.P.	: Institución Educativa Primaria.
MINEDU	: Ministerio de Educación.
OCDE	: Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico.
PEN	: Proyecto Educativo Nacional.
PISA	: Programa Internacional de Evaluación de Alumnos.
SPSS	: Statistical Package for Social Sciences “Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales.
TIC	: Tecnologías de la Información y Comunicaciones.
UMC	: Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.
UNAP	: Universidad Nacional del Altiplano Puno.
UNESCO	: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura.
UNICEF	: United Nations Children's Fund.
VoIP	: Voz sobre Protocolo de Internet.



RESUMEN

La evolución tecnológica ha impulsado la creación de diversas plataformas colaborativas digitales para abordar los desafíos del trabajo en equipo en el mundo moderno, cuya función es facilitar la comunicación, colaboración e interacción, por ende, la investigación tuvo como objetivo: determinar la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado en la Institución Educativa Primaria N° 70538 Caracoto, Juliaca. Se empleó el enfoque cuantitativo, de tipo experimental, con un diseño preexperimental. La población y muestra del estudio consistió en 35 estudiantes de sexto grado, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Se recolectó datos, a través de la técnica de la encuesta y del instrumento cuestionario "Test para medir el trabajo en equipo" de (Camus, 2019). El tratamiento se realizó mediante talleres de trabajo en equipo, capacitación y el uso de Discord. El análisis de datos se realizó a través del software estadístico SPSS V26, y para la prueba de hipótesis se empleó la prueba Wilcoxon considerando la prueba de normalidad. Los resultados muestran que Discord como recurso educativo y la realización de talleres, mejoraron el desarrollo del trabajo en equipo, liderazgo, comunicación y empatía. Estos resultados se respaldan con la prueba Wilcoxon, donde se obtuvo $P = 0,000$, con nivel de significancia $P < 0,050$; por lo que, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , con un nivel de confianza del 95%. Se concluye que la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo.

Palabras clave: Comunicación, Discord, Empatía, Liderazgo, Trabajo en equipo.



ABSTRACT

Technological evolution has driven the creation of various digital collaborative platforms to address the challenges of teamwork in the modern world, whose function is to facilitate communication, collaboration and interaction, which is why the research aimed to determine the effectiveness of Discord as an educational resource to promote teamwork in sixth grade students in the Primary Educational Institution N° 70538 Caracoto, Juliaca. A quantitative, experimental approach was used, with a pre-experimental design. The study population and sample consisted of 35 sixth grade students, selected by non-probabilistic convenience sampling. Data were collected, through the survey technique and the questionnaire instrument "Test to measure teamwork" by (Camus, 2019). The treatment was carried out through teamwork workshops, training and the use of Discord. Data analysis was performed through SPSS V26 statistical software, and for hypothesis testing the Wilcoxon test considering the normality test was used. The results show that the Discord platform as an educational resource and the realization of workshops improved the development of teamwork. These results are supported by the Wilcoxon test, where $P=0.000$ was obtained, with significance level $P<0.050$; therefore, the H_0 is rejected and H_1 is accepted, with a confidence level of 95%. It is concluded that the Discord platform as an educational resource is effective in the development of teamwork.

Keywords: Communication, Discord, Empathy, Leadership, Teamwork.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La colaboración y el trabajo en equipo son habilidades fundamentales del siglo XXI (Andersen y Rustad, 2022), que permiten que dos o más individuos colaboren en la solución de problemas, cultiven habilidades, superen desafíos, y logren objetivos en conjunto. Por lo que, es importante desarrollar estas habilidades para enfrentar los desafíos de un mundo en constante cambio, cada vez más interconectado y globalizado. La capacidad de interactuar en equipo con otros se ha convertido en una habilidad esencial en la actualidad, lo que implica trabajar juntos para lograr metas.

El trabajo en equipo involucra aspectos como la comunicación, liderazgo, empatía, y responsabilidad, los cuales pueden ser desarrollados mediante diversas plataformas de comunicación y colaboración. Sin embargo; el trabajo en equipo presenta desafíos en la educación, como la falta de comunicación, liderazgo, empatía y organización.

No obstante, por primera vez se ha realizado la evaluación de trabajo colaborativo a nivel internacional. Esta evaluación fue realizada por el “Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos” PISA y la “Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico” OCDE, que nos muestra resultados bajos en la realización de trabajos en equipo, lo que nos lleva a reflexionar sobre las dificultades que se enfrentan, así también tener en cuenta que en este mundo globalizado es muy importante trabajar en equipo y ponerlo en práctica en la educación.

Desde la antigua Grecia hasta la moderna educación, el trabajo en equipo ha desempeñado un papel importante en la enseñanza-aprendizaje. Esta metodología tuvo



sus inicios en la Academia de Platón, donde los estudiantes trabajan en equipo para analizar, discutir y debatir ideas filosóficas.

La pandemia COVID-19 aceleró la transición al trabajo remoto y el trabajo en equipo en línea, resaltando aún más la necesidad de habilidades de trabajo en equipo en un entorno digital. Este desafío marcó un hito en la educación, ya que los estudiantes tuvieron que adaptarse a un mundo digitalizado.

Asimismo, las plataformas digitales, como Discord, facilitan la interacción, la comunicación, el acceso a diversos recursos educativos, y el aprendizaje colaborativo, fomentando un enfoque cognitivo y activo en comparación con los métodos tradicionales; sin embargo, es importante comprender que, a pesar de su novedad, no va a revolucionar ni transformar la educación.

Por ende, la investigación titulada “Aplicando Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca”, se enfoca en determinar la eficacia de la plataforma Discord en el desarrollo del trabajo en equipo y en sus dimensiones de liderazgo, comunicación y empatía.

A continuación, se detalla cómo se organizó y estructuró la presente investigación, que abarca los siguientes capítulos:

Capítulo I: Introducción, en este apartado, se presenta la introducción, se plantea el problema y la formulación de preguntas de investigación. Además, se presentan las hipótesis generales y específicas. Se justifica la importancia de los problemas planteados, y se detallan las limitaciones del estudio. Así mismo, se establecen los objetivos generales y específicos que se esperan alcanzar en la investigación.



Capítulo II: Revisión de literatura y marco teórico, en este apartado se realiza una revisión de la literatura a nivel internacional, nacional y regional. Se analizan y recopilan datos procedentes de diversas fuentes, (como revistas indexadas en ScienceDirect, repositorios institucionales a nivel nacional e internacional, y la Biblioteca Virtual de CONCYTEC). En el marco teórico, se definen las variables y sus dimensiones que sustentan la investigación.

Capítulo III: Metodología de la investigación, en este apartado, se detallan aspectos fundamentales de la metodología empleada en la investigación. Se describe la ubicación geográfica donde se llevó a cabo el estudio, el periodo de tiempo duración del mismo, la procedencia de los materiales utilizados y el diseño de investigación. Se explica la metodología utilizada para seleccionar la muestra de estudio, el instrumento para la recolección de datos y se describe el procedimiento de ejecución. También se aborda la operacionalización de las variables de estudio.

Capítulo IV: Resultados y discusión, en este apartado, se presentan los resultados obtenidos de la investigación. Se describen las estadísticas empleadas para analizar los datos y se realiza una discusión exhaustiva del estudio, incluyendo nueva información obtenida.

Por último, **conclusiones y recomendaciones,** se presentan las conclusiones con respecto a los objetivos de la investigación. Además, se proporcionan recomendaciones para futuras investigaciones. Al final del informe, **referencias y anexos,** se incluye una sección de referencias en séptima edición APA, donde se citan todas las fuentes utilizadas en la investigación. También se adjuntan los anexos relevantes para respaldar y enriquecer el contenido del informe.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El trabajo en equipo en la educación ha sido una práctica común durante años, y es considerado actualmente una “habilidad del siglo XXI” (Andersen y Rustad, 2022), que implica aprovechar las habilidades complementarias con metas colectivas, lo que permite solucionar problemas específicos y trabajar en equipo (MINEDU, 2021); sin embargo, Dantas y Davila (2017), afirman que los estudiantes de sexto grado son buenos aprendiendo individualmente, pero carecen de habilidades para trabajar en equipo, lo que resulta en colaboraciones ineficaces.

Según los resultados de la primera evaluación colaborativa a nivel internacional, realizada por PISA y la OCDE, se observa una diferencia significativa en el desempeño. En los países de la OCDE, el 8% de alumnos destacan en resolución colaborativa, y el 6% no alcanza el nivel 1 de competencia, que relativamente es el más bajo (OCDE, 2017).

Al respecto, el secretario general de la OCDE, Ángel Gurría, enfatizó la importancia de las habilidades sociales en el mundo actual y abogó por la inclusión sistemática de la enseñanza de estas habilidades en los sistemas educativos. También subrayó la necesidad de la participación de padres y la sociedad en general (OCDE, 2017).

Asimismo, según la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizaje UMC en Perú, informó que 275 IE tanto públicas y privadas, participaron en la evaluación colaborativa PISA 2015, se evaluó a 2058 estudiantes. Los resultados fueron desalentadores, con un puntaje promedio de 418 puntos, equivalente a un nivel de desempeño 1 (MINEDU, 2017). Esto significa que, el 18,1% de estudiantes se encuentran debajo del nivel 1 de competencia, el 43,3% en el nivel 1, el 30,6% en el nivel 2, un 7,6% en el nivel 3 y solo un 0,4% en el nivel 4, lo que significa que los estudiantes enfrentan dificultades en su capacidad para trabajar efectivamente en equipo (OCDE, 2017).



Al respecto, el Ministerio de Educación concluyó que, a pesar de la disposición de la mayoría de los estudiantes para participar en actividades de trabajo en equipo, más del 50% de ellos aún carece de habilidades básicas para colaborar en proyectos y metas compartidas, y este déficit es más evidente en estudiantes de escuelas estatales y rurales, según la UMC (MINEDU, 2017).

Si bien PISA evalúa cada tres años el rendimiento en ciencias, lectura y matemáticas, se obtienen resultados muy bajos. Por ende, en un mundo interconectado, desarrollar tareas en equipo es esencial para aprovechar la diversidad de opiniones, contribuciones y asignar tareas de manera efectiva en el trabajo en equipo (Mo, 2017).

El Proyecto Educativo Nacional PEN para el 2036 apuesta por promover el trabajo en equipo desarrollando habilidades colaborativas, para el éxito académico y laboral de los estudiantes, según el Consejo Nacional de Educación (CNE, 2020).

No obstante, en la IEP N° 70538 Caracoto, Juliaca de la región Puno, los estudiantes de sexto grado enfrentan desafíos en el trabajo en equipo; por ejemplo; la ausencia de liderazgo, la falta de comunicación, la falta de empatía, la desigualdad en las contribuciones o aportes, conflictos de personalidad, y falta de responsabilidad, son problemas que afectan el desarrollo académico y social de los estudiantes. A menudo tiende a dividirse las tareas en lugar de colaborar en equipo, otro problema identificado es que (unos trabajan y otros no apoyan al equipo), sin darse cuenta de que el trabajo en equipo puede generar resultados más eficientes.

Por otro lado, la directora general de la UNESCO, Audrey Azoulay, expresó que la revolución digital tiene un gran potencial en educación, pero es crucial utilizarla para mejorar las experiencias de aprendizaje y el bienestar de estudiantes y docentes, dando prioridad a la interacción humana (UNESCO, 2023).



El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), realizó una encuesta sobre el acceso y uso de las TIC, los resultados demuestran que la población de educación superior, tiene un alto acceso a Internet, con un 97.8% en universitarios, un 95.7% en no universitarios, el 84.2% en educación secundaria y 42.9% en nivel primaria (INEI, 2022). Estos datos evidencian un uso generalizado de internet para la comunicación e interacción mediante diversas plataformas.

La pandemia ha presentado desafíos en la educación virtual y la colaboración entre estudiantes (UNICEF, 2020). Impulsando la adopción de tecnologías como Google Meet, Zoom, Classroom y Edmodo, pero se enfrentaron a problemas como conexiones lentas, dispositivos incompatibles, poco atractivos y con un costo elevado de internet (Arifianto y Izzudin, 2021).

Para abordar estos desafíos, los investigadores buscaron alternativas más económicas y amigables. Encontrando varias plataformas, una de ellas fue Discord, que ofrece alta calidad de video y audio, siendo accesible a través del navegador web y App, que brinda servidores, categorías y canales de voz, texto y video para facilitar la comunicación y colaboración entre estudiantes (Salehudin et al., 2023; Schwartz, 2021a). El 81.8% de estudiantes han aceptado a Discord de manera positiva debido a su funcionalidad y facilidad de uso (Arifianto y Izzudin, 2021).

La investigación surge a raíz de los problemas como la ausencia de liderazgo, deficiencias en la comunicación y falta de empatía en estudiantes de sexto grado. Para abordar estos desafíos, se propone desarrollar esta investigación que determinará la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo y para determinar si fomenta el desarrollo de habilidades como el liderazgo, la comunicación y la empatía.



A continuación, se plantean las siguientes situaciones problemáticas:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

- ¿Cuál es la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en el liderazgo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca?
- ¿Cuál es la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca?
- ¿Cuál es la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca?

1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

- La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.



1.3.2. Hipótesis específicas

- La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en el liderazgo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.
- La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.
- La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

En un mundo interconectado y complejo, las tecnologías digitales son esenciales en la educación (Haleem et al., 2022), la salud y la ciencia, siendo indispensable a nivel mundial (Demsash et al., 2023). La habilidad de trabajo en equipo es una competencia del siglo XXI (Andersen y Rustad, 2022), siendo esencial para el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva, liderazgo, empatía y resolución de problemas. Además, genera un aprendizaje colaborativo y dinámico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes (Blinkoff et al., 2023). De acuerdo con la UNESCO (2022), resalta la importancia del trabajo en equipo en el futuro, ya que debemos adaptarnos a los cambios en la educación que requerirán colaboración entre estudiantes, en ese entender, se considera importante en el contexto educativo el desarrollo del trabajo en equipo a través de la plataforma Discord, debido a estas razones mencionadas. La presente investigación me permitirá aportar y beneficiar a los estudiantes de sexto grado de nivel primaria en uso y manejo de las TICs y en la mejora de las habilidades del trabajo en equipo, comunicación, liderazgo y empatía.



Según Hernández et al. (2014), “la justificación indica el porqué de la investigación, exponiendo sus razones, por medio de la justificación debemos demostrar que el estudio es necesario e importante” (p. 40). En ese sentido, se justifica la investigación siguiendo los siguientes razones o criterios:

- **Conveniencia**

El trabajo en equipo es una habilidad fundamental en la realización de tareas y su aplicación es esencial en la vida académica y laboral. Los estudiantes que enfrentan dificultades en la realización de tareas o muestran falencias en la comunicación e interacción con compañeros (por ejemplo, miedo a expresar opiniones o de fallar en algo), tienden a tener un desempeño académico más bajo que aquellos que trabajan en equipo y se apoyan entre ellos. Kahila et al. (2023), señalan que los estudiantes que trabajan en equipo obtienen mejores resultados. Y la implementación de las TIC en la educación, ha acentuado la necesidad de la colaboración entre docentes-estudiantes. Por ende, es esencial investigar si Discord es eficaz para fomentar el desarrollo del trabajo en equipo entre estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538 Caracoto, Juliaca.

- **Relevancia social**

La trascendencia de este estudio radica en su capacidad de fomentar habilidades de trabajo en equipo, mediante plataformas colaborativas. La implementación de recursos educativos y plataformas digitales contribuyen a la construcción de una sociedad colaborativa y empática, abordando los desafíos del trabajo en equipo. Además, este estudio brindará resultados valiosos para los estudiantes, y otros investigadores interesados en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y el uso de Discord, lo cual es fundamental para mejorar la comunicación, el liderazgo y la empatía.



- **Implicaciones prácticas**

Los resultados de esta investigación ayudarán a comprender por qué es importante considerar plataformas colaborativas como Discord en el desarrollo del trabajo en equipo en la educación. Tanto estudiantes como docentes, cuando tengan desafíos en la realización de tareas en equipo, podrán utilizar la plataforma para fomentar la colaboración e interacción.

- **Valor teórico**

Esta investigación, que busca evaluar la eficacia de Discord como recurso educativo en el trabajo en equipo, contribuirá a generar resultados, conclusiones y sugerencias para abordar los desafíos del trabajo en equipo en la realización de tareas entre los estudiantes, así como posibles hipótesis que servirán para futuros estudios en relación a las variables.

1.4.1. Viabilidad de la investigación

La presente investigación fue posible gracias al acceso al campo de estudio, ya que la investigadora realizó sus prácticas preprofesionales en la IEP N° 70538 Caracoto, Juliaca, durante el año 2021.

A través de un documento, el director de la Institución Educativa autorizó la ejecución del proyecto y proporcionó Tablet a los estudiantes para la aplicación de la plataforma Discord. También se coordinó con los docentes para llevar a cabo capacitaciones sobre el uso y manejo de Discord, así como talleres de trabajo en equipo y la recolección de datos para el estudio.

En la investigación participaron, la investigadora, los estudiantes, el personal docente y padres de familia. El estudio se llevó a cabo en la IEP N° 70538 Caracoto,



Juliaca, con una duración de 4 meses, desde abril hasta principios de julio del año en curso.

El Proyecto de investigación fue financiado por CONCYTEC/ Programa PROCIENCIA, bajo el CONTRATO N° PE501081961-2022. El financiamiento del Programa Nacional de Investigación Científica y Estudios Avanzados se obtuvo tras ganar el concurso "Tesis y Pasantías en Ciencia, Tecnología e Innovación". Los resultados se publicaron en la resolución emitida por (PROCIENCIA-CONCYTEC, 2022). Los recursos económicos se destinaron para adquirir materiales de escritorio, recursos educativos, libros de investigación, servicio imprenta, pasajes y viáticos, así como la recolección de datos, entre otros gastos necesarios.

- Limitaciones de la investigación

El proyecto de tesis se ha delimitado por los siguientes aspectos: Una de las restricciones identificadas en este estudio se relaciona con la falta de investigaciones previas a nivel local, regional y nacional sobre la plataforma Discord y de trabajo en equipo en estudiantes de educación primaria. Esta carencia dificulta la búsqueda de información relevante que pudiera respaldar el proyecto de tesis.

La ausencia de una sala de cómputo adecuadamente equipada también limitó la exploración de recursos tecnológicos en el entorno de estudio. Sin embargo, se pudo solucionar estos desafíos.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

- Determinar la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.



1.5.2. Objetivos específicos

- OE.1: Determinar la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en el liderazgo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca
- OE.2: Determinar la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca
- OE.3: Determinar la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Los antecedentes de la investigación son una parte esencial de cualquier estudio, porque proporcionan el contexto necesario para comprender las variables de estudio. Además, respaldan la formulación de preguntas, y ayudan a justificar la importancia y la contribución de la investigación en relación con el conocimiento existente y los estudios realizados por otros investigadores ya sea a nivel global, internacional, nacional o local.

A nivel internacional

Arifianto y Izzudin (2021), en su estudio titulado “Aceptación de Discord por parte de los estudiantes como medio alternativo de aprendizaje en línea” su objetivo fue determinar la aceptación Discord por parte de estudiantes como medio alternativo para el aprendizaje-enseñanza, emplearon un cuestionario sencillo, concluyeron que Discord es una alternativa propicio, interesante y sencilla de utilizar debido a su atractiva interfaz de usuario y funcionalidad completa, diseñada para facilitar la comunicación en equipo y el chat en equipo; durante la pandemia, este medio alternativo de aprendizaje en línea, fue muy bien aceptada por el 81,8% de los estudiantes.

Contreras-Espinosa y Eguia-Gomez (2022), en su trabajo titulado “Discord como herramienta de enseñanza en línea durante la pandemia de COVID-19” cuyo objetivo planteado fue describir las prácticas de 20 educadores de Tecnologías Interactivas en la Universidad Barcelona a inicios del semestre, los docentes utilizaron la plataforma Discord como medio de enseñanza digital, emplearon paradigma cualitativo y descriptivo para investigar la enseñanza en línea, llegando a concluir que Discord es una excelente



herramienta para la docencia universitaria con estudiantes en el campo de los videojuegos, ya que facilita una rápida adaptación al entorno digital y no solicita esfuerzo adicional de educandos para aprender a usar esta plataforma.

Córdoba, et al. (2015) en su investigación titulado “Desempeño del trabajo en equipo y plataformas virtuales educativas” cuyo propósito fue evaluar el desempeño de los integrantes de cada equipo al realizar tareas, utilizando herramientas virtuales, así como conocer factores que dificultan este proceso, como resultado demostraron diferencias significativas en el uso de diversas plataformas, lo que fomentó la selección de aquellas que mejoran el desempeño en grupos virtuales, permitiendo en los instructores identificar las particularidades de los miembros.

El estudio realizado por, Lacher y Biehl (2018), titulado “Uso de Discord para comprender y moderar la colaboración y el trabajo en equipo”, resalta la implementación de Discord como una herramienta eficaz para los docentes en la moderación y supervisión de la colaboración de los estudiantes en grupos de trabajo en línea. Llegaron a afirmar que Discord permite la creación de un entorno virtual, donde se puede organizar a los estudiantes en grupos y facilitar la comunicación a través de chat y voz; lo que permite a los docentes llevar un seguimiento de la participación de los estudiantes y mantener un registro de las interacciones.

Ghazali (2021) en su estudio titulado “Diseño de clases en línea usando Discord basado en el marco de trabajo de la comunidad de investigación” su objetivo fue evaluar la eficacia Discord, una plataforma originalmente diseñada para jugadores, como una herramienta interactiva en la enseñanza en línea, en este estudio se utilizó el diseño funcional de Discord, concluyó que Discord se presenta como la mejor plataforma óptima



para fomentar la participación activa de los estudiantes y la construcción de conocimiento colaborativo entre sus compañeros.

En el estudio de, Vargas-Díaz et al. (2021) titulado “Discord como Ambiente Virtual de Aprendizaje para el Desarrollo de Proyectos Colaborativos con Estudiantes”, se aplicó un diseño basado en indagación para crear entorno, aprendizaje virtual en la plataforma Discord, con el fin de facilitar el desarrollo de trabajos colaborativos con estudiantes y en proyectos de software, donde obtuvieron un resultado positivo, ya que el 78,5% de estudiantes percibieron que Discord fomento el trabajo colaborativo y el 68,7% informó haber adquirido nuevos conocimientos, por lo que concluyeron que la utilización de Discord como herramienta generó resultados beneficiosos, incluyendo una mayor motivación, interacción, productividad y aprendizaje entre los integrantes del equipo.

El estudio de, Ysla et al. (2021), titulado “Diseño de la aplicación Discord como herramienta de E-Learning en la Universidad de Ciencias y Humanidades” cuyo objetivo fue explorar el uso alternativo de una herramienta de comunicación de la comunidad de jugadores que es Discord, para lograr el objetivo, adoptaron un enfoque basado en el pensamiento, emplearon una metodología de Design Thinking, llegando a concluir que Discord satisface todos los requisitos necesaria para funcionar como una herramienta de aprendizaje E-Learning y es adecuada para la implementación de cursos en línea.

A nivel nacional

El trabajo realizado por Castillo et al. (2021), titulado “Modalidad de educación a distancia síncrona en el desarrollo del trabajo colaborativo de estudiantes del curso de introducción a la innovación del V ciclo de una escuela superior privada de lima, durante el periodo 2021-I” cuyo propósito fue describir las percepciones de los estudiantes con respecto a cómo la modalidad de aprendizaje a distancia sincrónico contribuyó al



desarrollo de la colaboración en el curso de Introducción a las Innovaciones, utilizaron un enfoque cualitativo y un diseño fenomenológico, llegando a la conclusión, que los estudiantes experimentaron que la modalidad sincrónica favoreció la realización de tareas de forma colaborativa al permitirles utilizar recursos tecnológicos y mejorar sus destrezas interpersonales.

La investigación realizada por, Dantas y Davila (2017), titulado “Estrategia de trabajo en equipo, en niños de sexto de primaria – Institución Educativa N° 60024, San Juan Bautista 2017” cuyo objetivo fue determinar las estrategias de trabajo en equipo en los estudiantes de sexto grado de primaria, con un enfoque transversal descriptivo, llegaron a concluir que las estrategias de trabajo en equipo implementadas fueron buenas en el desempeño de los estudiantes de sexto grado de primaria.

En su estudio, Gorbacán (2014), titulado “Estilos de comunicación y trabajo en equipo de los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Asociación Educativa Adventista Nor Pacífico: Trujillo, 2014” su objetivo fue identificar las relaciones que existen entre los “Estilos de Comunicación” y “trabajo en equipo” en 90 alumnos de sexto grado de primaria, mediante un diseño correlacional, como resultado encontró una asociación significativa entre las cualidades de diálogo y el desempeño en el trabajo en equipo tanto en niños como en niñas.

El estudio de Huertas (2015), titulado “Trabajo en equipo para la construcción del conocimiento en los estudiantes del 1er. Grado “A” del nivel secundario de la I.E. José Olaya Balandra”, cuyo objetivo fue efectuar estrategias de trabajos en equipo en la aprender para mejorar la adquisición de conocimientos en estudiantes de 1^{er} grado, se usó un enfoque de investigación–acción, llegó a concluir que, los educandos desarrollan



trabajos importantes a través del trabajo en equipo, lo que condujo a un aprendizaje satisfactorio.

El estudio de, Mattos (2015), titulado “Estrategias de trabajo en equipo para mejorar el aprendizaje colaborativo de los niños del tercer grado “D” de la IE Nuestra señora de las mercedes, 2014”, tuvo como objetivo mejorar el aprendizaje cooperativo mediante estrategias de trabajo en equipo, empleó un enfoque cualitativo (investigación-acción), como resultado del estudio, concluyó que, el 92,9% de educandos experimentaron mejoras significativas en su aprendizaje colaborativo gracias al trabajo en equipo, el desarrollo de destrezas de liderazgo y una comunicación asertiva, impulsó la mejora del aprendizaje colaborativo.

Mego y Rodrigo (2020), en su estudio titulado “Trabajo en equipo para mejorar la comunicación de los estudiantes de sexto grado de la IE 10291 Callayuc-Cutervo” se propusieron desarrollar un programa didáctico orientado al trabajo en equipo con el fin de mejorar la comunicación entre los estudiantes de sexto grado, utilizaron un enfoque cuantitativo y diseño descriptivo-empírico, encontraron como resultado que la comunicación asertiva entre estudiantes se sitúa en un nivel medio, al igual que la confianza, llegando a concluir que los estudiantes enfrentan dificultades para construir un diálogo asertivo convincente con sus compañeros, lo que se manifiesta en su incapacidad para expresar sus emociones y en el temor de ofender o dañar con sus comentarios, sin embargo, la mayoría muestra autoconfianza en sí mismo y en los demás, aunque no logran transmitir sus mensajes de manera efectiva.

Molina (2015), en su trabajo titulado “Estrategias cooperativas que favorecen el trabajo en equipo durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado “B”, de la IE secundaria Guillermo Pinto Ismodes 2013-2015” se propuso introducir



estrategias de enseñanza innovadoras con el fin de promover el trabajo en equipo y la intervención activa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado "B", en el cual utilizó el paradigma cuantitativa de investigación-acción, llegando a concluir que la implementación de las estrategias cooperativas fomenta el trabajo en equipo y la intervención activa en el proceso de aprendizaje de los educandos del cuarto grado, así también, se mejoró la práctica de valores como la solidaridad, la responsabilidad y la empatía.

En su trabajo de, Ortega (2015), titulado “Aplicar eficazmente las habilidades sociales en el aprendizaje colaborativo en aula en estudiantes del sexto grado de la IE N°54013 “Virgen del Carmen” del distrito de Cachora – 2015”, su objetivo fue emplear eficazmente las destrezas sociales para fomentar un aprendizaje colaborativo en educandos del sexto grado, utilizó un enfoque de acción pedagógica, y concluyó, que las destrezas sociales implementada mejoró de manera significativa el desarrollo del trabajo en equipo, la interacción social, el rendimiento académico, el aprendizaje colaborativo y estimuló la formación de nuevos líderes democráticos.

El estudio de, Vásquez (2020), titulado “El trabajo en equipo en los estudiantes del quinto ciclo, Puente Piedra–2019”, se propuso como objetivo determinar el nivel de trabajo en equipo en estudiantes de quinto ciclo de primaria, empleó un método cuantitativo básico, con nivel descriptivo simple y diseño transversal, obtenido como resultado que, el 39.13% de estudiantes se encuentra en la categoría baja, en cuanto al trabajo en equipo, el 55.80% se encuentra en la categoría media y un 5.07% se encuentra en la categoría alta, por lo que concluyó que, el 55,80% de estudiantes se encuentran en la categoría media en el trabajo en equipo.



El trabajo de, Vilca (2017), titulado “El método de trabajo en equipo para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del quinto grado de IEP N° 80146 “Manuel González Prada” en el año 2014” su objetivo fue determinar si la aplicación del enfoque de trabajo en equipo contribuye al desarrollo de habilidades de liderazgo en estudiantes de quinto grado de primaria, empleó un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental, concluyó que se ha demostrado, que la implementación del enfoque de trabajo en equipo efectivamente promovió el desarrollo del liderazgo, con un diferencia significativa $M=48,67$ en la posprueba, con un nivel de significancia de $P<0.001$, lo que significa que los estudiantes si mejoraron en el desarrollo del liderazgo después de la implementación del trabajo en equipo.

A nivel local

Calsin y Estofanero (2016), en su trabajo “Las técnicas verbales de la comunicación asertiva para mejorar las habilidades del trabajo en equipo en los estudiantes del tercer grado de la IE Secundaria “Perú Birf”- Juliaca 2015” tuvo como objetivo determinar la eficacia de los métodos verbales de comunicación asertiva para optimizar de las destrezas de trabajo en equipo, empleó un enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental, llegó a la conclusión de que la aplicación de técnicas verbales de comunicación asertiva es efectiva para mejorar el trabajo en equipo, en varios aspectos, como la complementariedad, comunicación clara y directa, coordinación, confianza comprensión, compromiso con los objetivo del equipo, por parte de los estudiantes.

El estudio de, Herrera (2020), titulado “El aprendizaje colaborativo a través de los TICs en el aprendizaje del curso de Microsoft Excel del Instituto de Informática de la Universidad Nacional del Altiplano Puno 2019”, su propósito fue determinar la eficacia del aprendizaje colaborativo mediante el uso de las TIC en la enseñanza de la asignatura



de Microsoft Excel en estudiantes del instituto, empleó un diseño preexperimental, obteniendo como resultado una diferencia significativa $P=0.000$, por lo que, llegó a concluir que el aprendizaje colaborativo a través de herramientas tecnológicas es efectivo en el aprendizaje de Microsoft Excel.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Discord

Discord es una plataforma de comunicación en línea que fue creado por Jason Citrón y Stan Vishnevsky en el año 2015, que fue utilizado principalmente por jugadores como una herramienta adicional para comunicarse con sus compañeros de equipo mientras juegan; sin embargo, debido a sus características, Discord se ha convertido en un medio alternativo de interacción en línea (Arifianto y Izzudin, 2021), a través de la combinación de funciones, como chats grupales y videoconferencias, en una única plataforma, el cual transforman la dinámica de las conversaciones (Mateev y Menendez, 2020). Ofreciendo una experiencia de aprendizaje que atrae a estudiantes motivándolos a participar en el proceso educativo (Zannah et al., 2022).

Discord es una plataforma de comunicación que permite a los estudiantes o usuarios interactuar y comunicarse entre sí (Diaz, 2020). “Discord ya funciona como plataforma colaborativa” (Frete y Loza, 2023, p. 84). “Incorporar un elemento de Discord sincrónico en tu curso remoto te permitirá chatear con los estudiantes en tiempo real y de forma asíncrona, ya que pueden dejar mensajes a los que puedes responder” (Schwartz, 2021, p. 1). Discord es una plataforma de comunicación VoIP que utiliza la tecnología de Voz sobre IP, para permitir la comunicación de voz y videollamadas a través de Internet (Terrones, 2023). Discord es una plataforma en línea que permite a los usuarios establecer grupos con el propósito de comunicarse a través de llamadas de voz y video, además de intercambiar mensajes de texto y contenido multimedia (Razzell, 2020).



Asimismo, Wiles y Simmons (2022), señalan que durante la pandemia 2020-2021, la Universidad Mercer decidió implementar Discord como una plataforma en línea para fomentar el trabajo en equipo, debido a su capacidad para facilitar la comunicación fluida en tiempo real a través de canales de texto, voz y video, proporcionando un alto nivel de accesibilidad. Además, los investigadores afirman que las funcionalidades de Discord ha mejorado la comunicación en entornos educativos y laboratorios, permitiendo discusiones e interacción en equipo entre compañeros y profesores.

Esta plataforma ha ganado gran popularidad a nivel mundial debido a su versatilidad. La versatilidad de Discord se refiere a la flexibilidad de la plataforma para adecuarse a una variedad de necesidades y preferencias de los usuarios debido a la amplia gama de usos y características que ofrece (Garrido, 2023).

Discord no limita el número de usuarios por canal de voz o texto, lo que facilita la organización de canales o grupos con una gran cantidad de miembros en todo el mundo (Diaz, 2020). Sin embargo, es importante señalar que, en una sala de canal de voz con video, la capacidad es limitada, solo acepta a 25 personas (Ravel et al., 2020).

En los últimos años, hemos presenciado un notable aumento en la educación en línea (Serna-Rodrigo y Miras, 2021); este proceso, inicialmente forzado, ha llevado a la exploración de las oportunidades que ofrece el entorno virtual (Svensson, 2019); Discord se destaca como una plataforma que puede organizar transmisiones en vivo e incluso presentar anfitriones que pueden actuar como moderadores para necesidades específicas (Serna-Rodrigo y Miras, 2021).

Según, Cardos (2020) y Sharma (2020), Discord ha logrado consolidarse como una plataforma bien desarrollada, reconocida y respetada a lo largo de los años, en cambio, consideraron a Zoom como una plataforma más lenta y menos agradable. Según



los autores, Discord supera a Zoom en todos los aspectos y ofrece una amplia variedad de funciones adicionales, como servidores, canales y categorías.

Por otro lado, Discord resulta ser más eficiente en el uso de datos de internet en comparación con otras Apps de videoconferencias como Zoom y Google Meet (Arifianto y Izzudin, 2021). Sin embargo, el bajo consumo de datos se debe a que los usuarios rara vez activan su cámara, ya que la plataforma se centra en la comunicación de voz durante discusiones.

2.2.2. Características de la plataforma Discord

Esta plataforma presenta características destacadas que favorecen el aprendizaje en línea a través de los canales de voz y los canales de texto (Arifianto y Izzudin, 2021). Además, te permite crear y gestionar múltiples servidores, categorías y canales que admiten diversas formas de comunicación preferidos por los usuarios, ya sea a través de canales de texto o de voz, lo que la convierte en una plataforma interesante para utilizarlo (Lacher y Biehl, 2018; Serna-Rodrigo y Miras, 2021).

Discord se distingue por sus características únicas que no están disponibles en otras plataformas de comunicación en línea, por ejemplo, los canales de texto (grupos de chat escrito) y canales de voz (que permiten la comunicación de voz) (Cardos, 2020; Motylinski et al., 2020; Sharma, 2020).

Además, Discord combinada funciones de aplicaciones de chat, como WhatsApp, para la comunicación entre los miembros de un grupo, con características de plataformas de videoconferencias, como Google Meet o Zoom, que permiten discusiones virtuales y la presentación de pantallas (Arifianto y Izzudin, 2021). De manera complementaria, Discord simplifica y fomenta las interacciones verbales, lo que contribuye a una experiencia enriquecedora (Ravel et al., 2020).



Funcionalidades de Discord: Ofrece una amplia gama de funciones, permitiendo la comunicación a través de texto, voz e incluso videoconferencias. La capacidad máxima de personas en videollamadas se incrementó a 25 y el consumo de datos durante una hora de videollamadas oscila entre 200 y 300 MB. A pesar de la abundancia de programas de comunicación gratuitos disponibles en línea, Discord sobresale debido a su extensa variedad de posibilidades de chat. Y sus múltiples funcionalidades facilitan la interacción entre sus usuarios (Ayob et al., 2022).

Elementos de Discord: Son los servidores (públicos o privados), los canales de chat de texto, voz y videollamadas. Dentro de cada servidor, encontramos categorías, canales de texto y voz, así también los roles que te permiten controlar los permisos y el acceso a cada canal (Pellegatti, 2023). Discord facilita la colaboración entre estudiantes al permitir compartir archivos y enlaces de manera sencilla y rápida a través de los canales. Además, la plataforma cuenta con funciones conocidas como "Bots" que ayudan en diversas tareas. También puedes personalizar tu perfil de usuario. Para ajustar las notificaciones según tus preferencias, Discord ofrece opciones de personalización.

2.2.3. Impacto de la plataforma Discord en la educación

Con su enfoque innovador y versátil, Discord está creando nuevas perspectivas en la educación, promoviendo un aprendizaje más colaborativo y conectado.

Arifianto y Izzudin (2021), en su estudio muestran resultados sobre la aceptación de Discord como alternativa para el aprendizaje en línea, donde, el 81,8% de estudiantes indican una percepción positiva de la utilidad de esta plataforma para apoyar los objetivos del aprendizaje (Lacher y Biehl, 2018), el 75% consideran que la plataforma es factible gracias a sus funciones y eficiencia en el uso, el 72% destacan la atractiva interfaz y la facilidad de uso y el 79,5% afirman que instalar y utilizar esta plataforma fue bastante



fácil, ya que es compatible con varios sistemas, como Windows, Linux, Android, y navegador web, sin necesidad de instalarlo (Fonseca, 2020; Hinduja, 2018; Ravel et al., 2020; Razzell, 2020). Es decir, es un software multiplataforma, que se puede descargar gratis en casi todos los sistemas, incluso puedes conectarte a Internet a través de un navegador web, gracias a su diseño, te conectas fácil desde cualquier dispositivo (Zavala, 2020).

Discord facilita la interacción entre estudiantes y docentes en clases virtuales, promoviendo el trabajo en equipo. Los docentes pueden participar y monitorear las actividades y conversaciones en grupos de chat dentro del canal de texto (Lacher y Biehl, 2018; Ravel et al., 2020). Sin embargo, los canales de texto en Discord están disponibles para los estudiantes sin necesidad de ser activados por un anfitrión. Por ende, los estudiantes pueden entablar conversaciones a través del canal de voz, y esta función no se limita al chat de voz, ya que también se puede utilizar para realizar videollamadas y presentar, características comunes en aplicaciones de videoconferencia (Arifianto y Izzudin, 2021).

2.2.4. Modo de uso de la plataforma Discord

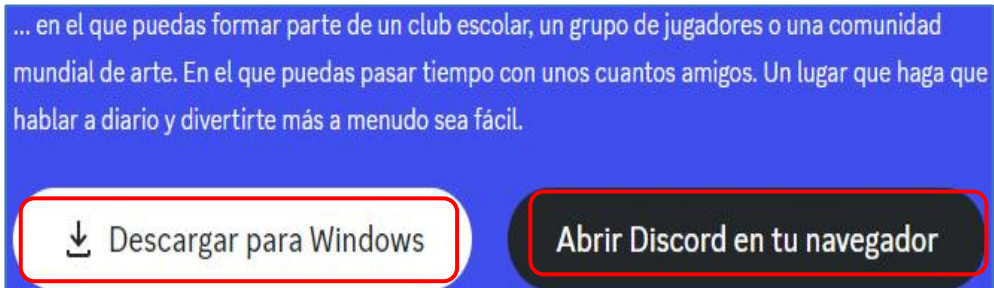
a) Descarga e instalación

Para instalar Discord, primero ingresa al URL: <https://discord.com/> Al ingresar a la página web, encontrarás un botón que dice Descargar para Windows, haz clic en él. Espera a que se descargue el archivo ejecutable. La instalación es rápida y sencilla. Si prefieres utilizar Discord directamente en tu navegador web, también puedes hacerlo: Accede a la página web, mencionada anteriormente: <https://discord.com/>, luego en lugar de hacer clic en “Descargar para Windows”, selecciona “Abrir Discord en tu navegador”

Dos Formas de Utilizar Discord en tu Navegador o Descargando.

Figura 1

Dos formas de utilizar Discord en tu navegador o descargando

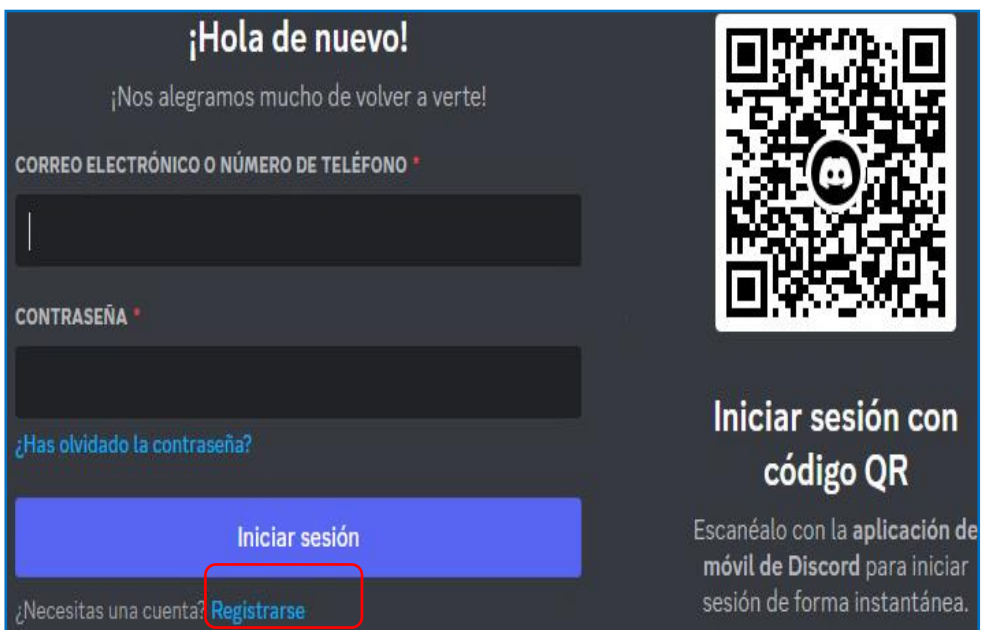


b) Cómo registrarse en Discord

Para crear tu cuenta, haz clic con el cursor (abajo a la izquierda) debajo del botón de “iniciar sesión”, encontrarás la opción “registrarse” y haz clic en ella. Si ya tienes una cuenta, simplemente “inicia sesión” con tus datos y disfruta todas las funcionalidades de Discord.

Figura 2

Forma de registrarse e iniciar sesión en la plataforma Discord



Una vez dentro del formulario de registro de “Crear una cuenta”, en Discord, sigue estos pasos: introducir lo siguiente; correo electrónico, nombre de usuario, contraseña. Luego, haz clic en “Continuar”.

Figura 3

Forma de crear una cuenta en Discord

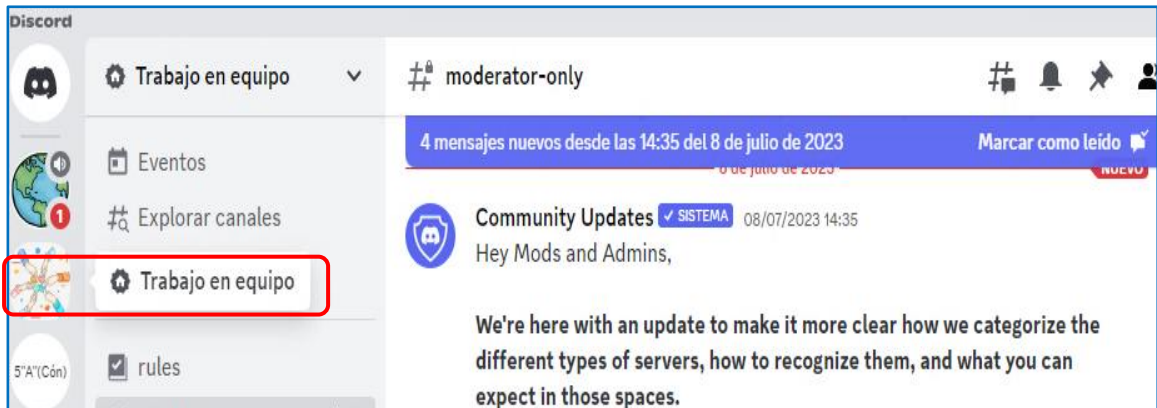
The image shows the Discord account creation interface. The form is titled "Crear una cuenta" and includes the following fields: "CORREO ELECTRÓNICO" (with the text "kar...est.unap.edu.pe"), "NOMBRE DE USUARIO" (with the text "AdaAz..."), "CONTRASEÑA" (with a masked password "....."), and "FECHA DE NACIMIENTO" (with dropdowns for "20", "enero", and "1999"). Below these fields is a checkbox that is checked, with the text "(Opcional) Estoy de acuerdo con que me envíen correos con actualizaciones, consejos y ofertas especiales de Discord. Puedes revocar el consentimiento en cualquier momento." A blue "Continuar" button is at the bottom. A white box with a blue border on the right contains the text: "Muy importante: Discord acepta a mayores de 13 años. ¡No te olvides!!". At the bottom of the form, there is a link "¿Ya tienes una cuenta?" and a note: "Al registrarte, aceptas las Condiciones del Servicio y la Política de Privacidad de Discord."

2.2.5. Uso de la plataforma Discord por la investigadora y estudiantes

Como se muestra en la Figura 4, la docente investigadora comenzó creando una cuenta de servidor con el nombre denominada “Trabajo en equipo”. Luego, invitó a los estudiantes de sexto grado a unirse al servidor mediante un enlace generado desde la misma plataforma de Discord. Este enlace se compartió con los estudiantes a través del grupo de WhatsApp.

Figura 4

Servidor de trabajo en equipo en la plataforma Discord



Como se muestra en la Figura 5, se ilustra la implementación de la plataforma Discord en el desarrollo de tareas en equipo entre los estudiantes de sexto grado de la IEP 70538 “Caracoto” Juliaca, en relación a cada una de las dimensiones y de la variable trabajo en equipo. El “Trabajo en equipo” se refiere al nombre del grupo, se crearon varias categorías, como “Trabajo en equipo”, “Liderazgo”, “Comunicación” y “Empatía”. Estas categorías incluyen canales de texto y voz.

Figura 5

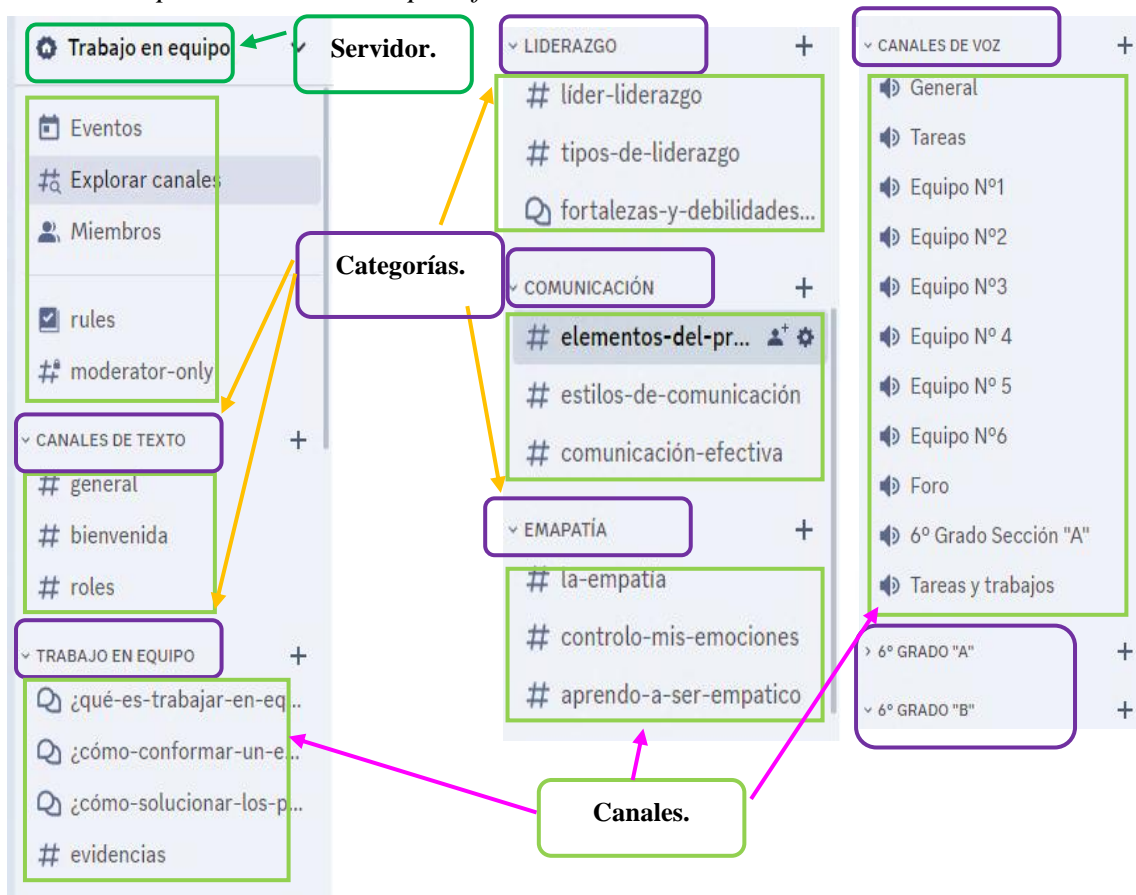
Implementación en la Plataforma Discord para la Variable Trabajo en Equipo



Como se puede observar en la Figura 6, se presenta un resumen general del servidor, que incluye las categorías y sus respectivos canales de texto, así como los canales de voz. Por ejemplo: En la categoría “Trabajo en equipo”, se encuentran canales etiquetados como “trabajar en equipo”, “conformar equipos” y “solucionar problemas”. Y para los canales de voz, se ha designado un sistema numérico, como equipo N°1.

Figura 6

Modo de implementación de la plataforma Discord



Como se puede apreciar en la Figura 7, en el canal de bienvenida, cada vez que un estudiante se une al servidor, recibe un saludo de bienvenida a clase.

Figura 7

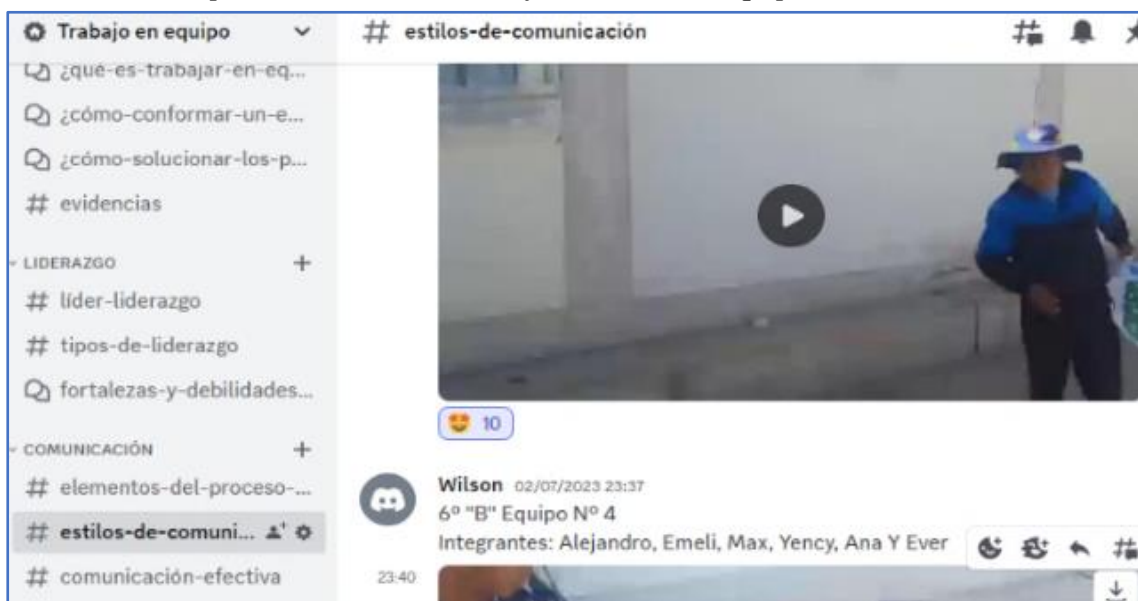
Mensaje de un calurosa bienvenida al grupo del servidor



En cada canal de texto, los equipos llevaron a cabo diversas actividades, como la realización de comentarios, participación en foros, respuesta a preguntas y subir videos. Todas estas actividades estaban programadas por la docente investigadora.

Figura 8

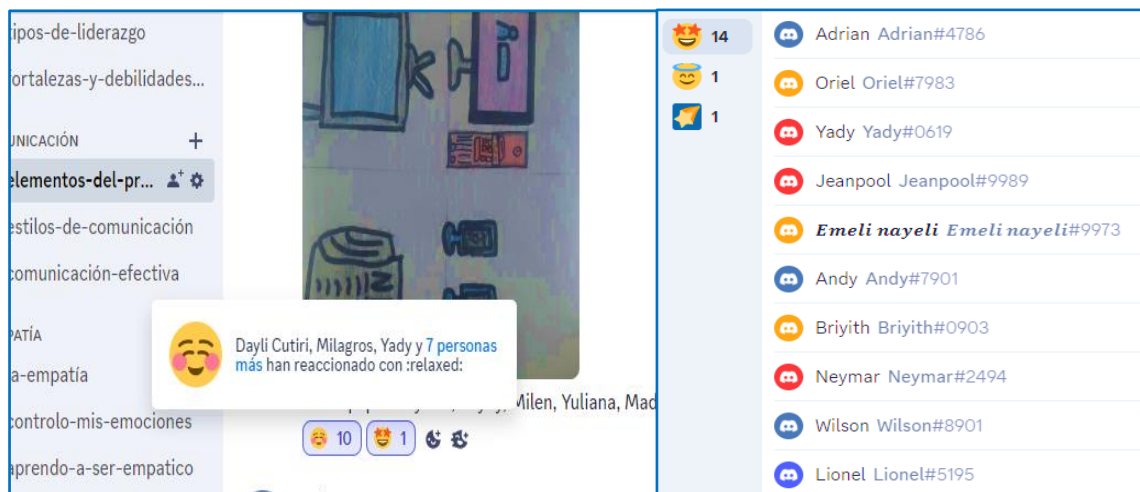
Evidencia de la publicación de sus trabajos o tareas en equipo



Asimismo, como mencionamos anteriormente, Discord resulta ser motivador y capta la atención de los estudiantes. Cada uno, reaccionaba con emojis o caritas felices a los trabajos publicados en los canales de texto. Tanto la investigadora como los usuarios podían visualizar los trabajos de cada equipo, como se puede apreciar en la Figura 8.

Figura 9

Evidencia de las reacciones en los trabajos o tareas en la plataforma Discord



2.2.6. Dimensiones de la plataforma Discord

En Discord, las herramientas de comunicación están diseñadas para fomentar y desarrollar de manera eficiente el trabajo en equipo entre los estudiantes. Esto se logra mediante métodos motivadores y atractivos que se dividen en tres dimensiones:

- Dimensión plataforma: incluyen elementos, como el interfaz del usuario, dispositivos, servidores, canales, roles, bost y aplicaciones.
- Dimensión comunicación: permite la interacción a través de canales de texto, voz y video.
- Dimensiones comunidad y participación: implica moderar servidores, gestionar invitaciones, utilizar emojis y reacciones, entre otras funciones.

Estas dimensiones se aplican en la realización de trabajos en equipo, donde los estudiantes interactúan y comparten ideas, estableciendo un aprendizaje colaborativo y



eficaz. Este enfoque se aplica entre los estudiantes de la IEP 70538 “Caracoto”, Juliaca.

A continuación, se describe el uso de las funciones o elementos de la plataforma Discord:

- **Dimensión plataforma**

Una plataforma hace referencia a un sistema en línea o a un conjunto de herramientas, servicios y características a usuarios o desarrolladores.

Las plataformas virtuales se utilizan en el contexto de la enseñanza a distancia y recrean las condiciones de aprendizaje que se experimentan en un salón de clases. Estas plataformas pueden variar en sus características específicas, en términos generales, posibilitan la interacción entre profesores y alumnos mediante diversos canales de comunicación, como el chat, los foros, entre otros (Razo-Abundis et al., 2023).

Una plataforma virtual de aprendizaje se define como un software que posibilita la creación y administración de entornos de aprendizaje en línea de forma sencilla y automática, ofreciendo numerosas oportunidades de comunicación y colaboración entre el docente y alumno (Otero, 2017). El uso de plataformas de comunicación en educación puede ser beneficioso para mejorar la enseñanza-aprendizaje, pero también presenta desafíos que los docentes deben abordar, a través de capacitaciones, planificación y adaptabilidad (López et al., 2022).

Estas plataformas pueden incluir servicios como correo electrónico, aplicaciones de mensajería instantánea, redes sociales, videoconferencias y otros canales digitales que permiten la comunicación, colaboración y compartir contenido de manera virtual.

Discord se distingue como una plataforma de comunicación VoIP por su capacidad y los beneficios que ofrece para la comunicación y el trabajo en equipo entre los estudiantes, desempeñando un rol fundamental en la promoción de la interacción y la colaboración. La creación de servidores versátiles, su adaptabilidad a diversas necesidades de comunicación en línea y su amplia compatibilidad con sistemas y dispositivos. Estas características fundamentales hacen que Discord sea una elección atractiva para una amplia gama de usuarios y aplicaciones (Pellegatti, 2023).

- Interfaz del usuario

Una vez que hayas accedido a tu cuenta de Discord, podrás ver la siguiente pantalla. Además, en la parte superior, deberás confirmar tu cuenta a través de un enlace que te llevará a la dirección de correo electrónico de Gmail con la que te registraste.

Figura 10

Visión general del interfaz del servidor en Discord



Las tres secciones a diferenciar:

Barra lateral izquierda¹: Proporciona accesos rápidos para unirse a servidores y ver los servidores a los que estás conectado, también encontrarás mensajes de amigos y una lista de mensajes adjuntos.

Barra de usuario inferior²: Aquí puedes encontrar información sobre tu perfil de usuario, controles de audio y ajustes de la aplicación.

Sección derecha de contenido³: Muestra tu lista de amigos, usuarios en línea, solicitudes, usuarios bloqueados y agregar amigos. Cuando ingreses

a un servidor, esta sección cambiará para mostrar los canales del servidor, secciones de mensajes y/o videos/transmisiones, así como una lista de usuarios conectados a ese servidor.

Figura 11

Sistema de mensajería de un servidor



- **Dispositivos:** Discord es accesible en dispositivos como computadoras, dispositivos móviles y navegadores web.
 - **Servidores:** son un conjunto de canales de texto, voz y roles.
 - **Canales:** Dentro de un servidor, hay canales de texto y de voz.
 - **Roles:** permiten asignar permisos y responsabilidades.
 - **Bots y Aplicaciones:** Discord admite bots y aplicaciones para funciones adicionales, como música y moderación.
- **Dimensión comunicación por voz y texto**

Discord es una plataforma que brinda herramientas y servidores a usuarios para comunicarse a través de: **Texto:** Discord permite la comunicación mediante los canales de texto. **Voz:** Los usuarios pueden enviar

audios, y realizar llamadas de voz y conferencias a través de canales de voz.

Video: puedes realizar videollamadas grupales y transmitir en vivo.

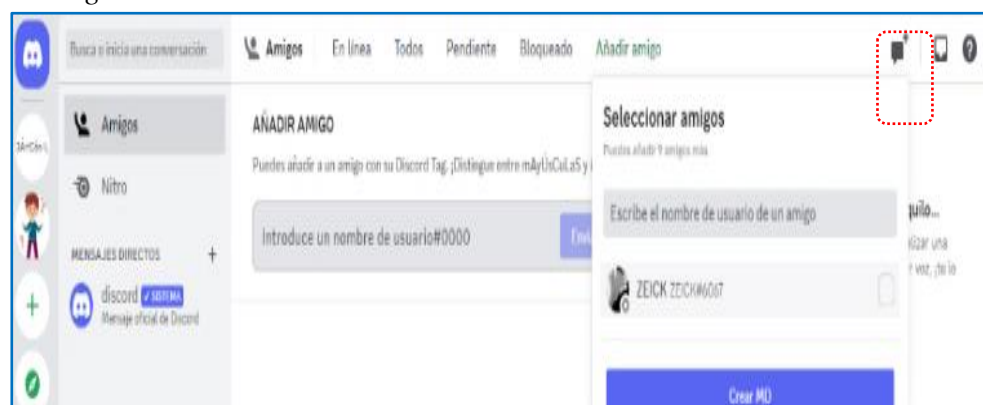
Comunicación o interacción por textos y voz: Al crear tu propio servidor, tienes la opción de organizar tus canales de voz y chat en categorías. En cada sección, puedes asignar un nombre, permitiendo a los miembros de tu servidor unirse con un solo clic y comenzar a interactuar en el canal.

- Canales de chat de texto en Discord

En un servidor de Discord, podrás encontrar varios canales de texto y voz. Al principio, verás un canal general. Por ejemplo; el chat de texto permite a los usuarios enviar mensajes, hacer preguntas, comentar, compartir enlaces, memes, emojis y mucho más. Además, el administrador tiene la capacidad de crear canales y configurarlos para que solo se puedan leer.

Figura 12

Menú general de un chat de texto en un servidor



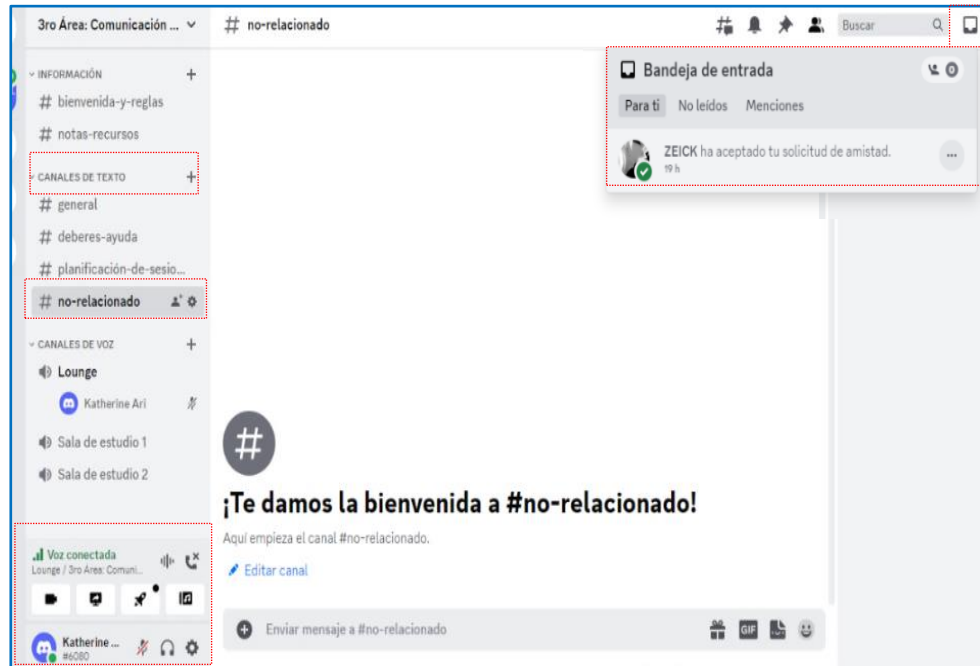
- Chat de texto en los canales de texto y voz

El chat de texto se encuentra disponible en los canales de texto. Para acceder a él, debes hacer clic en el icono de burbuja, ubicado en la parte superior derecha, tanto en los canales de texto como en los de voz. También

puedes acceder al chat de texto haciendo clic derecho en el nombre del canal de texto o voz y seleccionando la opción “Abrir chat” en el menú desplegable.

Figura 13

Menú o iconos para enviar mensajes de texto

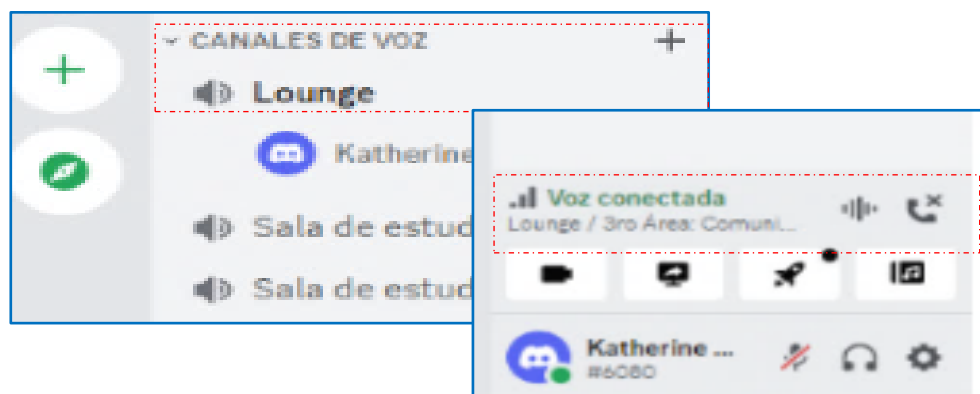


- Chat de voz de Discord:

Permite a los usuarios hablar entre ellos en tiempo real utilizando sus micrófonos y altavoces o auriculares, y uniéndose a un canal de voz donde todos pueden interactuar y hablar simultáneamente.

Figura 14

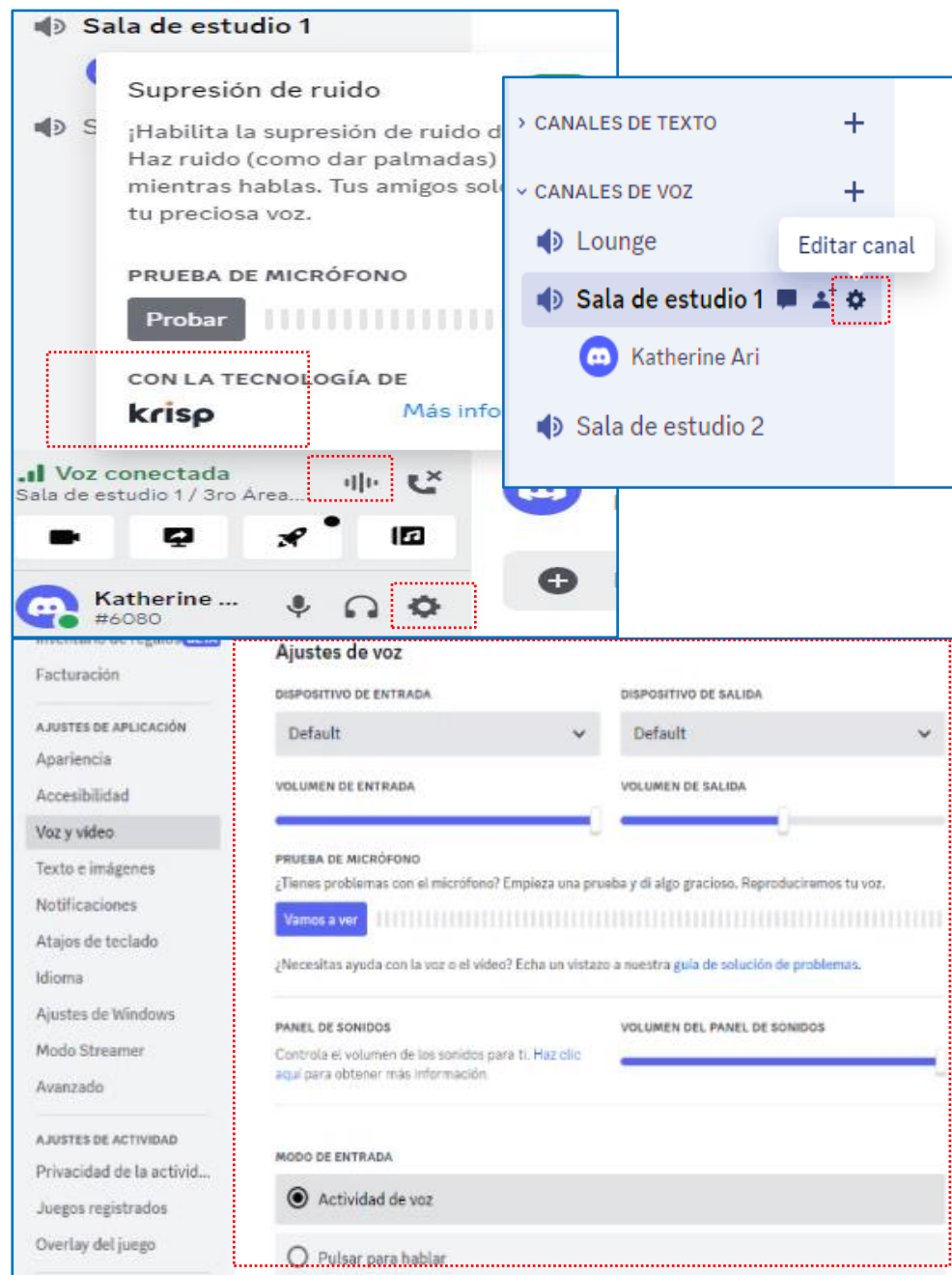
Chat de voz de llamada de un canal de voz



Ajustes de voz y video: Los chats de voz en Discord ofrecen ajustes en el lado izquierdo. Puedes configurar el volumen para ti y tu amigo haciendo clic derecho en su avatar. Además, puedes filtrar el ruido de fondo no deseado haciendo clic en el icono del panel de voz y presionando el botón "Krisp", donde puedes realizar modificaciones y configuraciones.

Figura 15

Configuración de ajustes de volumen

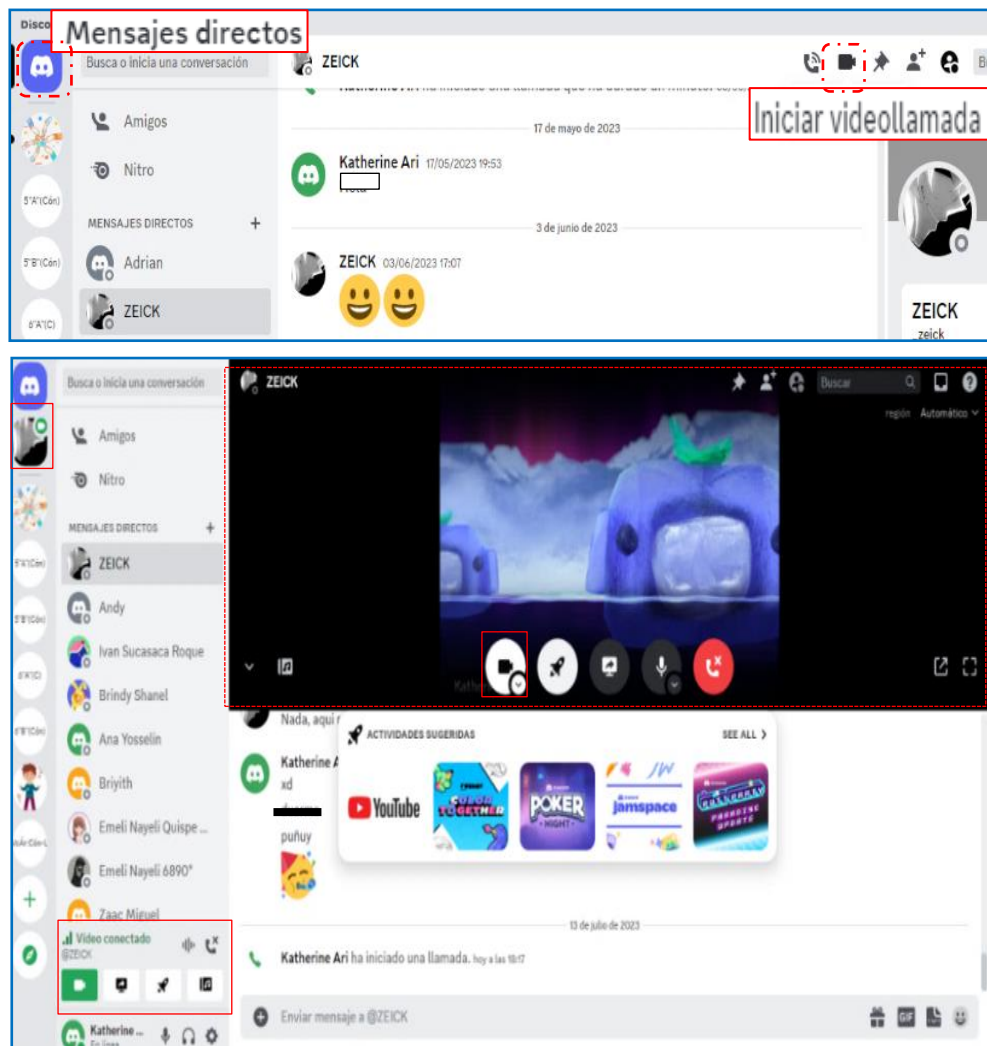


- Chat de video de Discord

Videollamada: Puedes iniciar una videollamada con un amigo ingresando a los mensajes directos en la pantalla general de Discord. Haz clic en la estampa de videollamada y comienza una llamada directa.

Figura 16

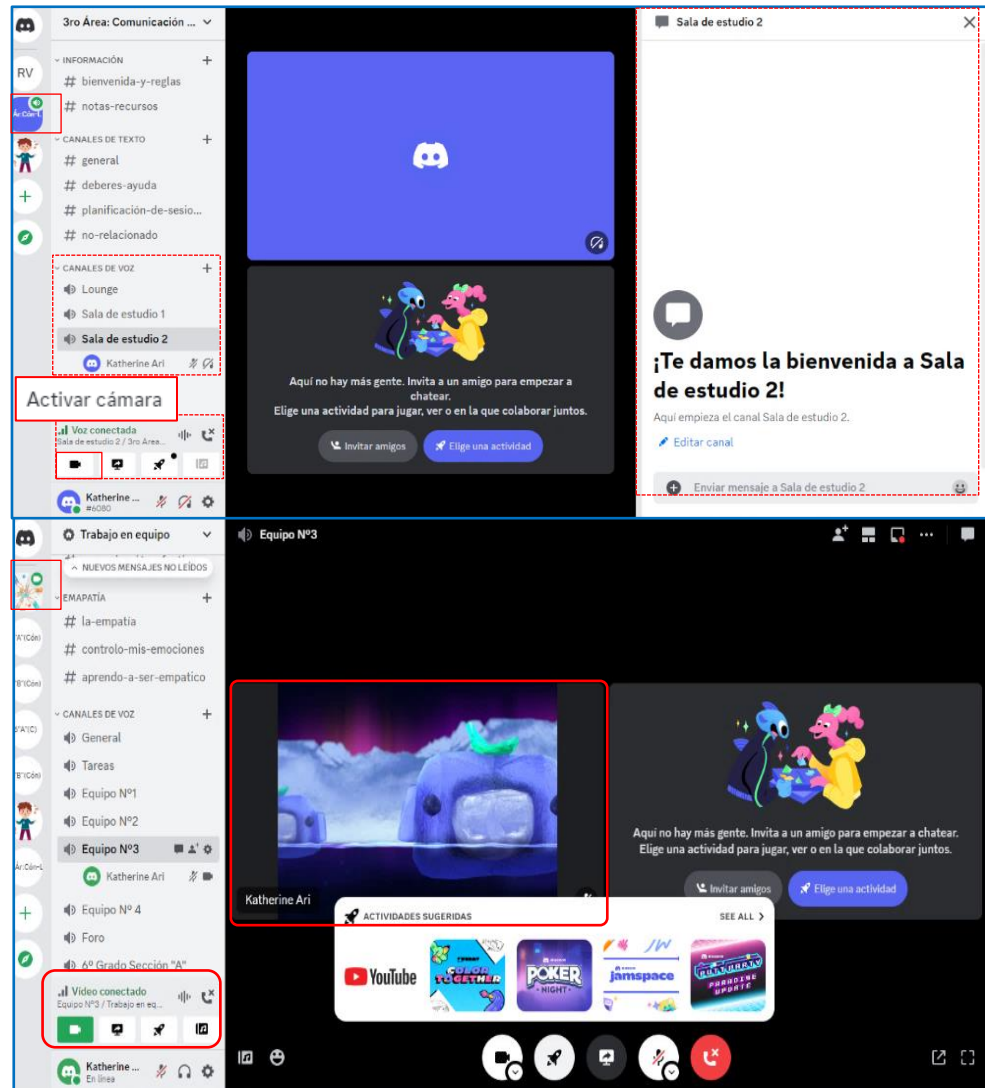
Menú de videollamadas



Otro es ingresando a un servidor, únete a un canal de voz, luego, pulsa en el icono vídeo. A lado izquierdo visualizarán los mensajes de chat.

Figura 17

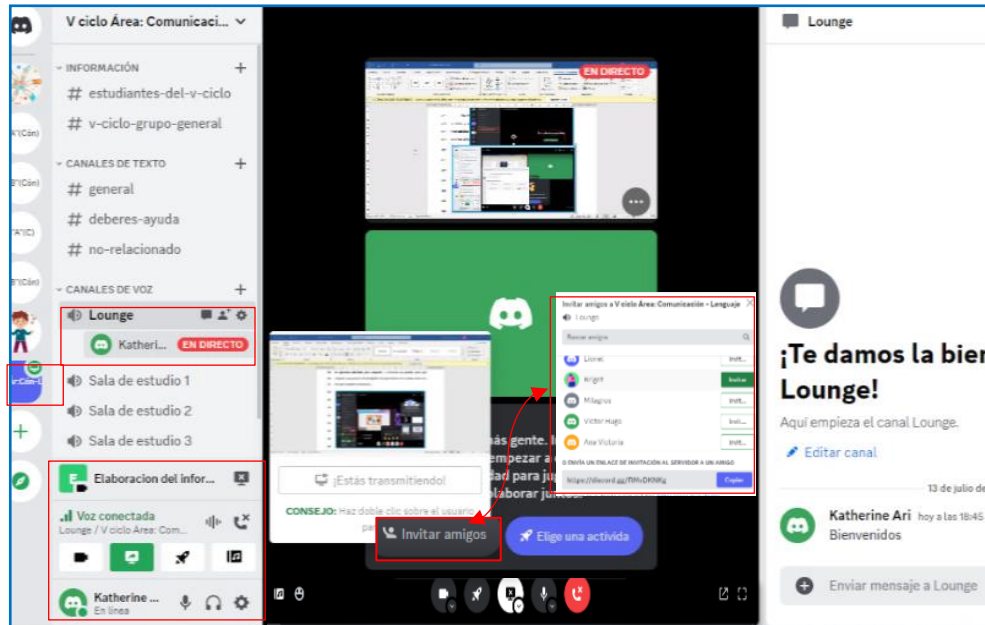
Forma de unirse a un canal de voz y activar su cámara



Transmisión en directo en Discord: Puedes realizar transmisión en vivo y no te preocupes es restringido al servidor y canal. Otra forma, es unirse a la transmisión de otro usuario; buscas en un canal de voz el icono Sala de transmisión. Para unirse a su transmisión, haz clic en el nombre del usuario transmisor y pulsa el botón "Unirse a canal de voz".

Figura 18

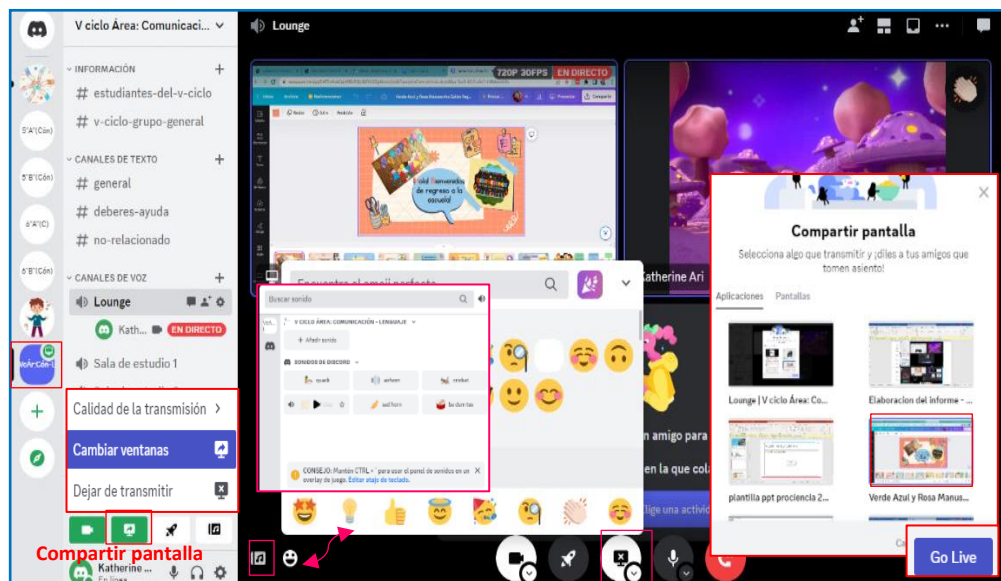
Forma de transmisión en directo



Para **compartir tu pantalla en Discord** y realizar una presentación: Haz clic en el panel de voz del canal de voz en tu servidor. Una vez dentro del canal de voz, busca y pulsa en el icono "Compartir pantalla" en el panel de opciones. Selecciona la ventana que deseas compartir. Luego, presiona el botón "Go Live" en la parte inferior de la ventana y listo.

Figura 19

Forma de compartir pantalla en una transmisión en directo





- **Dimensión comunidad y participación**

En Discord, el término "comunidad" se refiere a un servidor, que es la sala principal de conversaciones, ya sea a través de chat de texto o voz, donde los estudiantes y la investigadora interactúan. Es importante destacar que, para unirse a un servidor, puedes hacerlo mediante una invitación o creando uno propio. Una vez que accedes a la interfaz, podrás ver los canales de texto y los canales de voz, así como la lista de miembros del servidor.

- **Servidores de Discord**

Esta sección del servidor es de gran importancia, ya que permite llevar a cabo reuniones, facilita el aprendizaje a distancia, posibilita la emisión de contenido en vivo y facilita la comunicación entre estudiantes y docentes mediante voz y texto. Estas funciones son fundamentales para el funcionamiento óptimo de nuestra comunidad de servidores.

- **Creación de tus propios servidores**

Para crear tu propio servidor en Discord, simplemente haz clic en el botón "+" para agregar un nuevo servidor. Se abrirá una ventana con opciones para crear un servidor. Puedes elegir la que mejor se adapte a tus necesidades, como juegos, club escolar, grupo de estudios, amigos o artistas. Selecciona y completa los datos requeridos, como el nombre del servidor y puedes subir una imagen. Luego, pulsa sobre el botón "Crear servidor".

Figura 20

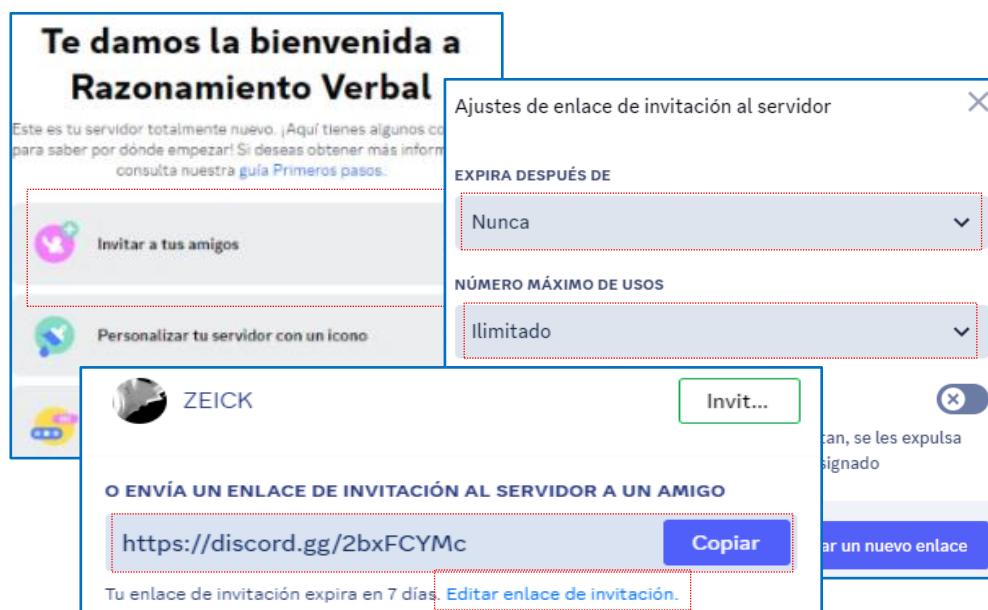
Forma de crear un nuevo servidor en Discord



Después de crear tu servidor en Discord, aparecerá un enlace de invitación en tu pantalla. Para asegurarte de que este enlace no expire, sigue estos pasos: Haz clic en la estampa del servidor que acabas de crear. Luego, ve a la configuración del servidor. Busca la opción para modificar la configuración del enlace de invitación y ajustarla para que sea permanente o nunca expire. Y dato importante hacer clic en generar nuevo enlace.

Figura 21

Invita a un amigo a tu servidor



- Cómo unirte a un servidor

Es sencillo unirse a un servidor en Discord a través de una invitación de un amigo o un enlace. Al hacer clic en el enlace, se abrirá la aplicación y te mostrará la información del servidor. Luego, al hacer clic en "Aceptar invitación," se añadirá el servidor a tu lista de acceso rápido en la barra lateral.

Figura 22

Forma de aceptar una invitación para unirte a un servidor

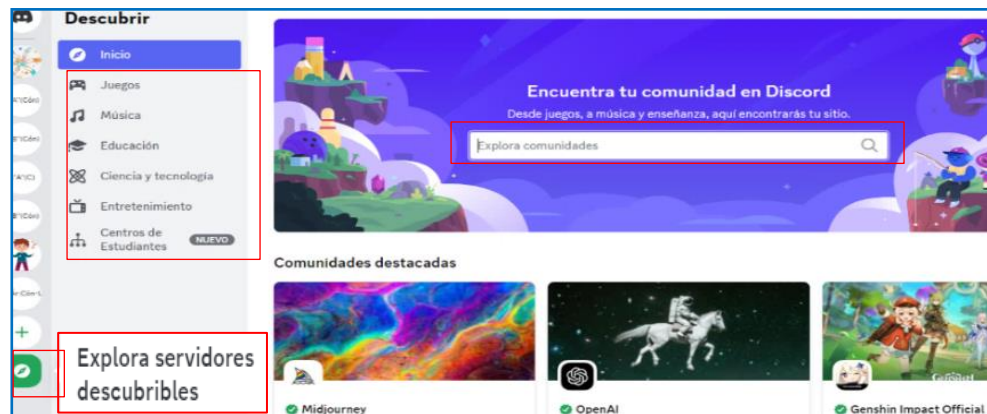


- Cómo unirte a un servidor existente

Puedes unirte a servidores ya existentes de dos maneras: explorando directorios desde Discord o visitando páginas web. Una vez que encuentres el servidor que deseas, solo haz clic en "Aceptar invitación" para unirte.

Figura 23

Forma de unirte a un servidor de juegos, dibujo y música



Cómo abandonar un servidor

Para salir de un servidor o grupo en Discord, selecciona (1) el servidor deseado, haz clic para abrir un menú desplegable con varias opciones, y elige la opción "Abandonar servidor" (2) en la parte inferior.

Figura 24

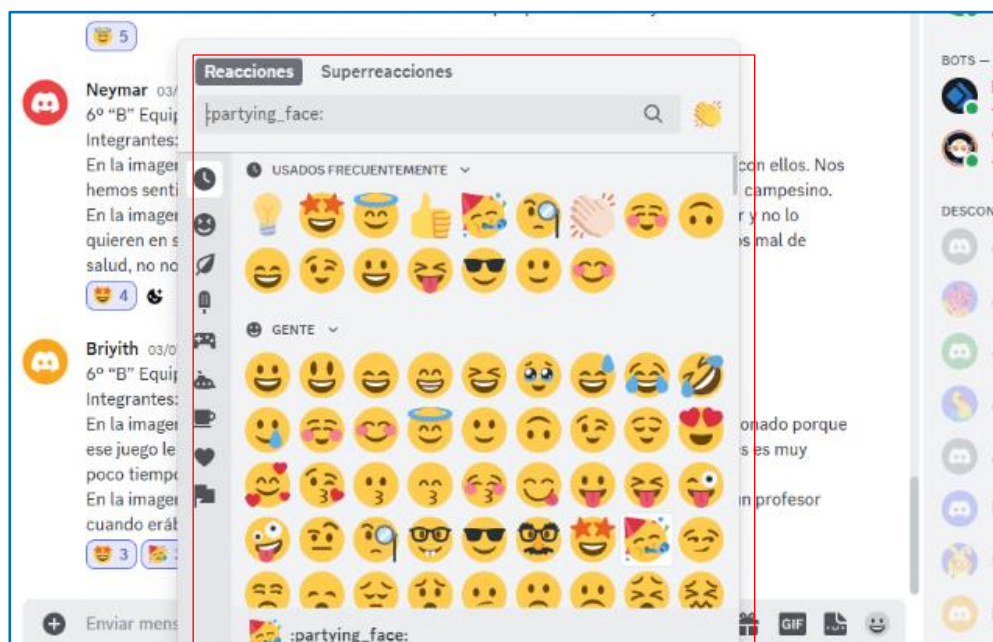
Abandonar uno de los servidores



Emojis y Reacciones: Discord permite el uso de emojis personalizados y reacciones para enriquecer la comunicación.

Figura 25

Reacciones con emoticones a los comentarios o textos en chat



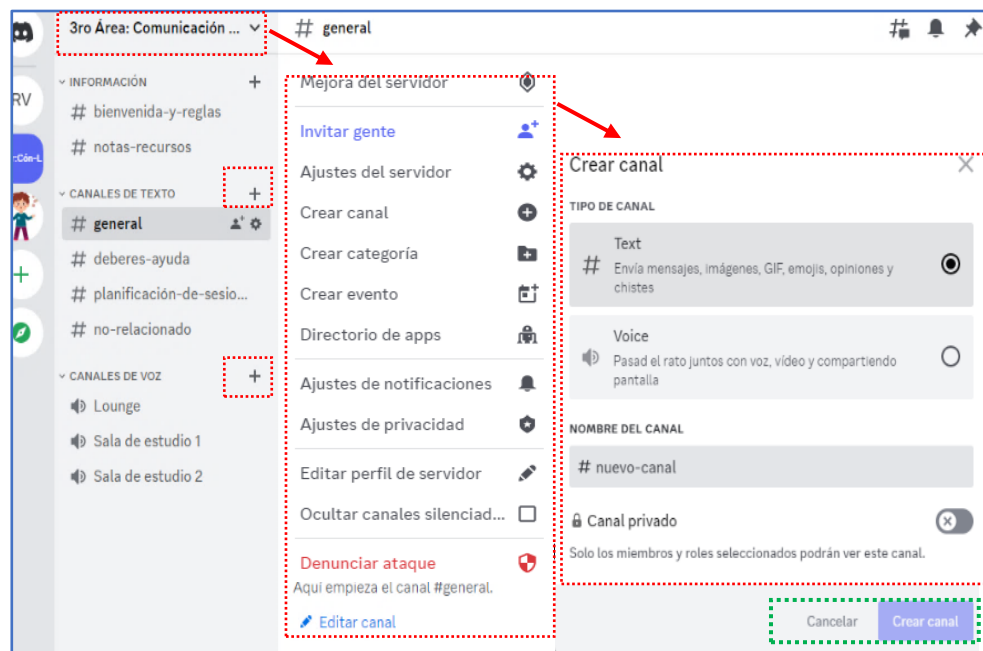
- **Configuración del servidor**

- **Categoría de canales** (Texto y voz).

Una vez que estás en el servidor que has creado, notarás que inicialmente solo tiene dos canales (uno de texto y otro de voz). Para agregar más canales, haz clic izquierdo en el servidor y verás opciones para crear categorías o canales para cursos, eventos, equipos, etc., utilizando el signo "+" y asignando los nombres que desees.

Figura 26

Creación de canales de texto y voz

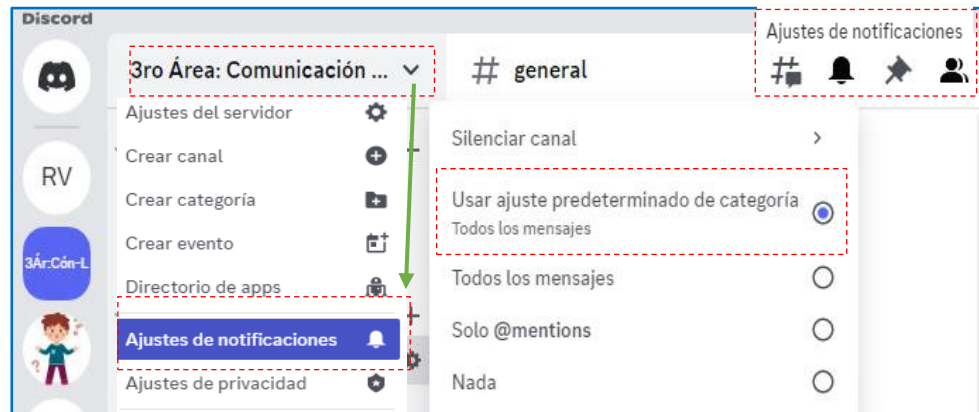


- **Panel de notificaciones**

Para acceder tienes que pulsar en el panel de notificaciones, donde verás todas las menciones, informes y/o avisos y mensajes.

Figura 27

Visualización de las notificaciones de los servidores



- Ajustes del servidor

El administrador del servidor, en vista general, puede cambiar o eliminar el nombre del servidor, el icono, y configurar los niveles de verificación (Moderación). Gestionar roles y agregar Apps como; YouTube, Facebook, Spotify, Twitter y Twitch (Integraciones). En "Emojis," puedes cargar tus propios emoticones y administrar usuarios, como invitar y excluir.

Figura 28

Ajustes del servidor, comunidad y gestión de usuarios





2.2.7. Tecnologías digitales

- **Tecnología de la información y comunicación**

Paladines (2023), sostiene que la aplicación de las TIC se considera como plataformas cruciales para elevar la calidad en nivel primaria y equipar a estudiantes con habilidades necesarias para afrontar retos del mundo actual. Gracias a las TIC, tenemos un mejor acceso a nuevos conocimientos a través de diversas tecnologías que están surgiendo actualmente, lo que ha permitido la estrecha relación con las materias y el nivel de comprensión de los estudiantes (Cruz et al., 2018).

- **Importancia de las TIC**

El uso de las TIC facilita la ejecución de múltiples tareas, desde la búsqueda de información hasta la interacción con otros usuarios, facilitando la interacción más conveniente con otros usuarios (Cruz et al., 2018). Los niños están más comprometidos y entusiasmados, cuando interactúan con las TIC, ya que las perciben como un entorno de aprendizaje enriquecedor en lugar de algo monótono.

2.2.8. Ventajas y desventajas de la plataforma Discord

Para los autores, Lear (2022); Mateev y Menendez (2020); Pardeshi (2023), nos mencionan las siguientes ventajas y desventajas de Discord para los estudiantes:

Ventajas de Discord para los estudiantes:

- Discord permite la **comunicación en tiempo real** a través de canales de texto y voz, lo que facilita la comunicación e interacción.
- **Promueve** la interacción, discusión en grupo, realizar foros y comentarios.
- Los estudiantes pueden **crear servidores o unirse** a los existentes.
- A través de canales de voz, puedes **presentar la pantalla y grabar**.



- Es de **acceso multiplataforma**, gratuito y fácil de usar.
- Puedes **configurar la privacidad** de tus servidores y canales.

Desventajas de Discord para los estudiantes:

- Discord puede **distraer** a los estudiantes con juegos y comunidades.
- Puedes tener **problemas de privacidad** si no se configura correctamente.
- Discord puede llevar a la **adicción** y al uso improductivo del tiempo.

De acuerdo a los siguientes autores, Jaiganesh y Muthyala (2022); TENNEY SCHOOL (2023), las ventajas y desventajas de Discord para los docentes son:

Ventajas de Discord para los docentes:

- A través de canales de texto y voz, facilita la **comunicación** entre docente y estudiantes.
- El docente puede **monitorear** las discusiones, foros y las interacciones.
- Puedes crear y **organizar** canales para diferentes clases o asignaturas.
- Los docentes pueden **compartir** archivos, enlaces, imágenes y vídeos.
- El administrador puede **configurar** la privacidad en los canales.
- Genera una **interacción activa** entre docente y los estudiantes.
- Permite **grabar** sesiones de voz.

Desventajas de Discord para los docentes:

- La **falta de familiarización** de Discord puede ser difícil para algunos docentes.
- Pueden ocurrir **problemas técnicos**, como interrupciones en la conexión.
- **Problemas de seguridad** y privacidad.



- **Discord Nitro**

No se utilizó en la investigación, pero es necesario aclarar su funcionalidad. También es importante destacar, que al igual que otras plataformas o Apps, Discord no es ajeno a suscripciones o versión premium. Por ello, Discord ofrece una suscripción de pago llamada Discord Nitro por \$10 al mes o \$100 al año. Con esta suscripción, se obtienen funciones adicionales, como emojis animados compartibles entre servidores, cargas de archivos más grandes, transmisiones en 4K y mejoras en los servidores, lo que beneficia a los propios servidores y usuarios (Bubbles, 2023).

- **Plataformas colaborativas**

Las plataformas colaborativas son herramientas en línea que facilitan la colaboración efectiva entre personas, permitiéndoles trabajar juntos de manera eficiente, compartiendo ideas, recursos y conocimientos. Entre estas herramientas se incluyen Discord, una plataforma de comunicación; Slack, una plataforma de mensajería; Google Docs, una herramienta de edición de documentos; y Trello, una plataforma de gestión de proyectos. Estas herramientas han revolucionado la forma en que los estudiantes pueden trabajar juntas, haciendo que el trabajo en equipo sea más eficiente y accesible.

2.2.9. Educación virtual

La educación virtual es un medio en el que se interactúa, se aprende, se explora, etc., convirtiéndose en una estrategia imprescindible para mejorar la eficacia del aprendizaje y la calidad educativa (Morales et al., 2016). Con el desarrollo tecnológico y las demandas de programas educativos, las instituciones están descubriendo que la educación virtual es un elemento clave como medio de aprendizaje (Crisol-Moya et al., 2020). En los últimos años, la educación virtual ha cobrado mayor influencia como opción



académica, lo que ha generado nuevos retos y oportunidades para las IE, docentes y estudiantes (Manosalva y Villamil, 2023).

En ese sentido, las plataformas y aplicaciones web, permiten a los estudiantes alcanzar sus metas educativas (Crisol-Moya et al., 2020). Todo aprendizaje desarrollado de manera virtual impulsa a los estudiantes a adquirir conocimientos y aplicar sus habilidades, desarrollar aptitudes de tres maneras; interactuando entre docente-estudiante, colaborando en trabajos en equipo, utilizando herramientas tecnológicas y como producto entregan evidencias desarrolladas en plataformas virtuales (MINEDU, 2021).

La educación virtual implica el uso de las TIC para fomentar el aprendizaje autónomo y desarrollar habilidades tecnológicas en un entorno de E-Learning. Esto incluye el acceso a diversas plataformas virtuales, formatos y materiales digitales para una experiencia de aprendizaje flexible e interactiva.

2.2.10. Enseñanza en línea

La enseñanza en línea ha cobrado más importancia debido a la pandemia, lo que ha generado nuevas estrategias para garantizar la calidad del aprendizaje (Alvarado, 2022). La enseñanza en línea, desempeña un papel esencial al permitir la interacción entre participantes sin necesidad de estar presentes físicamente (León, 2021).

2.2.11. Uso de herramientas tecnológicas educativas

Las herramientas tecnológicas son muy útiles. Algunas de ellas brindan espacio de almacenamiento, mientras que otras brindan entretenimiento y materiales educativos que pueden usarse, para motivar a los estudiantes a aprender desde sus casas, como: Google Drive, WhatsApp, PowerPoint, Prezi, Edmodo y otras plataformas libres (Cevallos et al., 2019). Estas herramientas TIC han captado la atención en la educación, debido a su capacidad para facilitar el acceso a una educación de calidad (Romero et al.,



2017). Las TIC desempeñan un papel importante en la enseñanza al incorporar aspectos visuales, auditivos e interactivos (Sanfo, 2023). Estas herramientas promueven y transforman la forma educativa, fomentando la innovación (Mollo-Torrico et al., 2023). En su estudio, Andersen y Rustad (2022), afirman que las herramientas educativas pueden ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades necesarias para el siglo XXI.

2.2.12. Recurso educativo

Los recursos educativos son materiales tanto físicos como virtuales, y están diseñados para estimular el interés de los estudiantes, adaptarse a sus necesidades, también sirven como guía para el docente y son versátiles para cualquier curso (Vargas, 2017). Estos materiales tienen una finalidad didáctica y facilitan el desarrollo de las actividades formativas en un contexto educativo, a través de materiales audiovisuales, medios digitales y materiales físicos (Vargas, 2017; Marzal et al., 2015).

Los recursos educativos abarcan una amplia gama de materiales didácticos, como libros, vídeos, audios, textos, multimedia, podcasts, sitios web (Camberos-Ruiz et al., 2022). También pueden funcionar como una biblioteca digital que permite la gestión y distribución de libros y documentos en línea (Macedo et al., 2016). Según el Ministerio de Educación del Perú, son instrumentos que respaldan los procesos enseñanza-aprendizaje.

- **Discrepancia entre recurso educativo y materiales educativos porque no son sinónimos.**

Los recursos educativos son herramientas u objetos que, aunque no se pensaron originalmente para la educación, se utilizan para mejorar la enseñanza-aprendizaje en diversas actividades educativas debido a su versatilidad y capacidad de reutilización. Considerados como materiales no estructurados.



Los materiales educativos son objetos diseñados intencionalmente con fines pedagógicos y se conocen como materiales estructurados.

Un recurso educativo se crea sin propósito pedagógico, pero su uso cumple un propósito. En cambio, un material educativo se crea con un propósito pedagógico, y cumple dicho propósito (MINEDU, 2016).

- **Importancia del recurso educativo**

La importancia del recurso educativo radica en su capacidad para involucrar los sentidos del aprendiz y conectarlo con el objeto de estudio, ya sea directa o indirectamente (Vargas, 2017).

2.2.13. Clasificación de los recursos educativos

De acuerdo a Vargas (2017), nos menciona la clasificación de los recursos educativos, las cuales son:

- **Recursos Impresos:** Son materiales físicos, como libros de texto, revistas, periódicos, y material didáctico impreso (posters, gráficos y afiches) que permiten el aprendizaje de los estudiantes.
- **Recursos Audiovisuales:** Videos, documentales, grabaciones de audio, imágenes, películas educativas y presentaciones.
- **Recursos Digitales:** Material educativo en formato digital, como archivos, software, sitios web, accesibles con dispositivos electrónicos y plataformas educativas.
- **Recursos Interactivos:** Actividades educativas interactivas que involucran a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, mediante juegos educativos.



2.2.14. Ventajas y desventajas de los recursos educativos

La University of Maryland Global Campus (2023), nos da a conocer las ventajas y desventajas de los recursos educativos.

Ventajas del recurso educativo

- Mejora la calidad de enseñanza, a través de videos, textos y objetos.
- Aprendizaje más interesante, lo que genera motivación y compromiso con el aprendizaje.
- Mejora el rendimiento académico; ayuda a comprender mejor los conceptos.
- Promueve la interacción con el material.
- Permite la simulación de situaciones complejas.
- Permite la personalización y la adaptación de los recursos a diferentes necesidades y conocimientos previos.

Desventajas del recurso educativo

- Pueden distraer a los estudiantes.
- Puede ser costoso de implementar.
- Requiere habilidades técnicas y conocimientos previos.
- Puede ser limitante respecto a la atención a los estudiantes.
- Puede ser difícil de evaluar y asegurar la calidad.

2.2.15. Trabajo en equipo

Trabajar en equipo es llevar a cabo una tarea específica junto a un conjunto de dos o más individuos. Para que el trabajo en equipo sea exitoso, es esencial mantener una sólida coordinación, fomentar la unión del equipo y crear un ambiente positivo durante la actividad (Romero et al., 2018). Como mencionan, Giraldo et al. (2019), el “trabajo en



equipo permite a los miembros desarrollar habilidades y estilos de liderazgo que mejoran el pensamiento, la planificación, la toma de decisiones y la acción a lo largo del proceso de desarrollo del proyecto” (p. 12).

En este sentido, es fundamental que los equipos de trabajo posean tres habilidades esenciales: liderazgo, a cargo de los responsables de coordinar el trabajo; comunicación clara e interacción; y empatía, que permite una comunicación efectiva y el reconocimiento de los líderes que guían el trabajo. Estas habilidades son esenciales en la educación y en lo laboral, ya que promueven la colaboración, la comunicación efectiva y el logro de objetivos compartidos (Wullschleger et al., 2023). Son clave para el éxito en un mundo interconectado y colaborativo, tanto a nivel personal como profesional (Carvalho y Santos, 2022).

Entonces, nos preguntamos ¿Qué es trabajar en equipo?

El trabajo en equipo consiste en aprender de manera colaborativa, donde los estudiantes construyen y enriquecen su conocimiento al interactuar y trabajar juntos. Lo que implica colaborar, organización y tener un propósito común.

Podemos asumir y enfrentar diversos retos, pero si los desarrollamos en equipo, tendremos una ventaja para abordarlos. Un entorno de trabajo en equipo permite que los miembros utilicen estrategias y combinen sus habilidades, para mejorarla planificación y el pensamiento (Giraldo et al., 2019). En un equipo, la coordinación, cooperación y participación activa son esenciales, ya que cada integrante aporta sus ideas, las cuales son escuchadas y aceptadas.

Por ende, los integrantes de un equipo requieren mantener una comunicación efectiva y tener un conocimiento sólido sobre la temática a desarrollar. Para lograrlo, se necesita la aptitud, disciplina, compromiso, y responsabilidad para lograr el éxito (Ayoví-

Caicedo, 2019). Es decir, para el logro de los objetivos, los intereses individuales se subordinan a las metas en equipo.

En síntesis, el trabajar en equipo no se trata de solo reunirse, sino que implica la colaboración en la realización de tareas en equipo, compartiendo ideas, planificando, reconociendo las habilidades, estableciendo el propósito y los métodos para lograrlo, así también tener en cuenta las debilidades y fortalezas y a su vez considerar cómo abordar los desafíos y solucionar estas dificultades.

Tabla 1

Cuadro de comparativo trabajo en grupo y en equipo

Trabajo en grupo	Trabajo en equipo
La responsabilidad del encargo a realizar es personal.	La responsabilidad es compartida entre todos los miembros
El objetivo es completar una tarea o actividad.	El objetivo es crear conocimiento y aprendizaje.
Por lo general hay un solo líder.	Todos los miembros son líderes en sus roles y funciones.
La evaluación, solo se realiza al resultado final.	La autoevaluación se realiza de forma continua.

Nota: La diferencia o discrepancia de actividades y responsabilidades que se generan en cada una de ellas.

- **¿Cuáles son los beneficios de trabajar en equipo?**

Facilita la creación de conocimiento colectivo mediante el intercambio de ideas entre los miembros del equipo. Fomenta un aprendizaje duradero al compartir la responsabilidad del éxito en una tarea. Distribuye las cargas de trabajo y reduce el estrés. Generan ideas creativas y útiles en menor tiempo.



2.2.16. Importancia del trabajo en equipo

- **¿Por qué es importante trabajar en equipo?**

Trabajar en equipo es de gran importancia, porque al desarrollar destrezas se logra un resultado más eficaz y eficiente en comparación con el trabajo individual. Cuando los miembros de un equipo trabajan juntos en tareas o actividades, se genera un aprendizaje colaborativo. Además, favorece el desarrollo de habilidades comunicativas y la resolución de conflictos.

En un equipo de trabajo, los miembros interactúan y se influyen mutuamente, especialmente cuando abordan tareas desafiantes en lugar de verlas como cargas. Por otro lado, comparten sus ideas y experiencias, lo que genera una colaboración complementaria, la confianza en el líder y en los compañeros crea un ambiente positivo que reduce el estrés, y como resultado aumenta la satisfacción de lograr éxitos y aprender (Ayoví-Caicedo, 2019).

2.2.17. Características del trabajo en equipo

Las características del trabajo en equipo se manifiestan cuando un equipo aprovecha exitosamente sus habilidades y capacidades para cumplir sus tareas de manera colaborativa (Ayoví-Caicedo, 2019). Por ejemplo; la unión, integración, planificación, motivación, resolución de conflictos, compromiso y el objetivo. Estas características se manifiestan a través de la intervención activa, la coordinación, organización y responsabilidad (Toro, 2015).

Las “**5 C del trabajo en equipo**” consiste en:

La **complementariedad**, los miembros del equipo poseen las habilidades necesarias para hacer una tarea de manera efectiva; **coordinación**, el líder tiene una



importante función en la organización y planificación del equipo para garantizar el éxito; **comunicación**, la comunicación efectiva es esencial para transmitir ideas, coordinar acciones y utilizar un lenguaje claro y preciso dirigido al receptor; **confianza**, se refiere a la confianza en uno mismo, en los compañeros de equipo y en el líder; **compromiso**, es una formalidad con el equipo (Ayoví-Caicedo, 2019).

2.2.18. Ventajas y desventajas del trabajo en equipo

Ventajas: El trabajo en equipo se consideran como un elemento esencial, porque la ayuda mutua, esfuerzo y colaboración son claves para el éxito.

- Construye relaciones positivas y mejora las relaciones sociales e interpersonales.
- Fomenta el aprendizaje y genera mejores ideas y decisiones.
- Aumenta la autoestima, porque se motivan, lo que los hace que se interesen más por el tema.
- Mejora la comprensión involucrando a todos del equipo en el proceso, lo que brinda más oportunidades para mostrar sus fortalezas personales.

Desventajas: En un equipo suele haber conflictos constructivos o destructivos, los cuales surgen a partir de la conformación de los participantes.

- Toma decisiones que afectan al equipo por una amistad o enemistad y hacerle sentir incómodo.
- Puede bajar la moral del líder si no logra organizar y hacer valer sus ideas y decisiones.
- Desperdicio de tiempo, ya sea debido a la falta del espacio o una coordinación deficiente.



- Falta de conocimiento previo y el compromiso negativo de algunos miembros pueden ser obstáculos.
- El lenguaje inapropiado o el mal comportamiento dificulta la comunicación con otros miembros.

2.2.19. Albert Bandura y el paradigma de aprendizaje social

En relación a este paradigma, Bandura (1987) sostiene que el aprendizaje social es fundamental en el contexto del trabajo en equipo. Según este modelo, el aprendizaje social se encuentra influenciado por tres factores: personales, ambientales y conductuales, que interactúan de manera continua. Además, se define como la capacidad de aprender a través de la instrucción, prescindiendo de la experiencia directa del individuo. El ser humano adquiere conocimiento a través del aprendizaje asociativo, también conocido como aprendizaje en equipo.

2.2.20. Dimensiones del trabajo en equipo

- Dimensión liderazgo

El liderazgo se define como la capacidad de influir en las personas de manera que se sientan motivadas a trabajar entusiastamente hacia un objetivo común (Romero et al., 2018). El líder no sólo desempeña el papel de guía, sino que también puede ser una fuente de inspiración para el equipo.

El liderazgo busca el desarrollo de aptitud social y emocional, mejorando las capacidades personales para obtener resultados positivos (Mayne, 2022). Se caracteriza por la capacidad de dirigir, inspirar e influir en la sociedad, motivando a las personas a esforzarse por alcanzar metas con determinación.

Asimismo, Rodríguez-Martínez et al. (2020) destacan que el liderazgo implica la capacidad de afrontar situaciones que surgen en el entorno y



aprovecharlas al máximo. Un líder posee una amplia gama de habilidades que le permiten dirigir exitosamente organizaciones o empresas, así como liderar grupos de personas en contextos sociales, incluyendo políticos.

Los líderes más talentosos y comprometidos experimentan una fuerte inclinación hacia el progreso personal y el apoyo al desarrollo de otros (Maxwell, 2020). El liderazgo es la habilidad de ejercer influencia sobre otras personas de manera que estas se involucren de manera voluntaria en la consecución de los objetivos de un grupo determinado, es decir, liderar implica motivar a las personas a unirse con entusiasmo, emoción, pasión y confianza en el trabajo voluntario (Pando et al., 2022).

- **Líder**

El líder no necesariamente requiere de altas calificaciones académicas. Cualquier persona, independiente de su formación educativa, tiene la capacidad de asumir este rol. El líder se considera más de una habilidad, un don o una cualidad innata que alguien posee (Vizcaya, 2023). El líder se destaca por su habilidad para tomar decisiones acertadas, motivar y empoderar a su equipo, resolver problemas y alcanzar objetivos.

- **Características de un buen líder**

Un líder marca la diferencia, toma decisiones acertadas, inspira y motiva al equipo para alcanzar metas.

Figura 29

Diez características principales para ser un buen líder



Fuente: (Romero et al., 2018).

- **Estilos de liderazgo**

Romero et al. (2018) nos mencionan cinco estilos de liderazgo las cuales son las siguientes:

Figura 30

Cinco estilos de liderazgo

Liderazgo laissez-faire	Se basa en "deja hacer a tus empleados, ellos saben lo que deben hacer". Este tipo de líderes intervienen solo cuando es estrictamente necesario. Es un liderazgo no autoritario que confía en la experiencia y en la motivación del empleado para llevar a cabo sus tareas con éxito.
Liderazgo autocrático	Permite controlar y tomar decisiones sobre muchos aspectos de la estrategia y las dinámicas de trabajo habituales. El líder autocrático tiene mucho poder y nadie puede desafiar sus decisiones; no es un liderazgo abierto, es unidireccional.
Liderazgo democrático	También conocido como liderazgo participativo, su función es promover la participación, el entusiasmo y la implicación de los miembros del equipo. Se promueve el diálogo entre todo el grupo para tener en cuenta todas las opiniones y visiones sobre la realidad, aunque la decisión final siempre suele recaer en el líder.
Liderazgo transaccional	Este tipo de liderazgo se basa en transacciones, es decir, en procesos de intercambio entre los líderes y sus seguidores. Los seguidores reciben premios por su desempeño laboral y el líder se beneficia porque ellos cumplen con las tareas.
Liderazgo transformacional	Los jefes están en una comunicación fluida y constante con el equipo de trabajo. Esto permite mejorar la relación y conseguir objetivos. La empresa se beneficia de varias visiones y estrategias compartidas por los distintos empleados y cargos.

- **Liderazgo laissez – faire**

“Liderazgo laissez faire es determinado como un no liderazgo, porque es inefectivo debido a la falta de compromiso por parte del líder, se caracteriza por el desinterés y la ausencia de apoyo a sus compañeros, limitándose solo al resultado” (Pacsi et al., 2014, p. 67).

- **Liderazgo autocrático**

“El liderazgo autocrático, el cual está representado en un líder que centra todas las decisiones en nombre propio, limitando la participación de los demás integrantes de su equipo de trabajo” (Colina, 2017, p. 3).



- **Liderazgo democrático**

“El liderazgo democrático facilita la integración, fomenta el trabajo en equipo, participación activa, toma de decisiones, el diálogo, incrementa la satisfacción en el trabajo, el desarrollo profesional y mejora la calidad de decisiones para alcanzar los objetivos propuestos” (Villalva y Fierro, 2017, p. 155).

- **Liderazgo transaccional**

“Este tipo se basa en cumplir objetivos y el desempeño esperado, recompensar si se logran los objetivos, y castigar, porque la transacción significa que la organización les paga a miembros del equipo a cambio de su esfuerzo y cumplimiento” (Figuerola, n.d., p. 2). “El liderazgo transaccional consiste en el intercambio de relaciones entre el líder y los seguidores, basadas en una serie de transacciones que poseen una connotación de costo-beneficio” (Peralta et al., 2016, p. 150). “El estilo de liderazgo transaccional representa una base sólida para interactuar de manera eficiente con los subordinados en una organización debido a que se basa en el intercambio o transacciones que benefician a ambas partes” (Solis et al., 2020, p. 10).

- **Liderazgo transformacional**

Un líder transformador proyecta resultados positivos, práctica la moral y la ética e influye en los demás (Maraboto, 2021). Los líderes transformacionales tienen una perspectiva humana, guían hacia la meta y los involucran activamente en el proceso (Serrano-Elizalde et al., 2022). Este tipo de líderes poseen cualidades como empatía, resolución de problemas y enseñanza a través de ejemplos. Se caracteriza por ser amable, respetuoso y enfocado en el éxito del



equipo en lugar del éxito individual. Motiva, fomenta la participación activa y apoya a los miembros del equipo. Este estilo de liderazgo busca inspirar y promover un cambio (Tirado y Heredia, 2022).

- **Dimensión comunicación**

Toda comunicación tiene un conjunto de elementos esenciales, no solo es transmitir información, sino que trasciende las barreras superficiales al permitir expresar pensamientos, opiniones, sentimientos, emociones tanto por parte del emisor como del receptor, para que dos personas se comuniquen efectivamente, es necesario que se conecten entre sí (Gómez y Fedor, 2016). La comunicación es fundamental en la alineación de los miembros hacia un objetivo común, fomentando la cooperación, apoyo mutuo, convivencia armoniosa y creación de un ambiente de trabajo ideal.

Es importante destacar que, para lograr una comunicación efectiva, ambas partes deben escucharse y dialogar sin interrupciones. La comunicación efectiva es imprescindible, ya que permite a los estudiantes interactuar y recibir mensajes (Rodas, 2017). Para tener un diálogo exitoso, es crucial practicar valores como el respeto, la escucha activa y la comunicación clara.

• **Elementos de la comunicación**

Los elementos de la comunicación se clasifican en; emisor, es el sujeto quien transmite el recado mediante la codificación; receptor, es el sujeto quien comprende y escucha o recibe el recado; mensaje, es una idea en concreto que el emisor comunica al receptor; código, diálogo mediante signos, señas o idiomas; canal, medio por el cual se envía un comunicado o mensaje a través de los medios de comunicación; contexto, lugar, suceso en donde se lleva el diálogo (Rodríguez-Solis, 2022).

“Los elementos o factores de la comunicación humana son: fuente, emisor o codificador, código, mensaje primario, receptor o decodificador, canal, referente, situación, barreras y la retroalimentación o mensaje de retorno o mensaje secundario” (Gutiérrez y Fajardo-Dolci, 2009, p. 35).

Figura 31

Elementos de la comunicación



Fuente: (Tinajero, 2020).

• Estilos de comunicación

Estilo agresivo: Gañán (2017) “Siguiendo con las conductas no asertivas, nos encontramos ante la agresividad, que resulta ser opuesta a la inhibición o pasividad” (p. 22).

Estilo asertivo: Deaño et al. (2020) “Sustentamos que la comunicación o estilo asertivo es una habilidad social necesaria para relacionarse de manera exitosa en su desarrollo social y personal” (p. 148). Gañán (2017) “Estilo de comunicación, resulta ser el estilo más adecuado, con el que debemos de actuar: se trata de una conducta y no de una característica de la personalidad, se encuentra dentro del campo de las habilidades sociales” (p. 23).



Estilo pasivo: Gañán (2017) “Se encuentra dentro de aquellos comportamientos que no se consideran asertivos” (p. 21).

- **Comunicación efectiva**

Rodas (2017) “La comunicación efectiva es un elemento de vital importancia en los seres humanos, ya que permite interactuar a través del envío y recepción de mensajes” (p. 1).

- **Dimensión empatía**

“Es una habilidad que nos permite entender y compartir los sentimientos de los otros, su forma de pensar sin juzgar ni tener que estar de acuerdo con la otra persona” (Ruiz, 2019, p. 7). La empatía tiene un impacto positivo en la otra persona, en su manera de creer, hacer y relacionarse con los demás.

Jeffries (2021) “La empatía es esencial; no del tipo puramente emocional, sino una que incluya una acción y una entrega decididas; la acción sin empatía carece de sentido, y la empatía sin acción carece de dirección y es blanda” (p. 3). La empatía es comprender las emociones y situaciones difíciles de los demás, ponerse en el zapato del otro, nos permite reflexionar (Rivero, 2019).

Para Bassi (2016), “La empatía nos ayuda a vivir mejor en sociedad, a trabajar mejor en equipo, a valorizar los aportes únicos con los que cada individuo puede contribuir” (p. 15). Además, es la capacidad de comprender y comunicarse efectivamente en situaciones cotidianas, entornos de trabajo en equipo, ya que facilita una comprensión más profunda de las necesidades y preocupaciones de los compañeros de equipo (Moreno, 2023).



La empatía es la intención de vivir en armonía y felicidad con los demás, valorando las contribuciones de cada sujeto y trabajando en equipo sin dificultades (Bassi, 2016). Sin embargo, no todos son empáticos, porque en situaciones de conflicto, a menudo nos identificamos con la víctima y no con el agresor, debido a nuestras propias necesidades o ego (Olmos, 2016). La empatía va más allá de la comprensión, es estar conectado con lo emocional y personal del otro, en un equipo debe existir ese ambiente de entorno cálido donde compañeros puedan convivir (Cupertino, 2016).

Fomentar dinámicas de comunicación positiva con los demás es crucial, porque educar con empatía e integrar este enfoque en el sistema educativo beneficia y mejora a la sociedad en su conjunto, esto se logra al formar individuos capaces de comprender, reconocer y tolerar los sentimientos de otros (Rodríguez-Saltos et al., 2020).

- **Controlo mis emociones**

El control de nuestras emociones es fundamental. Debemos utilizar nuestra inteligencia para intervenir en nuestras emociones, ya que no es una tarea sencilla, la neuroplasticidad nos ayuda en este proceso, ya que nos permite adaptarnos y enfrentar situaciones de manera efectiva, contribuyendo así al control de nuestras emociones (Cano y Zea, 2012).

- **Aprendo a ser empático**

Prestes (2016) “La empatía debería ser direccionada como una estrategia positiva y favorable para iniciar un oportuno desarrollo integral de los estudiantes desde el sistema educativo, generando un entorno de compañerismo y conexión con los demás” (p.37).



López et al. (2014) “la empatía es la capacidad de comprender los sentimientos y emociones de los demás, basada en el reconocimiento del otro como similar” (p. 38).

Para practicar la empatía debemos tener en cuenta lo siguientes aspectos; ser sensibles o sentir la felicidad o tristeza de otro; la escucha activa es analizar el sentir de otro; buscar respuestas y no aumentar más conflicto; practicar el valor tolerancia apoyando o comprendiendo; atender o extraer el mensaje de mediante gestos o emociones; conocer a las personas; respetar, cuidar el lenguaje y no ser pasivos (PsicoGlobal, 2019).

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Definición de términos básicos

- **Discord:** Es una plataforma de comunicación amplia y versátil que no debe confundirse con una red social. Es decir, Discord es una plataforma de colaboración, versátil y de software multiplataforma. Además, se destaca por sus chats grupales en servidores, la posibilidad de enviar mensajes privados, la versatilidad de los canales y roles, el soporte para videollamadas, chat de voz y texto, la capacidad de organizar conversaciones en servidores públicos o privados y su disponibilidad en computadoras y en la web.
- **Trabajo en equipo:** Hace que la tarea individual se convierte en un esfuerzo conjunto, desarrollado entre todos, lo que significa la interacción activa de los participantes, que se logra a través de liderazgo, comunicación y empatía; esto incluye colaboración, compromiso y responsabilidad compartida entre los estudiantes, para mejorar el rendimiento y la eficiencia en los trabajos encargados.
- **Liderazgo:** Esta habilidad es esencial para influir positivamente en las personas, con una visión clara, inspirando y motivando a sus miembros del equipo. además,



es quien, sabe delegar tareas y empoderar a los miembros del equipo lo cual ayuda a maximizar el potencial de todos y guiar hacia el éxito.

- **Comunicación:** La habilidad de comunicarse resulta fundamental para los estudiantes, dado que las exigencias contemporáneas y la era del conocimiento así lo exigen. En un contexto globalizado, se espera que las personas posean destrezas comunicativas esenciales, incluyendo la capacidad de practicar la escucha activa y expresarse de manera clara.
- **Empatía:** Es una habilidad valiosa que tiene un impacto positivo en las relaciones interpersonales y resolución de conflictos. Es decir, la empatía fomenta la comprensión mutua, la generosidad y brindar apoyo, así también el respeto y la diversidad, valorando las diferentes perspectivas y habilidades enriquece la capacidad del equipo para abordar desafíos.

CAPÍTULO III

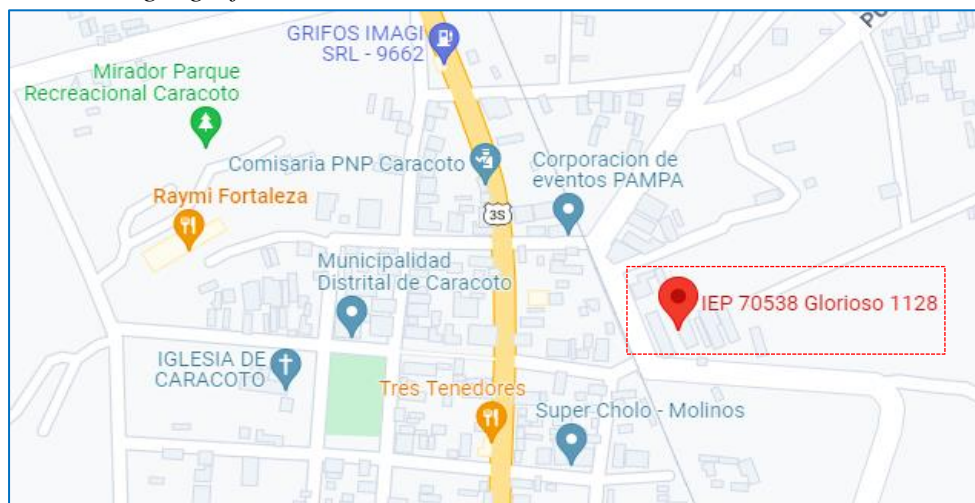
MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Llevé a cabo mi tesis en la IEP N° 70538 “Glorioso 1128” Caracoto, Juliaca, ubicada aproximadamente a 200 metros de la Plaza de Armas de Caracoto. En la IEP, se promueve el liderazgo y el trabajo en equipo. Cuenta con un total de 273 estudiantes, 12 docentes de aula, 2 docentes de Educación Física y 1 director.

Figura 32

Ubicación geográfica de la IEP 70538 de Caracoto, Juliaca



Fuente: Google maps <https://goo.gl/maps/gKoERjWz12SQuaXt8>

El distrito de Caracoto es conocido por su atractiva cultura, que atrae a turistas. Entre sus destacados se encuentran la bien conservada Plaza San Martín, el Templo San Felipe y su mirador.



3.2. PERIODO DE DURACIÓN

3.2.1. Formulación

La elaboración del proyecto de tesis se realizó a finales de 2022, y posteriormente se presentó a través de la plataforma Pilar, para su revisión por parte de los jurados, quienes lo evaluaron y aprobaron.

3.2.2. Coordinación

Principalmente se presentó una solicitud dirigida al señor director de la Institución Educativa Primaria N°70538 Caracoto, para conseguir la autorización de ejecutar el proyecto de tesis. Una vez obtenida la autorización, me puse en contacto con los docentes de sexto grado, para coordinar las fechas de ejecución.

3.2.3. Ejecución

La ejecución del proyecto se extendió desde marzo hasta julio de 2023. Primero se les aplicó un cuestionario de entrada (pretest). Segundo se inició con el desarrollo del proyecto que consistió en la realización de capacitaciones sobre el uso de la plataforma Discord, seguido por el desarrollo de los 10 talleres enfocados en el trabajo en equipo, que abarcó tres dimensiones. Tercero se aplicó un cuestionario de salida (posttest).

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Para recopilar los datos, se utilizó la siguiente técnica e instrumento:

3.3.1. Técnica

La recopilación de datos involucra el uso de métodos, que permite al investigador obtener información necesaria para abordar su pregunta de investigación (Sánchez et al., 2021). Al respecto, Rojas (2011) afirma que “toda técnica prevé el uso de un instrumento de aplicación; así, el instrumento de la técnica de encuesta es el cuestionario” (p. 278).



En la investigación se utilizó la siguiente técnica:

- **Encuesta.** Se empleó la técnica de la encuesta, para recopilar información sobre el trabajo en equipo de los estudiantes de sexto grado. Según (Cisneros-Caicedo et al., 2022), la encuesta se convierte en un recurso valioso en la investigación, ya que permite obtener datos sobre diversos temas, que abarcan desde opiniones y convicciones hasta comportamientos y actividades.

3.3.2. Instrumento

Se utilizó el siguiente instrumento:

- **Cuestionario.** Según Meneses (2016), un cuestionario es una herramienta estandarizada utilizada para recopilar datos en trabajos de indagación cuantitativa, básicamente un cuestionario se realiza con un método de encuesta.

Para recabar los datos, se aplicó un cuestionario denominado “Test para medir el trabajo en equipo” el cual fue obtenido de (Camus, 2019). Este cuestionario se administró tanto en el pre test (cuestionario de entrada) y post test (cuestionario de salida) a los estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538 Caracoto, Juliaca.

El cuestionario “Test para medir el trabajo en equipo” de (Camus, 2019), consta de 21 ítems, con una escala politómica de tres índices de medición, cuyo valor es de (1, 2 y 3). La cual nos sirvió para obtener datos de manera sistemática y ordenada.

Figura 33

Cuestionario “Test para medir el trabajo en equipo”

TEST PARA MEDIR TRABAJO EN EQUIPO

Instrucciones:

Lee detenidamente cada una de las preguntas y luego responde marcando con un “X” el casillero que contenga tu respuesta. Solo debes marcar una de las opciones por cada pregunta.

Las opciones de respuesta son:

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

N°	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
		3	2	1
Dimensión 1: liderazgo				
1	En el trabajo en equipo aportas ideas nuevas			
2	Buscas nuevas formas de solucionar un problema			
3	Te caracterizas por que buscas la integración del equipo de trabajo.			
4	Estas dispuesto a hacer todo lo necesario con fin de lograr el objetivo del grupo			
5	Si se presentan problemas en el equipo contribuyes a que se solucionen			
6	La mayoría de los integrantes confían en ti			
7	Cuando alguien tiene problemas para realizar el trabajo lo alientas a lograrlo			
Dimensión 2: comunicación				
8	Buscas el diálogo antes de distribuir las tareas a cada integrante del grupo			
9	Existe una comunicación permanente entre los integrantes del equipo para evitar errores en el trabajo individual			
10	El coordinador del equipo comunica sobre los avances, dificultades y resultados del trabajo			
11	Cada integrante se hace una autocrítica de su participación			
12	Si alguien no está conforme con el resultado del equipo, lo hace saber a los demás			
13	Cuando la decisión del docente no es igual para todos los equipos manifiestan su incomodidad al docente			
14	El equipo es capaz de comunicar sus ideas a los demás equipos			
Dimensión 3: empatía				
15	Cuando hay una injusticia con algún compañero, el equipo actúa en su favor			
16	Cuando ofendes a alguien de tu equipo, te disculpas			
17	Corriges a quien rechaza o ignora a algún compañero dentro del grupo			
18	Conoces en que momento debes hablar o callar			
19	En el equipo antes de criticar a un compañero analizan como se sentirá			
20	En tu equipo escuchan las versiones de todos los involucrados en un problema			
21	Si alguien está en desacuerdo el equipo se pone en su lugar para entenderlo			

Fuente: Obtenido de (Camus, 2019).



Tabla 2

Hoja de datos de medición del trabajo del equipo

Nombre	“Test para medir el trabajo en equipo”
Autor:	Br. Yohis Johan Camus Laurent
Validado por:	Dra. Ninoska Ninamango Santos Dr. Rafael Silva Lavalle M.Sc. José Avendaño Atauje
Objetivo:	Medir el nivel de trabajo en equipo en tres dimensiones: <ul style="list-style-type: none">• Liderazgo• Comunicación• Empatía
Lugar de aplicación	Caracoto – Juliaca - Puno, IEP N° 70538 “Caracoto”
Forma de aplicación	De forma presencial en la Institución educativa en el aula del sexto grado
Duración	60 min.
Consta de	21 ítems que será aplicado por la tesista

Nota: Ficha técnica de la validación y aplicación del instrumento.

Fuente: Obtenido de (Camus, 2019).

Tabla 3

Categorías cualitativas o escalas de valor correspondiente

Escala	Equivalencia	Valor
Positivo	Cumple óptimamente con lo previsto en el ítem	3
Regular	Cumple satisfactoriamente con los requerimientos de los ítems	2
Negativo	No se cumple con el ítem	1

Nota: La tabla muestra la escala de valoración con las equivalencias y el valor correspondiente.

Fuente: Obtenido de (Camus, 2019).

Tabla 4

Matriz del instrumento de evaluación de la variable dependiente

Matriz del instrumento						
	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración	Niveles y rango	
Variable dependiente: Trabajo en equipo	Liderazgo	- Aporte de ideas. - Búsqueda de soluciones. - Integración grupal. - Espíritu motivador. - Innovación.	1,2,3,4, 5,6,7	Positivo (3) Regular (2) Negativo (1)	Dominio Alto [17 – 21] Dominio medio	
	Comunicación	- Diálogo permanente. - Comunicación de avances y dificultades. - Análisis y reflexión. - Comunicación oportuna.	8,9,10, 11,12,13,14		[12 – 16] Dominio bajo [7 – 11]	
	Empatía	- Ser pertinente. - Igualdad de oportunidades. - Autocrítica - Democracia	15,16,17, 18,19, 20,21, 22			

Nota: La tabla muestra los indicadores de cada dimensión, el orden de los ítems de preguntas y el rango de determinación.

Fuente: Obtenido de (Camus, 2019).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

En este estudio se consideró la siguiente población y muestra que consistieron en 35 estudiantes de sexto grado de IEP. N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

Según Hernández et al. (2014), definen a la población como conjunto de la totalidad de situaciones que cumplen con ciertas condiciones específicas. Para, Arias-Gómez et al. (2016) la población de estudio “es un conjunto de casos, definido, limitado

y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p. 201).

3.4.2. Tipo de muestreo

Se optó por un tipo de muestreo "no probabilístico por conveniencia".

Según Hernández et al. (2014), define que la “muestra no probabilística o dirigida Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación” (p. 176).

3.4.3. Muestra

En este estudio, el tamaño de muestra estuvo compuesto por 35 estudiantes de sexto grado, de la IEP N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

Según Hernández et al. (2014) mencionan que “la muestra es, en esencia, un subgrupo de la población, es decir, un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p. 175).

Tabla 5

Población del trabajo de investigación

Grado	Sección	Población de estudiantes		Sub total	%
		Masculino	Femenino		
Sexto	“A”	11	7	18	49%
grado	“B”	11	6	17	51%
Total	2	22	15	35	100%

Nota: Los datos fueron obtenidos de la nómina de matrícula 2023 de la IEP 70538 Caracoto.

Fuente: Nómina de matrícula 2023 de sexto grado.



3.5. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es de **enfoque cuantitativo**.

Según Hernández et al. (2014), definen que el “enfoque cuantitativo, utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

Al respecto, Alan et al. (2017), indican que “la investigación cuantitativa es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener resultados” (p. 69).

3.6. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación es de **tipo experimental**, el efecto de la intervención sobre la causa.

En este tipo experimental se manipula deliberadamente la variable independiente (presuntas causas previas) con el fin de examinar los resultados que esta modificación genera en una variable dependiente (presuntos efectos resultantes), todo ello en un entorno control (Hernández et al., 2014). En ese sentido, Arias (2012) sostuvo al respecto que una investigación experimental, radica en exponer a un solo grupo o dos grupos, luego se realiza el tratamiento de la variable independiente, para contrastar efectos o respuestas en la variable dependiente.

3.7. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Con un **diseño preexperimental**, por lo que los estudiantes de sexto grado, fueron sometidos a la intervención de la variable independiente, para determinar el efecto sobre la variable dependiente trabajo en equipo, por lo que se aplicó el instrumento cuestionario.

En ese sentido, Hernández et al. (2016) sostuvo al respecto que “a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (p. 33).

El diseño preexperimental de Pretest/Posttest con un solo grupo, consta de tres etapas; pre test, introducción de las variables, objeto de estudio y finalmente post test, solo a un grupo como se muestra en el diagrama:



G: Grupo experimental (estudiantes de sexto grado).

O1: Cuestionario (Pre-test o cuestionario de entrada, con un solo grupo).

X: Capacitación sobre la aplicación Discord y desarrollo de talleres sobre trabajo en equipo a estudiantes de sexto grado.

O2: Cuestionario (Post-test o cuestionario de salida, con un solo grupo).

3.8. PROCEDIMIENTO

La investigación se ejecutó siguiendo un procedimiento consecutivo que se detalla a continuación con las acciones realizadas de manera sistemática y organizada:

Primero: Una vez obtenida la aprobación del proyecto, se elaboró un plan de ejecución y aplicación del estudio.

Segundo: Se elaboró una guía del uso de Discord en el que se detalla las funcionalidades de la Plataforma Discord.

Tercero: Se imprimieron los instrumentos de evaluación para la aplicación del cuestionario de entrada (pretest), así como los guías del uso de Discord para todos los estudiantes de sexto grado.



Cuarto: Se elaboraron diapositivas sobre el uso de la plataforma Discord para la capacitación de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria 70538 Caracoto-Juliaca.

Quinto: Se planificó el desarrollo de los 10 talleres sobre el trabajo en equipo y se elaboraron recursos educativos para su uso y aplicación en cada uno de los talleres, abordando habilidades como el liderazgo, comunicación y empatía.

Sexto: Se presentó una solicitud de permiso y/o autorización para la ejecución del proyecto dirigido al señor director de la IEP N° 70538 Caracoto-Juliaca, Prof. Modesto Benito, Mayta Itusaca, y se explicó la finalidad y contribución del proyecto.

Séptimo: Se coordinó con los docentes de sexto grado, la sección “A” a cargo de la maestra Pérez Mayhua, Margarita Sonia, y la sección “B” a cargo de la maestra Mamani Coa, Mercedes Maribel. Con la aprobación de los docentes y el director, se establecieron los horarios según el plan de actividades.

Octavo: Se inició la ejecución del proyecto de investigación, comenzando con la aplicación de un cuestionario de entrada (pre test), para recolectar datos.

Noveno: Se entregaron guías de Discord a todos los estudiantes de sexto grado en ambas secciones. En esta guía se detalla el modo de uso, la descarga, la creación del usuario y las funcionalidades de la plataforma Discord.

Décimo: Se capacitó a todos los estudiantes de sexto grado en el uso de la plataforma Discord, ayudándoles a instalarla en sus Tablets y crear cuentas de usuario y servidores de grupo para el trabajo en equipo.

Décimo primero: Se desarrollaron los 10 talleres de trabajo en equipo, junto a las tres dimensiones; liderazgo, comunicación y empatía en los estudiantes de sexto grado.



Décimo segundo: se concluyó con la ejecución aplicando un cuestionario de salida (post test), a todos los estudiantes de sexto grado, de la IEP N° 70538 Caracoto.

Décimo tercero: la Dirección emitió una constancia que certifique la ejecución del proyecto de tesis.

Décimo cuarto: finalmente, los datos recolectados se procesaron y sistematizaron en el programa Microsoft Excel, y luego se exportaron al software estadístico SPSS. Esto se hizo con el fin de contrastar las hipótesis y objetivos de estudio planteados al inicio del proyecto de investigación.

3.9. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

La etapa de examinación de los resultados implica una indagación exhaustiva de los elementos previamente identificados, profundizando su comprensión, desglosando cada componente dentro del contexto del problema, el objetivo de este proceso es transformar estos elementos en valiosa información y conocimiento (Hernández et al., 2014).

Después de recabar los datos que fueron obtenidos a través del cuestionario de entrada y salida. Se sistematizaron y procesaron en Microsoft Excel. Posteriormente, se exportaron los datos procesados al software estadístico SPSS (Versión 26.0) para llevar a cabo un análisis estadístico.

Se comprobó la prueba de normalidad de datos mediante la prueba de Shapiro-Wilk. Teniendo la siguiente regla de decisión:

Si $H_0 = p > 0,05$, indica que los datos se originan a partir de una distribución normal.

Si $H_1 = p < 0,05$, denota que los datos no se originan a partir de una distribución normal.

En el proceso de evaluación para las hipótesis, apliqué lo siguiente; prueba de Wilcoxon para datos no paramétricos (para muestras relacionadas, sin normalidad), basado en los resultados de la prueba de Shapiro-Will.

Fórmula Wilcoxon

$$Z = \frac{T - \frac{m(m+1)}{4}}{\sqrt{\frac{m(m-1)(2m+1)}{24}}}$$

Donde:

T es la suma de los valores absolutos de las diferencias negativas entre X_i y Y_i .

M es el número de pares de datos.

Criterio o regla de decisión

- Cuando $p < 0,05$ la H_0 (Hipótesis nula) es rechazada y la H_1 (Hipótesis alterna) es aceptada.
- Cuando $p > 0,05$ la H_0 (Hipótesis nula) es aceptada y la H_1 (Hipótesis alterna) es rechazada.

3.10. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Tabla 6

Operacionalización de variables

VARIABLE / DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA	NIVELES
Discord	Plataforma de comunicación	- Interfaz del usuario	Ficha de observación		
“Discord es una plataforma de distribución digital y aplicación de VoIP gratuita patentada diseñada para comunidades de videojuegos, que se especializa en comunicación de texto, imágenes, video y audio entre usuarios en un canal de chat” (Fonseca, 2020, p. 1).	- Dispositivos - Servidores - Canales - Roles - Bots y aplicaciones - Canales de texto y voz - Chat de voz de Discord - Chat de texto de Discord	- Dispositivos - Servidores - Canales - Roles - Bots y aplicaciones - Canales de texto y voz - Chat de voz de Discord - Chat de texto de Discord	Tratamiento en la intervención de la ejecución del proyecto.		
	Comunidad y participación	- Creación de servidores - Cómo unirte a un servidor - Cómo abandonar un servidor			
Trabajo en equipo	Liderazgo	- Aporte de ideas. - Búsqueda de soluciones. - Integración grupal. - Espíritu motivador. - Innovación.	1,2,3,4, 5,6,7, Positivo (3) Regular (2) Negativo (1)		Dominio Alto [17–21] Dominio medio [12–16] Dominio bajo [7–11]
Según, Camus (2019), sostiene que “el trabajo en equipo es una forma de juntar las tareas individuales de un grupo de personas en torno a muchas metas y objetivos a lograr, esto implica interdependencia entre los miembros, lo que se logra a partir	Comunicación	- Diálogo permanente. - Comunicación de avances y dificultades. - Análisis y reflexión.	8,9,10, 11,12, 13,14		Dominio bajo [7–11]

de la existencia de liderazgo, comunicación y empatía” (p. 33).

- Comunicación oportuna.

Empatía	
- Ser pertinente.	15,16,
- Igualdad de oportunidades.	17,18,
- Autocrítica	19,20,
- Democracia	21,22.

Nota: La tabla muestra los indicadores de cada dimensión, el orden de los ítems de preguntas y el rango de determinación.

Fuente: Obtenido de (Camus, 2019).



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En esta sección, presentamos los resultados de la investigación, los cuales se obtuvieron a través de la aplicación del instrumento antes, y después del tratamiento. Además, detallamos la metodología estadística utilizada para su análisis. La sección se estructura de la siguiente manera:

- **Primero:** Resultados comparativos del cuestionario de entrada y salida, del trabajo en equipo en sus tres dimensiones: liderazgo, comunicación y empatía.
- **Segundo:** Comprobación de la prueba de normalidad de datos.
- **Tercero:** Resultados de las pruebas de hipótesis estadísticas para muestras relacionadas no paramétricas.
- **Cuarto:** Discusión de los resultados.

A continuación, se presenta el análisis detallado de los resultados, en tablas y pruebas de hipótesis que se llevaron a cabo utilizando IBM SPSS V26.0. Para demostrar la significancia de los resultados de las pruebas de hipótesis, se empleó la prueba estadística Wilcoxon la cual es adecuada para datos relacionados.

4.1.1. Resultados del objetivo general

Eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538

Tabla 7

Resultados comparativos del cuestionario de entrada y salida de la variable dependiente trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538

	Categorías cualitativas		Pre Test		Post Test	
	Escala	Nivel	fi	%	fi	%
Válidos	Negativo	[7-11]	23	66%	0	0%
	Regular	[12-16]	12	34%	11	31%
	Positivo	[17-21]	0	0%	24	69%
	Total	Total	35	100%	35	100%

Nota: Resultado de la frecuencia obtenida en la variable trabajo en equipo en Pre/post en estudiantes de sexto grado de la IEP 70538 Caracoto-Juliaca, 2023.

En la Tabla 7, se presentan los resultados del cuestionario de entrada y salida en relación a la variable “Trabajo en equipo”, donde los resultados reflejan que, en el pre test, ningún estudiante 0% alcanzó la escala positiva con un nivel de dominio alto; sin embargo, y posterior a la intervención se observa un incremento significativo, con un 69% equivalente a 24 estudiantes que alcanzó esta escala positiva, con respecto, a la escala regular, el 34% alcanzaron esta escala regular con un nivel de dominio medio, mientras que, en post test, disminuyó al 31%, y finalmente en la escala negativa en el pre test, el 66% alcanzaron la escala negativa con un nivel de dominio bajo; y en el post test, ningún estudiante 0% se encuentra en esta escala negativa. Estas mejoras fueron evidentes al observar el cambio desde el nivel bajo hacia los niveles medio y alto después de la implementación de Discord. Estos resultados sugieren que los estudiantes lograron mejoras significativas entre el pre/post test. Lo que determina que la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en los estudiantes

de sexto grado, logrando en los alumnos después de la intervención una comunicación efectiva, interacción, diálogo, liderazgo, coordinación, realización de tareas en equipo, práctica de empatía, la responsabilidad y el compromiso entre los miembros del equipo.

4.1.2. Resultados de los objetivos específicos

OE1: Determinar la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en el liderazgo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538 “Caracoto” Juliaca

Tabla 8

Resultados comparativos del cuestionario de entrada y salida en la dimensión liderazgo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538

Categorías cualitativas			Pre Test		Post Test	
	Escala	Nivel	fi	%	fi	%
Válidos	Negativo	[7-11]	20	57%	0	0%
	Regular	[12-16]	14	40%	13	37%
	Positivo	[17-21]	1	3%	22	63%
	Total	Total	35	100%	35	100%

Nota: Resultado de la frecuencia obtenida en la dimensión liderazgo en Pre/post en estudiantes de sexto grado de la IEP 70538 Caracoto-Juliaca, 2023.

En la Tabla 8, se exponen los resultados del cuestionario de entrada y salida en relación a la dimensión liderazgo del trabajo en equipo, donde los resultados reflejan que, solo un 3% de estudiantes alcanzaron la escala positiva con un nivel de dominio alto; sin embargo, posterior a la intervención, los resultados muestran un aumento significativo, con un 63% equivalente a 22 estudiantes que se encuentran en esta escala positiva, con respecto a la escala regular, el 40% alcanzaron esta escala con un nivel de dominio medio, mientras que, el 37% se ubicaron en esta escala regular y finalmente en la escala negativa en el pre test, el 57% se encontraban en esta escala con nivel de dominio bajo y en el post test, no se evidenció a ningún estudiante 0%. Estos resultados sugieren que los estudiantes

lograron mejores niveles en la dimensión liderazgo del trabajo en equipo después de la implementación de Discord como recurso educativo, lo que sugiere que hubo mejora significativa entre el pre/post test, logrando en los estudiantes el desarrollo de habilidades de liderazgo, del proceso cognitivo, para contribuir diversas ideas, para lograr liderar un equipo, los objetivos comunes, resolver problemas y brindar soluciones innovadoras cuando surgen los desafíos en los equipos.

OE2: Determinar la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538 “Caracoto” Juliaca

Tabla 9

Resultados comparativos del cuestionario de entrada y salida en la dimensión

comunicación del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538

	Categorías cualitativas		Pre Test		Post Test	
	Escala	Nivel	fi	%	fi	%
Válidos	Negativo	[7-11]	23	66%	0	0%
	Regular	[12-16]	11	31%	14	40%
	Positivo	[17-21]	1	3%	21	60%
	Total	Total	35	100%	35	100%

Nota: Resultado de la frecuencia obtenida en la dimensión comunicación en el Pre/post en estudiantes de sexto grado de la IEP 70538 Caracoto-Juliaca, 2023.

En la Tabla 9, se exponen los resultados del cuestionario de entrada y salida en relación a la dimensión comunicación del trabajo en equipo, donde los resultados reflejan que, solo un 3% de estudiantes alcanzaron la escala positiva con un nivel de dominio alto; sin embargo, posterior a la intervención los resultados muestran un aumento significativo, con un 60% equivalente a 21 estudiantes que se encuentran en esta escala positiva, con respecto a la escala regular, el 31% alcanzaron esta escala con un dominio medio, mientras que, el 40% se ubicaron en esta escala y finalmente en la escala negativa, en el

pre test, el 66% se encontraban en esta escala, y en el post test, no se evidenció a ningún estudiante 0%. Estos resultados sugieren que los estudiantes lograron mejores niveles en la dimensión comunicación del trabajo en equipo después de la implementación de Discord como recurso educativo, lo que sugiere que hubo mejoras significativas entre el pre/post test, logrando en los estudiantes una comunicación efectiva y un diálogo eficaz, para poder tener una mayor interacción y organización entre los miembros del equipo al realizar trabajos en equipo.

OE3: Determinar la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538 “Caracoto” Juliaca

Tabla 10

Resultados comparativos del cuestionario de entrada y salida en la dimensión empatía del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538

Categorías cualitativas			Pre Test		Post Test	
	Escala	Nivel	fi	%	fi	%
Válidos	Negativo	[7-11]	22	63%	1	3%
	Regular	[12-16]	11	31%	7	20%
	Positivo	[17-21]	2	6%	27	77%
	Total	Total	35	100%	35	100%

Nota: Resultado de la frecuencia obtenida en la dimensión empatía en Pre/post en estudiantes de sexto grado de la IEP 70538 Caracoto-Juliaca, 2023.

En la Tabla 10, se exponen los resultados del cuestionario de entrada y salida en la dimensión empatía del trabajo en equipo, donde los resultados reflejan que, el 6% de estudiantes alcanzaron la escala positiva con un nivel de dominio alto; sin embargo, posterior a la intervención, los resultados muestran un aumento significativo, con un 77% equivalente a 27 estudiantes que se encuentran en esta escala positiva, con respecto a la escala regular, el 31% alcanzaron esta escala con un nivel de dominio medio, mientras

que, el 20% se ubicaron en esta escala regular y finalmente en la escala negativa en el pre test, el 63% se encontraban en esta escala y en el post test, se evidenció a un estudiante en esta escala negativa, equivalente a 3%. Estos resultados sugieren que los estudiantes lograron mejores niveles en la dimensión empatía del trabajo en equipo después de la implementación de Discord como recurso educativo, lo que sugiere que hubo mejoras significativas entre el pre/post test, logrando en los estudiantes la práctica de la empatía entre sus compañeros, para realizar sus tareas en equipo con empatía, siendo amigables, brindándoles igualdad de oportunidades y una mejora sustancial en esta habilidad social clave.

4.1.3. Prueba de normalidad de los datos

Objetivo general

a. Hipótesis/contrastar

- Si H_0 = Los datos se originan de una distribución que sigue una normalidad.
- Si H_1 = Los datos no se originan de una distribución que sigue una normalidad.

b. Nivel de significancia

Significancia (alfa) (0,05) igual a 5% del margen de error estimado.

Tabla 11

Prueba estadística de normalidad de datos

Kolmogórov-Smirnov	Shapiro-Wilk
Descansa en desvíos de la distribución teórica y empírica ($n \geq 50$) es decir que la muestra debe de ser mayor o igual al dato indicado.	Se utiliza cuando ($n < 50$), es decir la muestra debe ser menor al dato indicado.

Fuente: (Pérez, 2020).

Como se observa en la Tabla 11, la prueba de normalidad de los datos de Kolmogórov-Smirnov y Shapiro-Willk. Con el propósito de verificar la normalidad de los datos se aplicó la prueba de “Shapiro Wilk”, la cual es idónea para conjuntos de datos que incluyen menos de 50 sujetos. En este contexto, la muestra consistió en un total de 35 estudiantes. Además, se calculó Sig. Bilateral para determinar la prueba estadística que se utilizará en la prueba de hipótesis, este cálculo se basó en el siguiente criterio:

c. Criterio de decisión

- Cuando $p > 0,05$, indica que los datos se originan a partir de una distribución normal.
- Cuando $p < 0,05$, denota que los datos no se originaron de una distribución normal.

La realización del **cálculo** fue efectuada en el Software SPSS Versión 26.0, en la siguiente tabla se observa el resultado.

Tabla 12

Prueba de normalidad

Cuestionario	Pruebas de normalidad		
	Estadístico	gl	Sig.
Entrada	,938	35	,047
Salida	,931	35	,031

Nota: Información analizada utilizando el software estadístico SPSS Versión 26.0.

d. Decisión

Conforme se muestra en la Tabla 12, al examinar la normalidad de los datos del cuestionario de entrada y salida, se encontró un nivel de significancia bilateral igual a (0,047) y (0,031). Por consiguiente, se concluye que se acepta la



hipótesis alterna, los datos no provienen de una distribución normal, dado que son menores a 0,050, por lo que se determinó emplear la prueba Wilcoxon, con el fin de contrastar muestras relacionadas, pruebas no paramétricas y determinar la diferencia estadística.

4.1.4. Contrastación de la prueba de hipótesis

Objetivo general

a. Contrastación de hipótesis general

- **H₀**= La plataforma Discord como recurso educativo no es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.
- **H_a**= La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

b. Nivel de confianza

Se emplea un nivel de significancia del 5%, lo que equivale al margen de error estimado de 0,05, con un nivel de confianza del 95%.

c. Criterio de decisión

- Cuando $p < 0,05$ la H₀ (Hipótesis nula) es rechazada y la H₁ (Hipótesis alterna) es aceptada.
- Cuando $p > 0,05$ la H₀ (Hipótesis nula) es aceptada y la H₁ (Hipótesis alterna) es rechazada.

Para realizar cálculo de los datos se empleó la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas, sin normalidad. Los resultados se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 13

Prueba estadística wilcoxon para muestras relacionados entre el cuestionario de entrada y salida

Estadísticos de contraste^a	
Pre Test y Post Test de la variable trabajo en equipo	
Z	-5,150 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

Nota: Prueba contraste del resultado del Pre Test y Post Test con estadística Wilcoxon y el nivel de Sig. aplicando Discord en el trabajo en equipo.

d. Decisión

De acuerdo con la Tabla 13, se observa que P-valor=0,000 al comparar los resultados entre el pre y el post test, con nivel de significancia $P < 0,050$, la H_0 es rechazada, y la H_1 es aceptada. Concluyendo; la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 Caracoto - Juliaca.

Objetivos específicos

OE1: Prueba de normalidad

a. Criterio de decisión

- Cuando $p > 0,05$, indica que los datos se originan a partir de una distribución normal.
- Cuando $p < 0,05$, denota que los datos no se originaron de una distribución normal.

Tabla 14*Prueba de normalidad para el primer objetivo específico*

Cuestionario	Pruebas de normalidad		
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Entrada	,944	35	,074
Salida	,942	35	,064

Nota: Información analizada utilizando el software estadístico SPSS versión 26.0.

b. Decisión

Conforme se muestra en la Tabla 14, al examinar la normalidad de los datos de entrada y salida en la dimensión liderazgo, se encontró un nivel de significancia bilateral igual a (0,074) y (0,064). Por consiguiente, se concluye que se acepta la hipótesis nula, los datos se originan a partir de una distribución normal, dado que son mayores a 0,050, por lo que se determinó emplear la prueba Wilcoxon, con el fin de contrastar muestras relacionadas, pruebas no paramétricas y determinar la diferencia estadística.

OE1: Prueba de hipótesis**a. Contrastación de hipótesis específicas**

- H_0 = La plataforma Discord como recurso educativo no es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en el liderazgo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.
- H_a = La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en el liderazgo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

b. Nivel de confianza

Se emplea un nivel de significancia del 5%, lo que equivale al margen de error estimado de 0,05, con un nivel de confianza del 95%.

c. Criterio de decisión

- Cuando $p < 0,05$ la H_0 (Hipótesis nula) es rechazada y la H_1 (Hipótesis alterna) es aceptada.
- Cuando $p > 0,05$ la H_0 (Hipótesis nula) es aceptada y la H_1 (Hipótesis alterna) es rechazada.

Para realizar cálculo de los datos se empleó la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas, sin normalidad. Los resultados se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 15

Prueba estadística wilcoxon para muestras relacionados entre el cuestionario de entrada y salida del primer objetivo específico

Estadísticos de contraste ^a	
	Pre Test y Post Test de la dimensión liderazgo
Z	-5,115 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

Nota: Prueba de contraste del resultado del Pre y Post Test con estadística Wilcoxon y el nivel de Sig. aplicando Discord como recurso educativo, trabajo en equipo en el liderazgo.

d. Decisión

De acuerdo con la Tabla 15 se observa que P-valor=0,000 al comparar los resultados entre Pre test y Post Test, con nivel de significancia $P < 0,050$, la H_0 es rechazada y la H_1 es aceptada. Concluyendo; la plataforma Discord como recurso

educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 Caracoto - Juliaca.

OE2: Prueba de normalidad

a. Criterio de decisión

- Cuando $p > 0,05$, indica que los datos se originan a partir de una distribución normal.
- Cuando $p < 0,05$, denota que los datos no se originaron de una distribución normal.

Tabla 16

Prueba de normalidad para el segundo objetivo específico

Cuestionario	Pruebas de normalidad		
	Estadístico	gl	Sig.
Entrada	,931	35	,030
Salida	,953	35	,140

Nota: Información analizada utilizando el software estadístico SPSS versión 26.0.

b. Decisión

Conforme se muestra en la Tabla 16, al examinar la normalidad de los datos del cuestionario de entrada y salida en la dimensión comunicación, se encontró un nivel de significancia bilateral igual a (0,030) y (0,140). Por consiguiente, se concluye que se acepta la hipótesis alterna, los datos no provienen de una distribución normal, dado que son menores a 0,050, por lo que se determinó emplear la prueba Wilcoxon, con el fin de contrastar muestras relacionadas, pruebas no paramétricas y determinar la diferencia estadística.



OE2: Prueba de hipótesis

a. Contrastación de hipótesis específicas

- H_0 = La plataforma Discord como recurso educativo no es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.
- H_a = La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

b. Nivel de confianza

Se emplea un nivel de significancia del 5%, lo que equivale al margen de error estimado de 0,05, con un nivel de confianza del 95%.

c. Criterio de decisión

- Cuando $p < 0,05$ la H_0 (Hipótesis nula) es rechazada y la H_1 (Hipótesis alterna) es aceptada.
- Cuando $p > 0,05$ la H_0 (Hipótesis nula) es aceptada y la H_1 (Hipótesis alterna) es rechazada.

Para realizar cálculo de los datos se empleó la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas, sin normalidad. Los resultados se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 17

Prueba estadística wilcoxon para muestras relacionados entre el cuestionario de entrada y salida del segundo objetivo específico

Estadísticos de contraste^a	
	Pre Test y Post Test de la dimensión comunicación.
Z	-5,166 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

Nota: Prueba de contraste del resultado del Pre y Post Test con estadística Wilcoxon y el nivel de Sig. aplicando Discord como recurso educativo, trabajo en equipo en la comunicación.

d. Decisión

De acuerdo con la Tabla 17 se observa que P-valor=0,000 al comparar los resultados entre Pre test y Post Test, con nivel de significancia $P < 0,050$, la H_0 es rechazada y la H_1 es aceptada. Concluyendo; la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

OE3: Prueba de normalidad

a. Criterio de decisión

- Cuando $p > 0,05$, indica que los datos se originan a partir de una distribución normal.
- Cuando $p < 0,05$, denota que los datos no se originaron de una distribución normal.

Tabla 18*Prueba de normalidad para el tercer objetivo específico*

Cuestionario	Pruebas de normalidad		
		Shapiro-Wilk	
	Estadístico	gl	Sig.
Entrada	,939	35	,054
Salida	,910	35	,007

Nota: Información analizada utilizando el software estadístico SPSS versión 26.0.

b. Decisión

Conforme se muestra en la Tabla 17, al examinar la normalidad de los datos del cuestionario de entrada y salida en la dimensión empatía, se encontró un nivel de significancia bilateral igual a (0,054) y (0,007). Por consiguiente, se concluye que se acepta la hipótesis alterna, los datos no provienen de una distribución normal, dado que son menores a 0,050, por lo que se determinó emplear la prueba Wilcoxon, con el fin de contrastar muestras relacionadas, pruebas no paramétricas y determinar la diferencia estadística.

OE3: Prueba de hipótesis**a. Contrastación de hipótesis específicas**

- H_0 = La plataforma Discord como recurso educativo no es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.
- H_a = La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

b. Nivel de confianza

Se emplea un nivel de significancia del 5%, lo que equivale al margen de error estimado de 0,05, con un nivel de confianza del 95%.

c. Criterio de decisión

- Cuando $p < 0,05$ la H_0 (Hipótesis nula) es rechazada y la H_1 (Hipótesis alterna) es aceptada.
- Cuando $p > 0,05$ la H_0 (Hipótesis nula) es aceptada y la H_1 (Hipótesis alterna) es rechazada.

Para realizar cálculo de los datos se empleó la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas, sin normalidad. Los resultados se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 19

Prueba estadística wilcoxon para muestras relacionados entre el cuestionario de entrada y salida del tercer objetivo específico

Estadísticos de contraste ^a	
	Pre Test y Post Test de la dimensión empatía
Z	-4,880 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

Nota: Prueba de contraste del resultado del Pre y Post Test con estadística Wilcoxon y el nivel de Sig. aplicando Discord como recurso educativo, trabajo en equipo en la empatía.

d. Decisión

De acuerdo con la Tabla 19 se observa que P-valor=0,000 al comparar los resultados entre Pre test y Post Test, con nivel de significancia $P < 0,050$, la H_0 es rechazada y la H_1 es aceptada. Concluyendo; la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la empatía en



estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538
“Caracoto” Juliaca.

4.2. DISCUSIÓN

Los nuevos avances tecnológicos y el desarrollo cognitivo van de la mano, permitiendo desenvolverse en diversas plataformas como medios alternativos de trabajo colaborativo, aprendizaje y enseñanza. Estas plataformas fomentan, facilitan y mejoran el desempeño de los estudiantes, al mismo tiempo permiten identificar las particularidades de los integrantes del equipo. El objetivo principal de este estudio fue determinar la eficacia de la plataforma Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

Los hallazgos de la investigación sugieren que la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo, en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca. Esta conclusión se basa en un análisis detallado de los resultados que muestran en la tabla 7, donde se observa que el 69% de estudiantes alcanzó la escala positiva con un nivel de dominio alto en la categoría cualitativa 3, mientras que el 31% de ellos alcanzó la escala regular con un nivel de dominio medio en la categoría cualitativa 2. Estos resultados demuestran que, después de la implementación de Discord como recurso educativo, los estudiantes experimentaron una mejora significativa en el trabajo en equipo y en las tres dimensiones: liderazgo, comunicación, y empatía, lo cual es relevante en un entorno educativo donde el trabajo en equipo es fundamental en el desarrollo de las habilidades sociales y académicas.



Además, estos resultados se corroboran mediante el análisis de la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas en (SPSS-V 26.0). Donde se obtuvo un P-valor=0,000 al comparar los resultados entre Pre/Posttest con nivel de significancia $P < 0,050$, la H_0 es rechazada y se respalda la H_1 , con un nivel de confianza del 95%; concluyendo que, la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo, en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 Caracoto - Juliaca. Este hallazgo tiene importante implicación para la educación y sugiere la implementación de tecnologías similares en el aula para fomentar un entorno de aprendizaje más colaborativo y efectivo.

Además, estos datos respaldan la afirmación de que el uso de la plataforma Discord asegura su eficacia para fomentar en trabajos en equipo, por lo que se pudo notar un incremento en Post Test, lo que demuestra que Discord es una alternativa efectiva. Cabe señalar que Vargas-Díaz et al. (2021) respaldan esta investigación al afirmar que Discord, con sus múltiples funcionalidades, se convierte en una alternativa atractiva para el trabajo colaborativo y la comunicación en equipo, permitiendo el desarrollo de trabajos de forma colaborativa a distancia de manera similar a la modalidad presencial.

De acuerdo con los resultados, la implementación de Discord en la dimensión liderazgo mostró una mejora significativa en posttest en comparación con pretest, al inicio del estudio, solo en 3% de estudiantes se encontraba en la escala positiva, pero después del tratamiento, este porcentaje aumentó al 63%, comparando el Pre/post se encontró ($P=0.00$; $P < 0.050$), por lo que se acepta la H_1 , con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados sugieren que los estudiantes lograron mejores niveles en la dimensión liderazgo del trabajo en equipo gracias a la plataforma Discord como recurso educativo. Esto les permitió desarrollar habilidades de liderazgo necesarias para guiar un equipo,



alcanzar objetivos comunes, resolver problemas y ofrecer soluciones innovadoras cuando surgieron desafíos en el trabajo en equipo. Nuestro hallazgo se suma a resultados de, Vilca (2017) quien también obtuvo una mejora significativa en el desarrollo del liderazgo después de la implementación del trabajo en equipo en estudiantes de primaria, con una diferencia significativa ($M=48,67$; $P<0.001$) indica una mejora significativa en el desarrollo de liderazgo después de la implementación del trabajo en equipo en el post test.

De acuerdo con los resultados, la implementación de Discord en la dimensión comunicación mostró una mejora significativa en el post test en comparación con pretest, al inicio del estudio, solo el 3% de estudiantes se encontraba en la escala positiva, pero después del tratamiento, este porcentaje aumentó al 60%, comparando el Pre/post se encontró ($P=0.00$; $P<0.050$) por lo que se acepta la H_1 , con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados sugieren que los estudiantes lograron mejores niveles en la dimensión comunicación del trabajo en equipo gracias a la plataforma Discord como recurso educativo, logrando mejorar la comunicación efectiva y un diálogo eficaz, lo que permitió una mayor interacción y organización entre los miembros del equipo durante la realización de trabajos en equipo. Nuestros resultados concuerdan con los hallazgos de, Vargas-Díaz et al. (2021), quienes demostraron que Discord es una herramienta atractiva para los estudiantes y una plataforma virtual de colaboración que mejora la comunicación, interacción y socialización del conocimiento; un 78,5% de estudiantes percibieron que el uso de la plataforma fomenta el trabajo en equipo y el 68,7% consideraron que aprendieron algo nuevo, estos resultados sugieren que Discord es una herramienta efectiva para mejorar la comunicación, motivación, seguimiento y continuidad mediante canales de texto. Además, Wulanjani (2018), afirmó que Discord es una herramienta digital eficaz para el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes, dado que permite la interacción auditiva y oral entre los estudiantes. Por otra parte, Castillo et



al. (2021), afirman que la educación a distancia promueve el trabajo en equipo al ofrecer diversos canales de comunicación, que permiten a los estudiantes interactuar y aportar de manera colaborativo y significativa, a su vez sugieren a los estudiantes asumir un papel activo en su aprendizaje, con el apoyo de recursos virtuales proporcionados por el docente.

De acuerdo con los resultados, la implementación de Discord en la dimensión empatía mostró una mejora significativa en el postest en comparación con pretest, al inicio del estudio, solo el 6% se encontraba en la escala positiva, pero después del tratamiento, este porcentaje aumentó al 77%, comparando el Pre/post se encontró ($P=0.00$; $P<0.050$) por lo que se acepta la H_1 , con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados sugieren que los estudiantes lograron mejores niveles en la dimensión empatía del trabajo en equipo gracias a la plataforma Discord como recurso educativo. Logrando la práctica de la empatía entre los estudiantes al realizar sus tareas en equipo, fomentando actitudes amigables, brindando igualdad de oportunidades y mejorando sustancialmente esta habilidad social clave. Nuestros resultados se suman a las conclusiones de, Castillo et al. (2021), quienes afirmaron que la educación síncrona crea un ambiente de confianza y empatía para los estudiantes, lo que fomenta interés y participación activa, así también, señalaron la importancia de los recursos didácticos, no solo para la interacción, sino también para el aprendizaje autónomo y colaborativo. Destacaron la necesidad de que los estudiantes asuman una actitud comprometida y responsable en su aprendizaje.

Arifianto y Izzudin (2021) sostienen que el uso de Discord como plataforma de aprendizaje, ya que incorpora elementos de juego y entornos para motivar a los estudiantes. Los mismos autores, nos mencionan que esta plataforma, originalmente destinada para jugadores que se comunican para utilizar estrategias, ahora ofrece



funciones más completas que Zoom y Google meet. Además, Discord se destaca por bajo consumo de internet y su amigabilidad. Discord no solo sirve como medio de conversación, sino también para realizar videoconferencias Vargas-Díaz et al. (2021). Revisando varios estudios sugieren que la plataforma Discord tiene la capacidad de transformar una clase monótona convencional a una experiencia más atractiva, interactiva y motivadora para los estudiantes.

Es relevante destacar que, en la Institución Educativa, Discord no era herramienta de uso común, aunque algunos docentes y estudiantes tenían una buena percepción de Discord, es comprensible que, debido a su falta de familiaridad, no conocían su amplia funcionalidad llena de elementos interactivos y motivadores. Debido a su amplia funcionalidad y ser una plataforma versátil, ahora se ha convertido en una de las alternativas efectivas para el aprendizaje virtual o en línea (Ysla et al., 2021). Se utilizó Discord como recurso educativo para desarrollar trabajos en equipo, mediante foros, videochat y comentarios en Discord, con el propósito de mejorar las habilidades del trabajo en equipo. Discord ofrece una amplia variedad de funcionalidades para mejorar las habilidades del siglo XXI.

Es relevante destacar que Discord se considera un “lenguaje de equipo” que facilita la interacción en equipo y el seguimiento de la actividad. Al convertirse en una herramienta de aprendizaje, se le denomina gamificación integrada para aprendizaje en línea. Sus funcionalidades y elementos motivan a los estudiantes a dialogar y discutir sobre temas de trabajo o incluso fuera de campo académico. Dentro de la plataforma, se pueden encontrar diversos juegos, ver videos, unirse a servidores y comunidades.

La plataforma Discord, fue ampliamente aceptada como medio de aprendizaje por los estudiantes, por lo que permite afirmar que es eficaz para realizar trabajos en equipo,



como lo indican los datos recopilados en el estudio. Los resultados de la investigación coinciden con estudios previos, lo que respalda la hipótesis planteada. Por ejemplo, Fonseca (2020) examinó el potencial uso de Discord para mejorar la comunicación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes midiendo sus respuestas como una opción adicional en el entorno de clases, obteniendo un resultado en el que el 80,9% de los estudiantes sintieron que sus calificaciones mejoraron como resultado del uso de Discord y se evidenció que el 98,5% de los estudiantes indicaron que les gustaba Discord y que les gustaría verlo implementado en cursos futuros.

Para adaptarnos a las demandas de la educación actual, es fundamental utilizar plataformas que motiven y capten la atención de los estudiantes. Además, debemos emplear herramientas lúdicas, interactivas y motivadoras para facilitar el aprendizaje colaborativo. Discord es una plataforma de mensajería, fácil de usar y con funcionalidad multiplataforma que resulta óptima para mejorar el desarrollo cognitivo de los educandos. Lo que distingue a esta plataforma son sus categorías y canales de chat de texto y voz (Cardos, 2020; Motylinski et al., 2020; Sharma, 2020). Vargas-Díaz et al. (2021) respalda estos datos, al mencionar que, aunque existen diversos recursos tecnológicos, no todos son aceptados en actividades educativas. Discord, se presenta como una herramienta de aprendizaje atractiva para los estudiantes (Ysla et al., 2021), convirtiéndose en un espacio colaborativo virtual que fomenta un mejor liderazgo, comunicación, empatía y aumenta la interacción. En síntesis, Discord es eficaz para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes, lo que la convierte en una opción valiosa para los docentes en busca de plataformas gratuitas y eficaces para el aprendizaje.

Al implementar plataformas educativas, es necesario considerar sus pros y contras, así como la forma en que se utilizan y si son efectivas. La implementación de la



plataforma Discord en la IEP 70538 Caracoto, Juliaca, resultó ser eficaz para el desarrollo de trabajos en equipo. Según los datos, en la prueba de hipótesis con prueba Wilcoxon, la H_0 es rechazada y la H_1 es aceptada.

Discord es constituido como multiplataforma que permite al docente crear servidores, categorías por cursos y canales de texto y voz por equipos o grupos. En esta investigación, no se especificó un área en particular, ya que se trabajó de manera general según las dimensiones medibles. Discord se utilizó para la realización de foros, comentarios, tareas en equipo y también como aula invertida donde se implementó videos en los canales. Discord es una plataforma versátil, ya que alberga diversas comunidades, lo que hace favorable y eficaz para el desarrollo en diferentes áreas de educación. De hecho, Discord es ampliamente utilizado por universidades debido a su amplia funcionalidad y su interfaz amigable, que combina conferencias en tiempo real y chats de texto en una sola plataforma, este dato lo respaldado por investigadores como de (Arifianto y Izzudin, 2021; Contreras-Espinosa y Eguia-Gómez, 2022; Ysla et al., 2021).

Corroborar esta investigación, Ghazali (2021), sostiene que Discord es una plataforma diseñada para fomentar la comunicación entre estudiantes a través de la interacción, es una plataforma completa que incorpora características como Zoom, Meet y WhatsApp, todo en uno (Arifianto y Izzudin, 2021), lo que hace que las clases virtuales de docentes y estudiantes sean más interactivas y divertidas. El ambiente proporcionado por Discord permite que los estudiantes se sientan como si estuvieran en un aula de manera presencial.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca. Los resultados muestran que el 69% de estudiantes alcanzó la escala positiva con un nivel de dominio alto, y el 31% alcanzó la escala regular con un nivel de dominio medio en la categoría cualitativa; al sumar los porcentajes demuestran que el 100% de estudiantes desarrollan eficazmente tareas en equipo en las tres dimensiones: liderazgo, comunicación y empatía. También se realizó la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo un $P\text{-valor}=0,000$; $P<0,050$; la H_0 es rechazada y la H_1 es aceptada, con un nivel de confianza del 95%.

SEGUNDA: Respecto al primer objetivo específico, se concluye que la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en el liderazgo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca. Los resultados nos evidencian que el 37% de estudiantes alcanzó la escala regular con un nivel de dominio medio, y el 63% alcanzó la escala positiva con un nivel de dominio alto en la categoría cualitativa; al sumar los porcentajes, demuestran que el 100% de estudiantes desarrollan eficazmente tareas en equipo en las que aportan ideas, buscan soluciones, se integran al equipo y cuentan con el espíritu motivador e innovador. También se realizó la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo un $P\text{-valor}=0.000$; $P<0,050$; la H_0 es rechazada y la H_1 es aceptada, con un nivel de confianza del 95%.



TERCERA: Respecto al segundo objetivo específico, se concluye que la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca. Los resultados nos evidencian que el 40% de estudiantes alcanzó la escala regular con un nivel de dominio medio, y el 60% alcanzó la escala positiva con un nivel de dominio alto en la categoría cualitativa; al sumar los porcentajes demuestran que el 100% de estudiantes desarrollan eficazmente tareas en equipo, logrando una comunicación efectiva, un diálogo eficaz, interacción y organización entre los integrantes del equipo. También se realizó la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo un $P\text{-valor}=0.000$; $P<0.050$; la H_0 es rechazada y la H_1 es aceptada, con un nivel de confianza del 95%.

CUARTA: Respecto al tercer objetivo específico, se concluye que la plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca. Los resultados nos evidencian que el 20%, de estudiantes alcanzó la escala regular con un nivel de dominio medio y el 77% alcanzó la escala positiva con un nivel de dominio alto en la categoría cualitativa; al sumar los porcentajes demuestra que el 97% de estudiantes desarrollan eficazmente tareas en equipo, realizando sus tareas con empatía, demostrando su amabilidad y un trato de igualdad de oportunidades. También se realizó la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo un $P\text{-valor}=0.000$; $P<0,050$; la H_0 es rechazada y la H_1 es aceptada, con un nivel de confianza del 95%.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A la Institución Educativa Primaria N° 70538 Caracoto, Juliaca, es esencial priorizar el desarrollo de habilidades del siglo XXI, y entre ellas, el trabajo en equipo, que se rige como una habilidad esencial para el futuro. En un mundo en constante cambio, resulta fundamental implementar plataformas colaborativas a través de capacitaciones, talleres y cursos que optimicen un enfoque innovador en la enseñanza. Discord, por ejemplo, cuenta con servidores, categorías, canales de texto y voz, que permiten a los estudiantes realizar tareas en equipo de manera eficiente. Esto a su vez fomenta la comunicación efectiva, el liderazgo, la empatía, responsabilidad y la motivación entre los miembros del equipo. Es importante aclarar que Discord no debe confundirse con una red social, ya que su función principal es facilitar la colaboración y la comunicación en entornos de trabajo y estudio.

SEGUNDA: A la Institución Educativa Primaria N° 70538 Caracoto, Juliaca, que realice talleres, capacitaciones sobre el uso de plataformas colaborativas como Discord, enfatizando la importancia del trabajo en equipo para fomentar el liderazgo. A través de canales de chat de texto y voz, roles y bots, los líderes pueden organizar reuniones eficientes entre los miembros del equipo. Además, les sugerimos que continúen explorando otras plataformas disponibles de TIC, ya que el trabajo en equipo es una alternativa que potencia el proceso de aprendizaje-enseñanza.

TERCERA: A los directores y profesores de la IEP N° 70538 "Caracoto" Juliaca, les instamos a seguir implementando plataformas colaborativas como Discord



para fomentar el trabajo en equipo, especialmente en la dimensión comunicación. Discord ofrece canales de texto y voz, así como videoconferencias, elementos esenciales para facilitar una comunicación efectiva, diálogo, participación activa e interacción entre los integrantes del equipo. Esta plataforma permite realizar foros, comentarios en chats de texto y audio, lo que enriquece la comunicación y colaboración en el entorno educativo.

CUARTA: A los directores, profesores y estudiantes de la IEP N° 70538 "Caracoto" Juliaca, les proponemos considerar el uso de plataformas de comunicación, para fomentar el trabajo en equipo y desarrollar la dimensión empatía, una habilidad social fundamental en la formación de los estudiantes. La empatía no solo se refleja en cómo ser, pensar y actuar, sino también en la forma en que se trabaja en equipo. Los recursos educativos permiten desarrollar y comprender la empatía. Además, plataformas como Discord pueden motivar a los estudiantes a colaborar tanto en el aula como a distancia.

QUINTA: A los futuros investigadores que consideren la posibilidad de aplicar esta plataforma colaborativa en instituciones con una muestra más amplia, lo que permitirá obtener resultados que fortalezcan la investigación. Aunque Discord puede no ser esencial, su enfoque novedoso y motivador al implementarse en niños de educación primaria lo convierten en un elemento relevante para futuras investigaciones.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alan, D., Quezada, C., & Arce, J. (2017). *Investigación cuantitativa y cualitativa*.
- Alvarado, B. B. K. (2022). Las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza en línea. Aplicación interactiva. *Universidad de Guayaquil*, 1–159.
<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Andersen, R., & Rustad, M. (2022). Using Minecraft as an educational tool for supporting collaboration as a 21st century skill. *Computers and Education Open*, 3, 100094.
<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100094>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica* (Editorial Episteme).
- Arias-Gómez, J., Ángel Villasís-Keever, M., & Guadalupe Miranda-Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alegría México*, 63(2), 201–206. www.nietoeditores.com.mx
- Arifianto, M., & Izzudin, I. (2021). Students' Acceptance of Discord as an Alternative Online Learning Media. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(20), 179–195. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i20.22917>
- Ayob, M., Hadi, N., Pahraraji, M., Ismail, B., & Saaid, M. (2022). Promoting 'Discord' as a Platform for Learning Engagement during Covid-19 Pandemic.' *Asian Journal of University Education*, 18(3), 663–673. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i3.18953>
- Ayoví-Caicedo, J. (2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de La Investigación y Publicación En Ciencias Administrativas, Económicas y Contables)*, 4(10), 58–76.
<https://doi.org/10.23857/fipcaec.v4i10.39>



- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*.
- Bassi, F. (2016). *La potencia y la alegría de actuar*.
- Blinkoff, E., Nesbitt, K., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Investigating the contributions of active, playful learning to student interest and educational outcomes. *Acta Psychologica*, 238. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103983>
- Bubbles. (2023). *¿Qué son Nitro y Nitro Basic?* Discord. <https://support.discord.com/hc/es/articles/115000435108--Qu%C3%A9-son-Nitro-y-Nitro-Basic->
- Calsin, E., & Estofanero, E. (2016). *Las técnicas verbales de la comunicación asertiva para mejorar las habilidades del trabajo en equipo en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria “Perú Birf”- Juliaca 2015*.
- Camberos-Ruiz, G., Martínez-Ramírez, Y., Ayala, H., & Álvarez, I. (2022). Impacto de los recursos educativos abiertos en el aprendizaje: Revisión de literatura. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/367046353>
- Camus, Y. (2019). Control de emociones y trabajo en equipo en estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Misericordia – Ventanilla, 2018. *Universidad Cesar Vallejo*.
- Cano, S., & Zea, M. (2012). Manejar las emociones, factor importante en el mejoramiento de la calidad de vida. *Revista LOGOS CIENCIA & TECNOLOGÍA ISSN 2145-549X*, 4(1), 58–67.
- Cardos, N. (2020). *Is Discord competition for Zoom in online learning?* Coast Report Online. https://www.coastreportonline.com/features/article_42c512b4-0e95-11eb-ad5c-9b9cba66d39b.html



- Carvalho, A., & Santos, C. (2022). Developing peer mentors' collaborative and metacognitive skills with a technology-enhanced peer learning program. *Computers and Education Open*, 3, 100070. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100070>
- Castillo, J., Díaz, M., Fegale, P., & Fretelli, J. (2021). *Modalidad de Educación a distancia síncrona en el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes del curso de introducción a la innovación del V ciclo de una escuela superior privada de Lima, durante el periodo 2021-I*. Universidad Tecnológica del Perú.
- Cevallos, S. E., Lucas, C. X., Jessica, P. S., & Tomalá, B. J. L. (2019). Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes. *Revista Ciencias Pedagógicas E Innovación*, 7(2), 86–93. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>
- Cisneros-Caicedo, A., Urdánigo-Cedeño, J., Guevara-García, A., & Garcés-Bravo, J. (2022). Techniques and Instruments for Data Collection that Support Scientific Research in Pandemic Times. *Revista Científica*, 8(1), 1165–1185. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>
- CNE. (2020). *Proyecto Educativo Nacional al 2036: el reto de la ciudadanía plena*.
- Colina, J. (2017). Influencia del liderazgo autocrático y el liderazgo democrático en el clima laboral en las empresas Colombianas del sector público. *Universidad Militar Nueva Granada*.
- Contreras-Espinosa, R., & Eguia-Gómez, J. (2022). Discord como herramienta de enseñanza en línea durante la pandemia de COVID-19. *Revista Da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade*, 31(65), 106–120. <https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2022.v31.n65.p106-120>



- Córdoba, G., Palacio, R., & Cortez, J. (2015). Desempeño del trabajo en equipo y plataformas virtuales educativas. *Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal*, 31, 262–277.
- Crisol-Moya, E., Herrera-Nieves, L., & Montes-Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. In *Education in the Knowledge Society* (Vol. 21). Ediciones Universidad de Salamanca. <https://doi.org/10.14201/eks.20327>
- Cruz, P. M. A., Vinueza, P. M. A., Jaramillo, A. F. A., & Parra, A. D. A. (2018). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación de los estudiantes Information and Communication Technologies (ICT) as an interdisciplinary*. 18, 1695–324.
- Cupertino, M. (2016). *La empatía en la Discordia*.
- Dantas, H., & Davila, L. (2017). *Estrategias de trabajo en equipo, en niños de sexto de primaria - Institución Educativa N° 60024, San Juan Bautista 2017*.
- Deaño, M., Domínguez-Rodríguez, V., & López-Pérez, M. E. (2020). Estilos comunicativos en estudiantes de Educación Primaria: diferencias en función de variables socio-familiares y escolares. *Revista de Psicología y Educación - Journal of Psychology and Education*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.23923/rpye2020.02.192>
- Demsash, A., Emanu, M., & Walle, A. (2023). Digital technology utilization and its associated factors among health science students at Mettu University, Southwest Ethiopia: A cross-sectional study. *Informatics in Medicine Unlocked*, 38. <https://doi.org/10.1016/j.imu.2023.101218>
- Diaz, N. (2020). *Discord y comunidades virtuales*.



Figuerola, N. (n.d.). *Liderazgo Transaccional y Transformacional*.

Fonseca, J. (2020a). Using Discord to Improve Student Communication, Engagement, and Performance. *UNLV Best Teaching Practices*.
https://digitalscholarship.unlv.edu/btp_expo

Fonseca, J. (2020b). *Using Discord to Improve Student Communication, Engagement, and Performance*. https://digitalscholarship.unlv.edu/btp_expo

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

Gañán, S. (2017). *Habilidades sociales: los estilos de comunicación en la resolución de conflictos en los docentes del IES Nervión de localidad de Sevilla*.

Garrido, F. (2023). *¿Qué es Discord? Te explicamos todo lo que necesitas saber*. Digitaltrends. <https://es.digitaltrends.com/videojuego/que-es-discord-explicacion/>

Ghazali, N. (2021). Designing Online Class using Discord based on Community of Inquiry Framework. *ASEAN Journal of Engineering Education*, 5(2), 46–52.

Giraldo, P., Monroy, F., & Santamaria, L. (2019). Trabajo en equipo para mejorar la calidad laboral. *Universidad Católica de Colombia*.

Gomez, J., & Fedor, S. (2016). La comunicación. *Salus*.

Gorbalán, R. (2014). Estilos de comunicación y trabajo en equipo de los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Asociación Educativa Adventista Nor Pacífico: Trujillo, 2014. *Universidad Peruana Unión*.



- Gutiérrez, R., & Fajardo-Dolci, G. (2009). La comunicación: una oportunidad y un problema en las organizaciones. *Revista CONAMED*.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hernandez, R., Collado, L., & Lucio, P. (2016). *Diseños experimentales de investigación: preexperimentos, experimentos “verdaderos” y cuasiexperimentos*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014a). *Metodología de la Investigación*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014b). *Metodología de la Investigación*. Booksmedicos.org.
- Herrera, A. (2020). *El aprendizaje colaborativo a través de los tics en el aprendizaje del curso de Microsoft Excel del Instituto de Informática de la Universidad Nacional del Altiplano Puno 2019*.
- Hinduja, Sameer. (2018). *Discord: A Chat App Not Just for Gamers*. Cyberbullying Research Centre. <https://cyberbullying.org/discord-chat-app-gamers>
- Huertas, R. (2015). Trabajo en equipo para la construcción del conocimiento en los estudiantes del 1er grado “A” del nivel secundario de la IE “José Olaya Balandra.” *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*.
- INEI. (2022). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. www.inei.gob.pe
- Jaiganesh, L., & Muthyala, R. (2022, January 11). *Pros VS Cons DISCORD*. The Cougar Star. <https://thecougarstar.com/1716/opinion/pros-and-cons-of-discord/>



- Jeffries, A. (2021). La empatía despierta. *IPSOS VIEWS*.
- Kahila, S., Kuutti, T., Heikka, J., & Sajaniemi, N. (2023). Students' discourses on interprofessional collaboration in the context of Finnish early childhood education. *Learning, Culture and Social Interaction*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2023.100736>
- Lacher, L., & Biehl, C. (2018). Using Discord to Understand and Moderate Collaboration and Teamwork. *Proceedings of the 49th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 1107–1107. <https://doi.org/10.1145/3159450.3162231>
- Lear, A. (2022, May 9). *Discordia en el aula*. The Scholarly Teacher. <https://www.scholarlyteacher.com/post/discord-in-the-classroom>
- Leon, V. I. M. (2021). Evaluación de la enseñanza en línea en el marco de la emergencia Covid 19 en la Unidad Educativa "Camilo Ponce Enríquez" de Guayaquil 2021. *Universidad Cesar Vallejo*, 1–40.
- López, Basantes, M., & Villa, R. (2022). Plataformas virtuales de aprendizaje como estrategia de adaptabilidad para el teletrabajo. *Revista INNOVA*, 5. <https://www.gestionderies->
- López, M., Filippetti, V., & Richaud, M. (2014). Empatía: Desde la percepción automática hasta los procesos controlados. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 32(1), 37–51. <https://doi.org/10.12804/apl32.1.2014.03>
- Macedo, L., Montemayor, G., Limon, D., Hinojosa, V., & Huerta, C. (2016). *Recursos educativos*. <http://reposita1.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/2267>



- Manosalva, O., & Villamil, N. (2023). Revisión sistemática sobre el desarrollo del aprendizaje autónomo en la educación virtual. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.328>
- Maraboto, J. (2021). *Liderazgo transformacional*.
- Marzal, M., Prado, J., & Burgoa, E. (2015). Objetos de aprendizaje como recursos educativos en programas de alfabetización en información para una educación superior de posgrado competencial. *Investigación Bibliotecológica*, 29(66), 139–168.
- Mateev, K., & Menendez, R. (2020). Manual de uso de Discord. *Universidad de Cantabria*.
- Mattos, N. (2015). *Estrategias de trabajo en equipo para mejorar el aprendizaje colaborativo de los niños del tercer grado “D” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de las Mercedes.”* Universidad Nacional San Agustín.
- Maxwell, J. (2020). *The Leader’s Greatest Return: Attracting, Developing, and Multiplying Leaders*.
- Mayne, Nestor. (2022). *El liderazgo; su influencia y relacion con el desarrollo de planes de formación de las organizaciones*.
- Mego, N., & Rodrigo, D. (2020). *Trabajo en equipo para mejorar la comunicación de los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa 10291 Callayuc - Cutervo*.
- Meneses, J. (2016). *El cuestionario*. <http://www.gnu.org/licenses/fdl-1.3.html>.
- MINEDU. (2016). *Educación Basica Regular. Programa curricular de Educación Primaria*.



- MINEDU. (2017). *Evaluación PISA 2015 Resolución colaborativa de problemas*.
- MINEDU. (2021a). *Implementacion de la Educación Remota*. 311–315.
- MINEDU. (2021b). Implementación de la Educación remota en las Universidades. In *Ministerio de Educación*.
- Mo, J. (2017). How does PISA measure students' ability to collaborate? *PISA in Focus*, 77. <https://doi.org/10.1787/f21387f6-en>.
- Molina, T. (2015). *Estrategias cooperativas que favorecen el trabajo en equipo durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado "B" de la Institución Educativa Secundaria "Guillermo Pinto Ismodes 2013-2015*.
- Mollo-Torrico, J., Lázaro-Cari, R., & Crespo-Albares, R. (2023). Implementación de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación para la Educación Superior: Revisión sistemática. *Revista Científica & Sociedad*.
- Morales, J., Fernández, K., & Pulido, J. (2016). Evaluación de técnicas de producción accesible en cursos masivos, abiertos y en línea -MOOC. *Revista CINTEX*.
- Moreno, E. (2023). Empatía el arte de entender a los demás mediante estrategias pedagógicas en los niños del grado 2° de la Institución Educativa santa fe la playa en el Municipio de Turbo Antioquia. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD*.
- Motyliniski, M., MacDermott, A., Iqbal, F., Hussain, M., & Aleem, S. (2020). Digital Forensic Acquisition and Analysis of Discord Applications. *2020 International Conference on Communications, Computing, Cybersecurity, and Informatics (CCCI)*, 1–7. <https://doi.org/10.1109/CCCI49893.2020.9256668>



- OCDE. (2017). *PISA 2015 Results (Volume V) Collaborative problem solving*.
<https://doi.org/10.1787/9789264285521-en>
- Olmos, A. (2016). *Empatía algunos reflexiones*.
- Ortega, C. (2015). *Aplicar eficazmente las habilidades sociales en el aprendizaje colaborativo en aula de mis estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N° 54013 “Virgen del Carmen” del distrito de Cachora 2015*. Universidad Nacional del San Agustín.
- Otero, A. (2017). *Plataformas Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior*. 2448–8704.
- Pacsi, A., Estrada, W., Pérez, A., & Cruz, P. (2014). Liderazgo laissez faire. *Universidad Peruana Unión, 1*.
- Paladines, N. (2023). Implementación efectiva de las TIC en la educación para mejorar el aprendizaje: una revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(1)*, 5788–5804. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4862
- Pando, T., Cangalaya-Sevillano, L., Herrera, Z., & Cabrejos, R. (2022). Liderazgo y emprendimiento en las mujeres empresarias en el Perú. *Revista de Ciencias Sociales*.
- Pardeshi, H. (2023, March 17). *Reseñas de la aplicación Discord: pros y contras, precios, características*. Herramientas Remotas. <https://www.remote.tools/discord/discord-app-reviews>
- Pellegatti, H. (2023). *Discord: ¿qué es y cómo funciona esta plataforma de comunicación?* Qhero. <https://qhero.net/tecnologia/discord-que-es-y-como-funciona-esta-plataforma-de-comunicacion/>



- Peralta, Y., Olsen, C., Pezzi, L., & Sanjurjo, N. (2016). Liderazgo transaccional y transformacional de voluntarios jóvenes y adultos de Mar del Plata. *Psicoperspectivas*, 15(3), 146–157.
<https://doi.org/10.5027/PSICOPERSPECTIVAS-VOL15-ISSUE2-FULLTEXT-769>
- Pérez, S. (2020). *Prueba de Hipótesis Estadística*.
- Prestes, C. (2016). *La importancia de la empatía en la educación*.
- PROCIENCIA-CONCYTEC. (2022). *Resolución de Dirección Ejecutiva N°115-2022-PROCIENCIA*.
- PsicoGlobal. (2019). *¿Qué es la empatía y cómo desarrollarla?* PsicoGlobal.
<https://www.psicoglobal.com/blog/empatia-desarrollo>
- Ravel, K., Alonso, N., Denton, A., Godin, C., Hillary, M., & Puri, C. (2020). *Discord: Gaming App to Rhetoric Class*. DRC: Digital Rhetoric Collaborative.
<https://www.digitalrhetoriccollaborative.org/2020/08/03/discord-gaming-app-to-rhetoric-class/>
- Razo-Abundis, Y., Dibut-Toledo, L., & Morales-Navarro, N. (2023). Plataforma UGC Más: aprendizaje para toda la vida. *Revista UGC*, 1(2), 5–12.
- Razzell, L. (2020). *Students use Discord to stay connected during the pandemic*. Martlet: The University of Victoria's Independent Newspaper . <https://martlet.ca/lifestyle-discord-uvic-2020/>
- Rivero, M. (2019). Empatía, el arte de entender a los demás. *University of San Simón*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30510.97605>



- Rodas, E. (2017). Comunicación efectiva y trabajo en equipo. *Universidad Rafael Landívar*.
- Rodríguez-Martínez, J., Barajas, L., Betancur, L., & López, N. (2020). Liderazgo en tiempos de pandemia. *Universidad Cooperativa de Colombia Sede Cali*.
<https://doi.org/10.16925/gclc.15>
- Rodríguez-Saltos, E., Moya-Martínez, M., & Rodríguez-Gámez, M. (2020). Importancia de la empatía docente-estudiante como estrategia para el desarrollo académico. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*.
- Rodríguez-Solis, A. (2022). La Comunicación, elementos y beneficios. *Publicación Semestral*, 9(17), 47–48.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/issue/archive>
- Rojas, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación. *Tiempo de Educar*.
- Romero, F., Arias, G., & Blandón, C. (2018). *Emprendiendo desde la Escuela*.
- Romero, S., González, I., García, A., & Lozano, A. (2017). Herramientas tecnológicas para la educación inclusiva. *Tecnología-Ciencia-Educación*. www.tecnologia-ciencia-educacion.com
- Ruiz, E. (2019). *Una guía para promover la empatía y la inclusión*. (Equipo UNICEF). Equipo UNICEF Ecuador. www.unicef.org/ecuador
- Salehudin, M., Zurqoni, Z., Robingatin, R., Syobah, Sy. N., Janah, F., Rorimpandey, W. H. F., & Subakti, H. (2023). Mobile Learning With Discord Application as Creative Teaching. *TEM Journal*, 1697–1705. <https://doi.org/10.18421/TEM123-51>



- Sánchez, Fernández, M., & Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107–121. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Sanfo, J. (2023). Examining student ICT use and learning outcomes: Evidence from Japanese PISA data. *Computers and Education Open*, 4, 100141. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100141>
- Schwartz, D. (2021a). Using Discord to Facilitate Student Engagement. *UNLV Best Teaching Practices*. https://digitalscholarship.unlv.edu/btp_expo
- Schwartz, D. (2021b). *Using Discord to Facilitate Student Engagement*. https://digitalscholarship.unlv.edu/btp_expo
- Serna-Rodrigo, R., & Miras, S. (2021). Posibilidades didácticas de Discord: comunicación informal en el aula de Lengua y Literatura. In *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria*. Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación.
- Serrano-Elizalde, K., Jaramillo-Ramos, M., & Prieto-López, Y. (2022). liderazgo transformacional y su incidencia en la gestión educativa de la escuela Héroes del Cenepa. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1–1), 258–273. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.1008>
- Sharma, A. (2020). *Discord VS Zoom*. The Hatched. <https://thewhshatchet.org/discord-vs-zoom/>
- Solis, M., García, J., & Avelar, L. (2020). El liderazgo transaccional: una revisión de literatura. *Academia Journals*.



- Svensson, V. (2019). Análisis de aulas virtuales desde la multimodalidad. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 69, 53–74.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2019.69.1339>
- TENNEY SCHOOL. (2023, January 3). *Los pros y los contras de usar Discord en el aula*. <https://tenneyschool.com/pros-cons-using-discord-classroom/>
- Terrones, D. (2023). *Qué es VoIP, para qué sirve y cuáles son las principales tendencias*. HubSpot. <https://blog.hubspot.es/service/que-es-voip>
- Tinajero, A. (2020). *Elementos de la comunicación*. TOMi Digital.
- Tirado, M., & Heredia, F. (2022). Liderazgo transformacional en la gestión educativa una revisión literaria. *Revista Conrado*, 18–85.
- Toro, L. (2015). La importancia del trabajo en equipo en las organizaciones actuales. *Universidad Militar Nueva Granada*.
- UNESCO. (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación* (Vol. 7). Unesco.
- UNESCO. (2023). *Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?* GEM Report UNESCO. <https://doi.org/10.54676/BSEH4562>
- UNICEF. (2020). *El aprendizaje debe continuar*.
- University of Maryland Global Campus. (2023, November 2). *Recursos Educativos*. Biblioteca UMGC. <https://libguides.umgc.edu/c.php?g=23404&p=138771>
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista "Cuadernos,"* 58(1).



- Vargas-Díaz, J., Ibarra-Corona, D., Ibarra-Corona, M., Mandujano, M., & Xicoténcatl, G. (2021). Discord como Ambiente Virtual de Aprendizaje para el Desarrollo de Proyectos Colaborativos con Estudiantes. In *Sociedad Inteligente: Estrategias para la formación de competencias en TIC*.
- Vasquez, G. (2020). El trabajo en equipo en los estudiantes del quinto ciclo, Puente Piedra-2019. *Universidad César Vallejo*.
- Vilca, J. (2017a). *El método de trabajo en equipo para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 80146 "Manuel Gonzales Prada" del centro poblado de Chuyugual distrito de Sanagorán en el año 2014*.
- Vilca, J. (2017b). *El método de trabajo en equipo para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 80146 "Manuel González Prada" del centro poblado de Chuyugual distrito de Sanagorán en el año 2014*.
- Villalva, M., & Fierro, I. (2017). El liderazgo Democrático: Una Aproximación Conceptual. *INNOVA Research Journal*, 2(4), 155–162.
<https://doi.org/10.33890/innova.v2.n4.2017.210>
- Vizcaya, D. (2023). Artículo de Revisión: Evolución de los estilos de liderazgo. *Universidad Militar Nueva Granada*.
- Wiles, A., & Simmons, S. (2022). Establishment of an Engaged and Active Learning Community in the Biology Classroom and Lab with Discord. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 23(1). <https://doi.org/10.1128/jmbe.00334-21>



- Wulanjani, A. (2018). Discord Application: Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class. . *2nd English Language and Literature International Conference*, 115–119.
- Wullschleger, A., Vörös, A., Rechsteiner, B., Rickenbacher, A., & Maag, K. (2023). Improving teaching, teamwork, and school organization: Collaboration networks in school teams. *Teaching and Teacher Education*, 121, 103909. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103909>
- 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. *Proceedings of the LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education and Technology, 2021-July*. <https://doi.org/10.18687/LACCEI2021.1.1.9>
- Zannah, N., Zakiyyah, & Fatnah, N. (2022). Examining the Use of Discord Applications in Improving Science Learning Outcomes of Grade 7 Students. *International Journal of Education and Humanities (IJEH)*, 2(2), 61–69. <http://ijeh.com/index.php/ijeh/index>
- Zavala, M. (2020). Discord. *Universidad Catolica Nuestra Señora de La Asuncion, PY*.



ANEXOS

ANEXO A: Matriz de consistencia.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES /DIMENSIONES
<p>GENERAL</p> <p>¿Cuál es la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca?</p>	<p>Determinar la eficacia de la plataforma Discord como recurso educativo para fomentar el desarrollo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.</p>	<p>La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.</p>	<p>Variable independiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discord <p>Dimensiones</p> <p>D1: Plataforma de Comunicación.</p> <p>D2: Canales de texto y voz.</p> <p>D3: Comunidad y participación.</p>
<p>ESPECÍFICOS</p> <p>PE1: ¿Cuál es la eficacia de Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca?</p>	<p>OE1: Determinar la eficacia de la plataforma Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.</p>	<p>HE1: La plataforma Discord como recurso educativo es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.</p>	<p>Variable dependiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo <p>Dimensiones</p> <p>D1: Liderazgo.</p> <p>D2: Comunicación.</p> <p>D3: Empatía.</p>

ESPECÍFICOS

PE2: ¿Cuál es la eficacia de la plataforma Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en la comunicación en el sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca?

OE2: Determinar la eficacia de la plataforma Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

HE2: La plataforma Discord es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la comunicación en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

ESPECÍFICOS

PE3: ¿Cuál es la eficacia de la plataforma Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca?

OE3: Determinar la eficacia de la plataforma Discord como recurso educativo para fomentar el trabajo en equipo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

HE3: La plataforma Discord es eficaz en el desarrollo del trabajo en equipo en la empatía en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 “Caracoto” Juliaca.

ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICA E INSTRUMENTO	PRUEBA ESTADÍSTICA
<p>Enfoque: cuantitativo.</p> <p>Tipo de investigación: Experimental.</p> <p>Diseño de investigación: (Pre-experimental).</p>	<p>Población: Estudiantes de la Institución Educativa Primaria 70538 “Caracoto” Juliaca.</p> <p>Muestreo: No probabilístico intencional.</p> <p>Muestra: 35 estudiantes de sexto grado de la IEP N° 70538 Caracoto.</p>	<p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta. • Observación. <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario: Test sobre trabajo en equipo de (Camus, 2019) • Pre test y post test. 	<p>Pruebas no paramétricas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wilcoxon (muestras relacionadas).

ANEXO B: Operacionalización de variables.

VARIABLE / DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	ESCALA	NIVELES
Discord “Discord es una plataforma de distribución digital y aplicación de VoIP gratuita patentada diseñada para comunidades de videojuegos, que se especializa en comunicación de texto, imágenes, video y audio entre usuarios en un canal de chat” (Fonseca, 2020, p. 1).	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma de comunicación - Interfaz del usuario. - Dispositivos. - Servidores. - Canales. - Roles. - Bots y aplicaciones. - Canales de texto y voz. - Chat de voz de Discord. - Chat de texto de Discord. - Comunidad y participación - Creación de servidores. - Cómo unirte a un servidor. - Cómo abandonar un servidor. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interfaz del usuario. - Dispositivos. - Servidores. - Canales. - Roles. - Bots y aplicaciones. - Canales de texto y voz. - Chat de voz de Discord. - Chat de texto de Discord. - Creación de servidores. - Cómo unirte a un servidor. - Cómo abandonar un servidor. 	<ul style="list-style-type: none"> 1,2,3,4, 5,6,7, 8,9,10, 11,12, 13,14 	<ul style="list-style-type: none"> Positivo (3) Regular (2) Negativo (1) 	<ul style="list-style-type: none"> Tratamiento en la intervención de la ejecución del proyecto de tesis. Tratamiento en la intervención de la ejecución del proyecto de tesis.
Trabajo en equipo Según, Camus (2019), sostiene que “el trabajo en equipo es una forma de juntar las tareas individuales de un grupo de personas en torno a muchas metas y objetivos a lograr, esto implica interdependencia entre los miembros, lo que se logra a partir de la existencia de liderazgo, comunicación y empatía” (p. 33).	<ul style="list-style-type: none"> - Liderazgo - Aporte de ideas. - Búsqueda de soluciones. - Integración grupal. - Espíritu motivador. - Innovación. - Diálogo permanente. - Comunicación de avances y dificultades. - Análisis y reflexión. - Comunicación oportuna. - Ser pertinente. - Igualdad de oportunidades. - Autocrítica 	<ul style="list-style-type: none"> - Aporte de ideas. - Búsqueda de soluciones. - Integración grupal. - Espíritu motivador. - Innovación. - Diálogo permanente. - Comunicación de avances y dificultades. - Análisis y reflexión. - Comunicación oportuna. - Ser pertinente. - Igualdad de oportunidades. - Autocrítica 	<ul style="list-style-type: none"> 1,2,3,4, 5,6,7, 8,9,10, 11,12, 13,14 	<ul style="list-style-type: none"> Positivo (3) Regular (2) Negativo (1) 	<ul style="list-style-type: none"> Dominio Alto [17-21] Dominio medio [12-16] Dominio bajo [7-11]



- Democracia	19,20, 21,22.
--------------	------------------

Fuente: Obtenido de (Camus, 2019).



ANEXO C: Solicitud de permiso y autorización.

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

SOLICITO: Permiso para ejecutar el proyecto de tesis.

PROF. MODESTO BENITO MAYTA ITUSACA
SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N°70538
"CARACOTO" JULIACA.

Estimado y distinguido director, me place extenderle un cordial saludo.

De la interesada **ARI ADCO KATHERINE OLGA**, identificada con DNI N.º [REDACTED] código 180951, egresada de la Escuela Profesional de Educación Primaria, me presento y expongo lo siguiente:

2023-03-22
AUTORIZADO



Prof. Modesto B. Mayta Itusaca
DIRECTOR DE LA IE.

Por medio de la presente me dirijo ante usted con la finalidad de solicitar el permiso para ejecutar el proyecto de investigación titulada; **"APLICANDO DISCORD COMO RECURSO EDUCATIVO PARA FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO EN ESTUDIANTES DEL 6° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70538 "CARACOTO", JULIACA"**, cuyo código es 2022-2704, para optar el grado de Licenciada en Educación Primaria.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted acceder a la solicitud por ser justo y legal.

Puno, 22 de marzo del 2023.

Atentamente.

ARI ADCO KATHERINE OLGA
DNI N° :



ANEXO D: Cuestionario de pre/post test del trabajo en equipo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TEST PARA MEDIR TRABAJO EN EQUIPO

Datos Informativos:

Institución Educativa:.....

Grado:Sección:.....

Instrucciones:

Lee detenidamente cada una de las preguntas y luego responde marcando con un "X" el casillero que contenga tu respuesta. Solo debes marcar una de las opciones por cada pregunta.

Las opciones de respuesta son:

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

N°	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
		3	2	1
Dimensión 1: liderazgo				
1	En el trabajo en equipo aportas ideas nuevas			
2	Buscas nuevas formas de solucionar un problema			
3	Te caracterizas por que buscas la integración del equipo de trabajo.			
4	Estas dispuesto a hacer todo lo necesario con fin de lograr el objetivo del grupo			
5	Si se presentan problemas en el equipo contribuyes a que se solucionen			
6	La mayoría de los integrantes confían en ti			
7	Cuando alguien tiene problemas para realizar el trabajo lo alientas a lograrlo			
Dimensión 2: comunicación				
8	Buscas el diálogo antes de distribuir las tareas a cada integrante del grupo			
9	Existe una comunicación permanente entre los integrantes del equipo para evitar errores en el trabajo grupal.			
10	El coordinador del equipo comunica sobre los avances, dificultades y resultados del trabajo			
11	Cada integrante se hace una autocrítica de su participación			
12	Si alguien no está conforme con el resultado del equipo, lo hace saber a los demás			
13	Cuando la decisión del docente no es igual para todos los equipos manifiestan su incomodidad al docente			
14	El equipo es capaz de comunicar sus ideas a los demás equipos			
Dimensión 3: empatía				
15	Cuando hay una injusticia con algún compañero, el equipo actúa en su favor			
16	Cuando ofendes a alguien de tu equipo, te disculpas			
17	Corriges a quien rechaza o ignora a algún compañero dentro del grupo			
18	Conoces en qué momento debes hablar o callar			
19	En el equipo antes de criticar a un compañero analizan como se sentirá			
20	En tu equipo escuchan las versiones de todos los involucrados en un problema			
21	Si alguien está en desacuerdo el equipo se pone en su lugar para entenderlo			

Fuente: El instrumento a utilizar es obtenido de (Camus, 2019)

Validado por: Dra. Ninoska Ninamango Santos, Dr Rafael Silva Lavalle y Magister José Avendaño



ANEXO E: Sistematización de resultados.

Resultados de la aplicación del cuestionario de entrada (Pre Test)																									
Trabajo en equipo																									
Sujetos	PRE TEST																								
	Liderazgo							Comunicación							Empatía							Suma	Suma		
	Aporte de ideas.	Búsqueda de solución	Integración grupal	Innovación.	Esperitu motivado	Suma	Dialogo permanent	Comunicación de	Análisis y reflexión	Comunicación ope	Suma	Ser pertinente.	Igualdad de oportt	Autocrítica	Democracia	Suma									
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9		P10	P11	P12	P13		P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	
1	2	2	2	3	2	1	2	14	1	2	2	3	2	1	1	12	2	3	2	2	3	2	1	15	41
2	2	2	2	1	1	1	1	10	2	1	1	1	1	1	8	2	1	1	2	2	1	2	11	29	
3	1	2	1	1	2	2	2	11	2	1	1	1	2	2	11	1	1	1	1	1	2	2	9	31	
4	2	1	2	1	1	1	1	9	2	1	1	1	1	1	8	2	2	1	1	2	1	2	11	28	
5	2	2	1	2	1	1	1	10	1	1	1	1	1	2	8	1	2	1	1	1	2	2	10	28	
6	2	1	2	1	2	1	1	10	1	2	1	2	1	1	10	2	2	1	1	2	1	1	10	30	
7	2	2	2	2	2	1	1	12	1	1	1	2	2	2	11	1	1	1	1	2	2	2	10	33	
8	2	1	1	2	2	2	2	12	1	1	2	1	1	1	9	2	2	1	2	1	1	2	11	32	
9	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	22	
10	2	2	1	2	1	1	1	10	1	2	2	1	2	1	11	1	2	2	1	2	2	1	11	32	
11	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	21	
12	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	22	
13	1	1	1	2	1	1	1	8	2	1	1	2	1	1	10	2	3	1	1	3	1	1	12	30	
14	1	1	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	2	2	9	2	1	2	1	1	2	1	10	27	
15	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	2	9	24	
16	2	1	2	3	2	2	3	15	1	2	2	1	3	2	12	1	2	2	1	1	2	3	12	39	
17	2	2	2	2	2	1	2	13	2	2	1	2	2	1	12	2	2	1	2	2	2	2	13	38	
18	2	1	2	1	1	1	1	9	1	2	1	1	1	2	9	2	2	1	1	1	2	1	10	28	
19	2	2	2	1	2	1	2	12	2	2	1	1	1	1	9	1	1	1	2	1	1	2	9	30	
20	2	2	2	1	1	1	2	11	2	2	1	1	1	1	9	2	1	2	3	1	2	1	12	32	
21	2	2	2	2	1	2	2	13	2	2	1	2	2	2	12	2	1	2	2	1	2	1	11	36	
22	2	1	1	2	1	2	1	10	1	2	1	1	1	2	9	2	1	1	1	2	1	1	9	28	
23	2	2	2	2	2	1	2	13	2	2	1	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	1	13	38	
24	1	1	2	2	1	1	1	9	1	1	2	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	1	9	27	
25	2	1	2	2	2	1	2	12	2	1	2	3	2	1	14	2	2	2	1	2	2	3	14	40	
26	3	2	2	2	2	2	1	14	2	2	1	1	2	2	12	2	2	1	2	2	2	2	13	39	
27	1	1	1	1	2	1	1	8	1	1	1	2	1	1	8	1	2	1	2	1	1	2	10	26	
28	3	3	3	3	2	2	2	18	2	1	1	2	2	2	12	2	1	1	1	3	3	3	14	44	
29	2	1	1	2	2	2	3	13	2	2	1	3	2	3	15	2	2	1	2	2	2	1	12	40	
30	2	2	2	3	2	2	3	16	1	2	1	3	2	2	13	2	3	3	2	1	2	2	15	44	
31	2	1	2	1	1	2	1	10	1	1	2	1	1	1	8	1	1	2	1	1	2	1	9	27	
32	2	1	1	2	1	2	1	10	1	2	1	1	1	2	9	2	2	1	1	2	1	1	10	29	
33	1	1	1	2	2	1	1	9	2	1	1	2	2	1	10	1	2	2	1	1	1	1	9	28	
34	2	2	2	2	2	2	2	14	2	3	1	3	3	2	17	3	3	2	2	3	3	2	18	49	
35	2	2	1	3	2	2	2	14	2	2	2	1	2	2	13	3	3	2	2	2	3	2	17	44	
Suma	63	53	56	61	54	48	53	388	51	53	43	54	54	52	359	59	62	49	50	56	58	55	389	1136	

Negativo	1	Niveles y Rangos	
Regular	2	Dominio bajo	[7 - 11]
Positivo	3	Dominio medio	[12 - 16]
		Dominio alto	[17 - 21]



Resultados de la aplicación del cuestionario de salida (Post - Test)																													
Trabajo en equipo																													
Sujetos	POST TEST																												
	Liderazgo							Comunicación							Empatía							Suma	Suma						
	Aporte de ideas.		Búsqueda de solución		Integración grupal		Innovación.	Esperitu motivado		Suma	Dialogo permanent		Comunicación de		Análisis y reflexió		Comunicación ope		Suma	Ser pertinente.				Igualdad de oportu		Autocrítica		Democracia	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9		P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17		P18	P19	P20	P21						
1	2	2	3	2	2	2	3	16	3	2	2	3	3	2	3	18	3	2	3	3	3	2	2	18	52	17			
2	2	3	2	2	3	2	3	17	2	2	3	3	3	2	2	17	3	3	2	3	2	3	2	18	52	17			
3	3	2	3	3	3	3	3	20	2	3	3	2	1	1	13	3	3	2	3	3	2	3	2	19	52	17			
4	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	2	3	2	20	62	21			
5	3	2	2	2	3	2	2	16	2	3	2	3	2	2	2	16	1	3	3	2	3	3	2	17	49	16			
6	3	3	2	3	3	2	3	19	3	3	2	3	3	2	3	19	3	2	3	3	3	3	2	19	57	19			
7	3	2	2	3	3	2	3	18	2	3	3	2	3	3	3	19	3	3	2	3	2	3	3	19	56	19			
8	3	3	3	2	3	2	3	19	3	3	3	3	2	2	3	19	3	3	3	3	2	3	3	20	58	19			
9	2	2	2	3	2	1	2	14	2	3	3	2	1	2	3	16	3	3	3	3	3	3	3	21	51	17			
10	3	2	1	1	3	2	3	15	3	1	2	3	2	3	1	15	3	3	2	3	1	3	2	17	47	16			
11	3	3	3	3	3	3	2	20	2	3	3	3	3	2	19	3	3	3	2	3	3	3	3	20	59	20			
12	2	2	2	3	2	2	2	15	2	3	2	2	2	2	1	14	3	3	2	3	3	3	2	19	48	16			
13	2	2	2	2	2	2	2	14	2	3	2	2	2	2	2	15	3	3	2	3	3	2	2	18	47	16			
14	3	2	2	2	3	2	3	17	3	2	3	3	2	2	2	17	3	3	2	2	3	3	2	18	52	17			
15	3	2	3	3	2	2	3	18	3	3	2	2	3	1	2	16	2	3	2	2	3	2	2	16	50	17			
16	2	3	2	3	3	2	1	16	2	2	3	3	2	3	3	18	3	1	2	3	2	2	3	16	50	16			
17	3	2	3	3	3	2	3	19	3	3	2	2	2	1	2	15	3	3	3	3	2	2	2	18	52	17			
18	3	3	2	3	2	3	3	19	3	3	2	2	3	2	3	18	3	3	3	3	3	3	3	21	58	19			
19	3	3	3	3	3	3	3	21	2	3	3	3	3	3	3	20	3	3	3	3	3	3	3	21	62	21			
20	3	2	3	3	3	3	2	19	3	3	2	3	3	2	3	19	3	3	3	2	2	3	2	18	56	19			
21	2	2	2	3	3	2	2	16	3	2	2	3	3	2	1	16	2	2	2	3	2	2	2	15	47	16			
22	2	2	2	3	3	2	2	16	2	2	2	2	1	1	3	13	3	3	3	3	2	2	3	19	48	16			
23	2	2	3	2	3	2	2	16	2	2	3	2	2	3	3	17	2	3	2	2	3	2	2	16	49	16			
24	2	2	2	3	2	2	3	16	2	2	2	2	3	1	1	13	3	2	1	2	2	3	2	15	44	15			
25	3	2	3	3	2	2	3	18	3	3	2	3	2	1	3	17	2	2	2	2	2	3	2	15	50	17			
26	2	3	3	3	3	3	3	20	3	3	3	3	2	3	3	20	3	3	2	3	3	2	3	19	59	20			
27	3	3	3	3	3	3	3	21	3	2	3	3	3	3	2	19	2	3	3	3	3	2	3	19	59	20			
28	3	2	3	2	2	2	2	16	3	2	2	2	2	3	3	17	3	3	3	2	2	2	2	17	50	17			
29	3	3	3	3	3	3	2	20	3	3	3	3	2	3	2	19	3	3	3	3	3	2	3	20	59	20			
30	2	3	2	2	3	3	3	18	2	2	3	3	2	2	2	16	3	3	3	2	2	3	2	18	52	17			
31	3	3	2	3	3	3	3	20	2	3	3	3	3	3	3	20	2	3	2	3	3	3	3	19	59	20			
32	3	3	2	3	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	14	1	2	2	2	3	3	2	15	46	15			
33	3	2	2	3	2	2	3	17	2	3	3	3	2	2	3	18	3	3	2	3	3	3	2	19	54	18			
34	2	3	3	3	2	2	3	18	2	2	3	3	2	3	3	18	2	3	2	3	3	2	3	18	54	18			
35	3	2	2	3	2	2	2	16	1	3	1	3	3	2	2	15	2	2	1	2	1	2	1	11	42	14			
Suma	92	85	85	94	92	80	90	618	85	90	87	91	83	76	84	596	93	96	84	93	89	89	84	628	1842				

Niveles y Rangos	
Negativo	1
Regular	2
Positivo	3
Dominio bajo	[7 - 11]
Dominio medio	[12 - 16]
Dominio alto	[17 - 21]

ANEXO F: Análisis de datos en el software estadístico SPSS.

IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

36 - PreLid Visible: 16 de 16 variables

	PreLid	PreCom	PreEmp	PreTot	PostLid	PostCom	PostEmp	PostTot	Pre1	Pre2	Pre3	Pre4	Pos1	Pos2	Pos3	Pos4	var	var	var	var
1	14	12	15	14	16	18	18	17	2	2	2	2	2	3	3	3				
2	10	8	11	10	17	17	18	17	1	1	1	1	3	3	3	3				
3	11	11	9	10	20	13	19	17	1	1	1	1	3	2	3	3				
4	9	8	11	9	21	21	20	21	1	1	1	1	3	3	3	3				
5	10	8	10	9	16	16	17	16	1	1	1	1	2	2	3	2				
6	10	10	10	10	19	19	19	19	1	1	1	1	3	3	3	3				
7	12	11	10	11	18	19	19	19	2	1	1	1	3	3	3	3				
8	12	9	11	11	19	19	20	19	2	1	1	1	3	3	3	3				
9	8	7	7	7	14	16	21	17	1	1	1	1	2	2	3	3				
10	10	11	11	11	15	15	17	16	1	1	1	1	2	2	3	2				
11	7	7	7	7	20	19	20	20	1	1	1	1	3	3	3	3				
12	8	7	7	7	15	14	19	16	1	1	1	1	2	2	3	2				
13	8	10	12	11	14	15	18	16	1	1	2	1	2	2	3	2				
14	8	9	10	9	17	17	18	17	1	1	1	1	3	3	3	3				
15	8	7	9	8	18	16	16	17	1	1	1	1	3	2	2	3				
16	15	12	12	13	16	18	16	16	2	2	2	2	2	3	2	2				
17	13	12	13	13	19	15	18	17	2	2	2	2	3	2	3	3				
18	9	9	10	9	19	18	21	19	1	1	1	1	3	3	3	3				
19	12	9	9	10	21	20	21	21	2	1	1	1	3	3	3	3				
20	11	9	12	11	19	19	18	19	1	1	2	1	3	3	3	3				
21	13	12	11	12	16	16	15	16	2	2	1	2	2	2	2	2				
22	10	9	9	9	16	13	19	16	1	1	1	1	2	2	3	2				
23	13	12	13	13	16	17	16	16	2	2	2	2	2	3	2	2				

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado

Log

- Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de da
 - Estadísticos
 - Tabla de frecue
 - Título
 - Total
 - Total
- Log
 - Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de da
 - Estadísticos
 - Tabla de frecue
 - Título
 - Liderazgo
 - Liderazgo
 - Log
 - Frecuencias
 - Título
 - Comunica
 - Comunica

Total

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos 1	23	65,7	65,7	65,7
2	12	34,3	34,3	100,0
Total	35	100,0	100,0	

Total

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos 2	11	31,4	31,4	31,4
3	24	68,6	68,6	100,0
Total	35	100,0	100,0	

FRECUENCIES VARIABLES=Pre1 Pos1
/ORDER=ANALYSIS.

Frecuencias

[Conjunto_de_datos] C:\tesis\borrador de tessi\Datos-trabajo en equipo.sav

Estadísticos

	Liderazgo	Liderazgo
N Válidos	35	35
Perdidos	0	0

Tabla de frecuencia

IBM SPSS Statistics Processor está listo

ANEXO G: Evidencia de la aplicación del cuestionario de entrada y salida.



Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes del sexto grado de la IEP N°70538 Caracoto, Juliaca en la preprueba del cuestionario de entrada. (Pretest)



Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes del sexto grado de la IEP N°70538 Caracoto, Juliaca en la posprueba del cuestionario de salida. (Postest)

ANEXO H: Desarrollo de la capacitación de DISCORD.

Las diapositivas de la capacitación de Discord se encuentra en el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1Mf6KaG7jWf6DO2n0V_iS-2pihuxjkYBk?usp=sharing

REGISTRARSE



Para iniciar sesión y disfrutar sus funciones, haz clic en **Iniciar sesión** y para crear tu cuenta, haz clic con el cursor (abajo a la izquierda) bajo el botón de iniciar sesión, selecciona el botón **Registrarse**.

¡Hola de nuevo!
¡Nos alegramos mucho de volver a verte!

CORREO ELECTRÓNICO O NÚMERO DE TELÉFONO *

CONTRASEÑA *

¿Has olvidado la contraseña?

Iniciar sesión

¿Necesitas una cuenta? **Registrarse**

Iniciar sesión con código QR
Escánelo con la aplicación de móvil de Discord para iniciar sesión de forma instantánea.

Interfaz del usuario



En la parte superior te indicara verificar tu cuenta con un enlace que te llegara a tu correo electrónico con el cual te registraste.

Amigos

ANADIR AMIGO

Introduce un nombre de usuario (#0000)

¿Quieres estar experimentado a otros amigos, ¡pero tú no tienes por qué!

ANEXO I: Evidencia de la capacitación de DISCORD.



**Entrega de Guía del uso de
Discord a los estudiantes de
sexto grado.**

En el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1Mf6KaG7jWf6DO2n0V_iS-

[2pihuxjkYBk?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1Mf6KaG7jWf6DO2n0V_iS-2pihuxjkYBk?usp=sharing) se encuentra las demás evidencias fotográficas.



ANEXO J: Guía del uso de DISCORD.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



GUÍA DEL USO DE DISCORD

APLICANDO DISCORD COMO RECURSO
EDUCATIVO PARA FOMENTAR EL TRABAJO EN
EQUIPO EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70538
CARACOTO, JULIACA.

Bach. Katherine Olga Ari Adco

05 de abril del 2023



- **Chat de texto en los canales de texto y voz.**

El chat de texto, podrás encontrar en los **canales de texto**, presionando en el **icono de burbuja** (1) que está en la **esquina superior derecha** del interfaz de usuario. También puedes hacer clic en el nombre del **canal de texto**, das clic derecho y seleccionas **Abrir chat** en el menú desplegable.

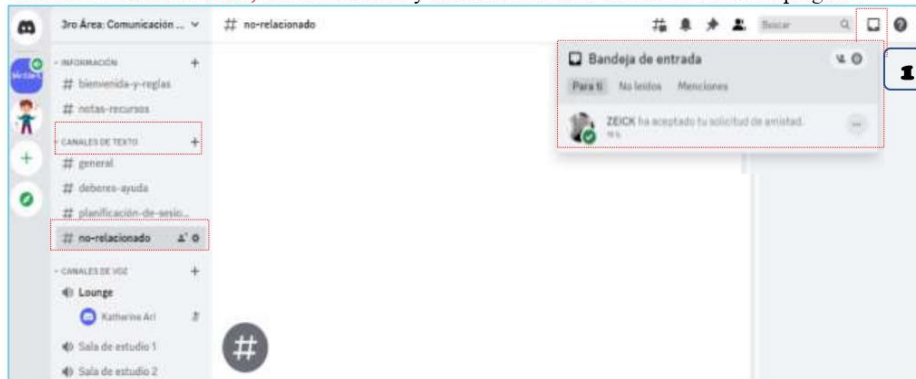


Figura 7. Menú de chat de texto en los canales de texto.

- e) **Chat de voz de Discord**

Puedes realizar de dos maneras, la primera puedes **comenzar una llamada** dando **clic derecho en el nombre de un amigo** y **seleccionas llamar** es gratis y puedes hablar el tiempo que desees. La segunda puedes **unirte a un canal de voz**, haciendo **clic en el icono de llamada** en donde puedes interactuar y hablar todos a la vez, es como estar en la misma habitación.

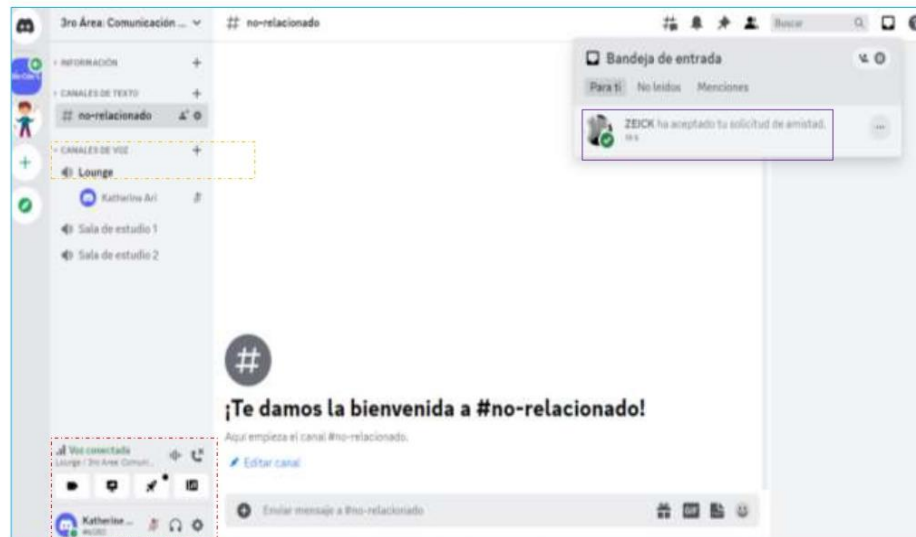


Figura 8. Chat de voz de llamada de un canal de voz.

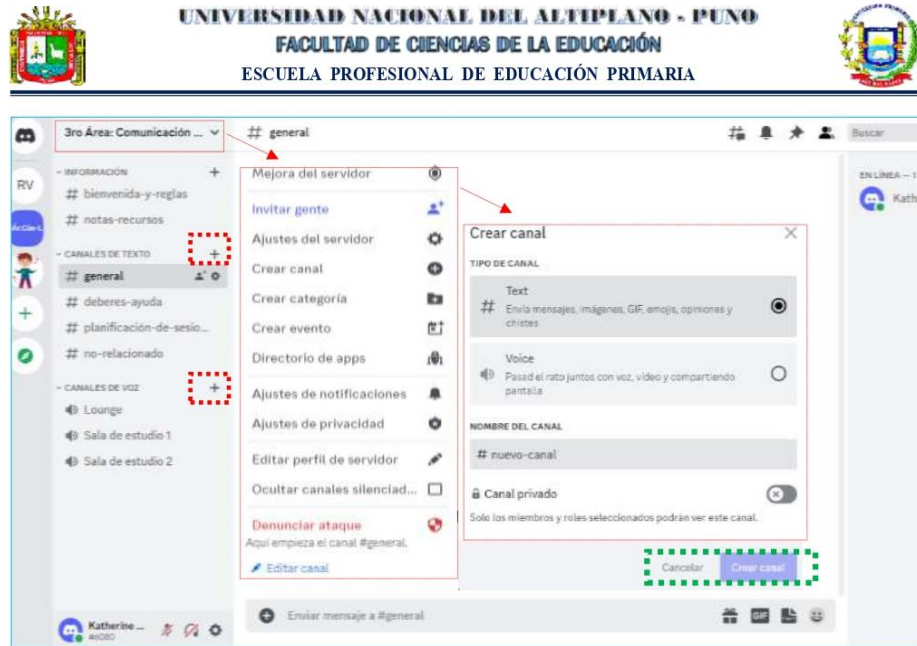


Figura 19. Creación de canales de texto y voz.

- **Panel de notificaciones**

Para acceder al panel de notificaciones tienes que **pulsar en el icono de notificaciones**, en donde te mostraran las menciones y notificaciones en todos los servidores.



Figura 20. Visualización de las notificaciones de los servidores.

En el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1Mf6KaG7jWf6DO2n0V_iS-

[2pihuxjkYBk?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1Mf6KaG7jWf6DO2n0V_iS-2pihuxjkYBk?usp=sharing) se encuentra la Guía de Discord completo.



ANEXO K: Ejecución de los talleres de trabajo en equipo.

TALLER N° 1

NOMBRE DEL TALLER:	Trabajo en equipo
ESTRATEGIA:	Generar un clima de trabajo agradable
DATOS INFORMATIVOS	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 70538 "GLORIOSO 1128" Caracoto - Juliaca
SECCIÓN Y GRADO	6° "A y B"
DOCENTE TESISTA	Katherine Olga, ARI ADCO
FECHA	02/06/23
DURACIÓN	90 minutos

OBJETIVO DEL TALLER

Los estudiantes son capaces de aprender a trabajar en equipo y participar activamente para lograr objetivos.

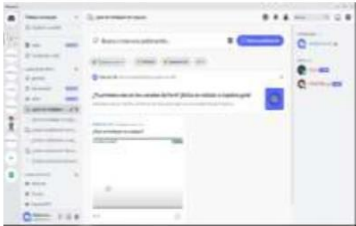
CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Todos los integrantes del equipo participan en el juego, sin oposiciones.
- Todos los integrantes dialogan y aportan para a lograr el objetivo.
- Todo el equipo demuestra responsabilidad, compromiso en el cumplimiento de sus funciones asignadas.
- Presentan a tiempo los materiales solicitados en el juego.

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se saluda amablemente a los estudiantes, dándoles el cordial bienvenida a una nueva sesión de aprendizaje. ➤ A continuación, se les presenta el siguiente video: https://youtu.be/bMarnqlxhi0 "¿Que es trabajar en equipo?", para generar el interés en realizar tareas en equipo. Para ello se les pide a los estudiantes que escuchen y observen atentamente el video. ➤ Luego dialogamos y participamos con los niños y niñas sobre el trabajo en equipo, como conformar equipos de trabajo. <p>PROBLEMATIZACIÓN (conflicto cognitivo)</p> <p>¿Qué es trabajar en equipo? ¿Realizar tareas en equipo nos trae resultados positivos o negativos? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para un buen trabajo pacífico y favorable se realiza acuerdos de convivencia con los niños 	<ul style="list-style-type: none"> -Video -Discord -Tablets -Intervencion oral 	20 minutos



	y niñas, para desarrollar con eficacia los procesos de aprendizaje.		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">➤ A continuación, se detallan las actividades que se llevarán a cabo durante el taller, junto con las instrucciones, materiales y tiempos para cada actividad.➤ <u>Dinámica: "Rally Búsqueda del Tesoro"</u> Indicaciones:<ul style="list-style-type: none">➤ Los estudiantes se reúnen de 5 a 6 estudiantes en cada equipo de trabajo. Se explica las reglas de la dinámica.➤ Se le entrega a cada equipo una ficha de "Herramientas Búsqueda del Tesoro" con una lista de cosas para conseguir o cumplir. (anexo 1)➤ Se le indica a cada equipo que tienen 5 min para organizarse, definir roles y quién conseguirá o ejecutará cada uno de lo que se pide.➤ Se advierte a los estudiantes que solo una persona de cada equipo puede irse para obtener o lograr el requisito, y otro estudiante debe regresar para completar la siguiente tarea.➤ El equipo que completa la búsqueda del tesoro en el menor tiempo posible o consigue o completa el artículo más solicitado gana.	-Laptop -Proyector Herramientas de la búsqueda del tesoro -Reloj Materiales de escritorio	60 minutos
Cierre	<ul style="list-style-type: none">➤ Se solicita al equipo ganador que les cuente a los otros equipos cómo se organizaron y por qué lo hicieron de esa manera.➤ Se explica las 5 C's del trabajo en equipo (anexo 2) tomando en cuenta desde la participación en la dinámica "Rally búsqueda del tesoro"<ul style="list-style-type: none">✚ ¿Conoces los 5c's del trabajo en equipo?✚ ¿Por qué es muy importante trabajarlo?	-Intervencion oral. -Papelote	

Actividades para la casa	<p>↳ Técnica a utilizarse: La técnica del foro.</p> <p>↳ Se le envía tres videos al grupo de Discord, donde cada equipo participa en el foro, dando un comentario al respecto.</p>  <p>A las tres preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué es trabajar en equipo?- ¿Cómo conformar un equipo?- ¿Cómo solucionar los problemas que se presentan al trabajar en equipo? <p>↳ Reflexión de la actividad:</p> <p>La importancia del trabajo en equipo para reducir el tiempo operativo y aumentar la eficiencia de los resultados.</p>	-Plataforma Discord -Tablets	10 minutos
Bibliografía	https://cenpromype.org/team-showcase/union-europea/ https://discord.com/		

DOCENTE TESISISTA

DOCENTE DE AULA 6° "A"

DOCENTE DE AULA 6° "B"



Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN DE TRABAJO EN EQUIPO

GRADO: 6°

SECCIÓN: “ ”

FECHA: 02/06/23

TEMA: Trabajo en equipo

DOCENTE: Katherine Olga Ari Adco.

GRUPO N°.....		INDICADORES												PUNTAJE
		Todos los integrantes del equipo participan en el juego, sin oposiciones.			Todos los integrantes dialogan y aportan para lograr el objetivo.			Todo el equipo demuestra responsabilidad, compromiso en el cumplimiento de sus funciones asignadas.			Presentan a tiempo los materiales solicitados en el juego.			
N°	Integrantes	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
Total														

Observaciones:

Anexos

Anexo N°1

"Herramientas Búsqueda del Tesoro"

Recolectar 3 pares de lapiceras de color negro de estudiantes de otros equipos.	Buscar 3 objetos que comience con la letra R.	Todo el grupo debe quedarse como estatuas en posiciones graciosas durante 30 segundos.
Decir los nombres de los continentes.	Recolectar 5 monedas de veinte céntimos (solo en esta ocasión pueden pedir a su grupo)	Cantar una estrofa de una canción de moda.
Dar 2 vueltas a la cancha tomados de la mano.	Resolver la siguiente ecuación: $5x - 9 = 2(x - 3)$	Conseguir una gallina, colocarla en la frente y trasladarla a la boca sin tocarla.

"Herramientas Búsqueda del Tesoro"

Recolectar 5 temperas con contenido.	Mencionar 3 ejemplos de la figura retórica anáfora.	Un objeto que no puede faltar en las clases.
Un objeto muy usado en cuarentena.	Algo que los divierta a todos.	Un objeto que odien.
Mencionar tres juegos de mesa.	Decir las capitales de todos los países del américa del sur.	¿Cuántos libros hay en la biblia?

Anexo N°2

Las 5 C's del Trabajo en Equipo

- Confianza**
Cada miembro del equipo confía en el buen hacer del resto de sus compañeros.
- Complementariedad**
Cada miembro denomina una habilidad y/o conocimiento, complementando las labores del equipo.
- Coordinación**
Se coordinan actuando de forma organizada en la gestión de tiempos y tareas.
- Comunicación**
Los miembros se comunican abiertamente, con el fin de comprender, analizar, realizar y tomar decisiones.
- Compromiso**
Los miembros ponen todo su empeño en alcanzar los objetivos propuestos.



TALLER N° 2

NOMBRE DEL TALLER:	Yo practico el liderazgo
ESTRATEGIA:	Enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de competencias como preguntas exploratorias.
DATOS INFORMATIVOS	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 70538 "GLORIOSO 1128" Caracoto - Juliaca
SECCIÓN Y GRADO	6° "A y B"
DOCENTE TESISTA	Katherine Olga, ARI ADCO
FECHA	06/06/23
DURACIÓN	90 minutos

OBJETIVO DEL TALLER

Los estudiantes pueden identificar sus habilidades de liderazgo e identificar qué habilidades deben fortalecer.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Aporta ideas de cómo debe actuar un líder e identifica sus habilidades de liderazgo.
- Busca nuevas formas de solucionar un problema.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se saluda amablemente a los estudiantes, dándoles el cordial bienvenida a una nueva sesión de aprendizaje. ➤ A continuación, se les presenta el siguiente video: https://youtu.be/16z28DjRTAA como ser un buen líder, para generar el interés ser líderes en un equipo de trabajo. Para ello se les pide a los estudiantes que escuchen y observen atentamente el video. ➤ Luego dialogamos y participamos con los niños y niñas sobre el líder y liderazgo. <p>PROBLEMATIZACIÓN (conflicto cognitivo)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Las personas nacen con características para ser líderes? • ¿Qué se siente ser líder? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para un buen trabajo pacífico y favorable se realiza acuerdos de convivencia con los niños y niñas, para desarrollar con eficacia los procesos de aprendizaje. 	<p>Vídeo</p> <p>Discord</p> <p>Tablets</p> <p>Intervencion oral</p>	20 minutos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A continuación, se detallan las actividades que se llevarán a cabo durante el taller, junto con las 		60 minutos

	<p>🚩 ¿Cómo llamarían a la o las personas que dirigieron?</p>		
Cierre	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se evaluará a los estudiantes a través de sus acciones y evidencias desarrolladas en la plataforma Discord haciendo uso de la ficha de observación. ➤ Se les orienta sobre el término líder y liderazgo, para que cada equipo, a partir de su experiencia en la IE y en sus comunidades, fundamentan con ejemplos sobre estos dos términos. <div data-bbox="606 779 997 1025" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>¿Que es el liderazgo? Una influencia que se ejerce sobre las personas y que permite incentivarlas para que trabajen en forma entusiasta por un objetivo común.</p> <p>¿Qué es líder? El líder es una persona que se distingue del resto y es capaz de tomar decisiones acertadas para el equipo que dirige, inspirando al resto para que deseen y se esfuercen por alcanzar un meta.</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">EUROPEA, Coopzyme y SCA.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚩 ¿Cómo solucionar problemas siendo lideres? 🚩 ¿Cómo lideres que debemos mejorar? 🚩 ¿Cómo podemos mejorar? <p>👉 Después de intercambiar sus ideas acerca de líder y liderazgo, cada equipo realiza un comentario sobre ¿Cómo solucionar problemas siendo lideres de sus equipos?, para ello primero identifican los problemas en sus equipos.</p>	-Ficha de observación	
Actividades para la casa	<p>Técnica a utilizarse: Lluvia de ideas</p> <p>👉 Realizan el trabajo y envían a la plataforma Discord y para evidenciar su trabajo envían al grupo de Discord.</p> <div data-bbox="555 1496 976 1765" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> </div>	Plataforma Discord Tablets	10 minutos



Bibliografía	https://cenpromype.org/team-showcase/union-europea/ https://discord.com/
--------------	--

DOCENTE TESISISTA

DOCENTE DE AULA 6° "A"

DOCENTE DE AULA 6° "B"



Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN YO PRACTICO EL LIDERAZGO								
GRADO: 6°			SECCIÓN: “ ”			FECHA: 06/06/23		
TEMA: Yo practico el liderazgo.								
DOCENTE: Katherine Olga Ari Adco.								
GRUPO N°.....		INDICADORES						PUNTAJE
		Aporta ideas de cómo debe actuar un líder e identifica sus habilidades de liderazgo.			Busca nuevas formas de solucionar un problema			
N°	Integrantes	3	2	1	3	2	1	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
Total								

Observaciones:



TALLER N° 5

NOMBRE DEL TALLER:	Elementos del proceso de comunicación.
ESTRATEGIA:	Aprendizaje cooperativo para el desarrollo de los elementos de la comunicación.
DATOS INFORMATIVOS	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 70538 "GLORIOSO 1128" Caracoto - Juliaca
SECCIÓN Y GRADO	6° "A y B"
DOCENTE TESISTA	Katherine Olga, ARI ADCO
FECHA	14/06/23
DURACIÓN	90 minutos




OBJETIVO DEL TALLER

Los estudiantes sean capaces de conocer la importancia de la comunicación y la relación interpersonal entre todos sus compañeros y compañeras

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Antes de distribuir roles a cada integrante del equipo, dialogan sobre sus habilidades que poseen.
- El diálogo y la comunicación es permanente al realizar su trabajo en equipo, para evitar errores.
- El coordinador del equipo comunica sobre los avances, dificultades y resultados del trabajo.

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se saluda amablemente a los estudiantes, dándoles el cordial bienvenida a una nueva sesión de aprendizaje. ➤ Se implementa con el método del aula invertida por ello se envía un contenido de video al grupo en la plataforma Discord, los estudiantes observan el siguiente video: https://youtu.be/JlfPh-1TojQ <p>PROBLEMATIZACIÓN (conflicto cognitivo)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego se dialoga a partir del video observado respondiendo a la siguiente interrogante: ¿Eres capaz de reconocer otros esquemas de comunicación en el salón de Sergio? ➤ Para un buen trabajo pacífico y favorable se realiza acuerdos de convivencia con los niños y niñas, para desarrollar con eficacia los procesos de aprendizaje. 	<p>Video</p> <p>Discord</p> <p>Dialogo</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Participación activa</p>	20 minutos

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les solicita a los estudiantes que se reúnan de 6 miembros en cada equipo. ➤ A continuación, los estudiantes comparten su argumentos o resultados de los esquemas que identificaron en el vídeo. ➤ Se presenta tres imágenes de esquemas de elementos de la comunicación, la docente hace uso de su lenguaje o habla para explicar de la importancia de la comunicación y los elementos de la comunicación.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se hace entrega a cada equipo la ficha de trabajo para que desarrollen la actividad sobre los elementos de la comunicación.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollan la actividad identificando en cada texto breve los elementos de la comunicación, cada equipo presenta su trabajo. (Anexo 1) ➤ En seguida se les presenta y se les explica sobre los tipos de comunicación verbal y no verbal. 	<p>Lamina Papelote</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Dialogo Papelote</p> <p>Intervención oral</p>	<p>60 minutos</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Evaluación Se evaluará a los estudiantes a través de sus acciones en el desarrollo de la sesión y las evidencias desarrolladas en la plataforma Discord haciendo uso de la ficha de observación. 	<p>Ficha de observación</p>	



	➤ Para finalizar, se promueve un dialogo y reflexión sobre las dificultades que tienen para comunicarse con los demás.	Intervencion oral	
Actividades para la casa	↳ Técnica a utilizarse: Dibujo ↳ Se les invita a los equipos de trabajo que deben dibujar los medios masivos de comunicación y subirlo al grupo de la plataforma Discord.	Plataforma Discord Tablets	10 minutos
Bibliografía	https://cenpromype.org/team-showcase/union-europea/ https://discord.com/		

DOCENTE TESISISTA

DOCENTE DE AULA 6° "A"

DOCENTE DE AULA 6° "B"



Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS DEL PROCESO DE COMUNICACIÓN.

GRADO: 6°

SECCIÓN: “ ”

FECHA: 14/06/23

TEMA: Elementos del proceso de comunicación

DOCENTE: Katherine Olga Ari Adco.

GRUPO N°.....		INDICADORES									PUNTAJE
		Antes de distribuir roles a cada integrante del equipo, dialogan sobre sus habilidades que poseen.			El dialogo y la comunicación es permanente al realizar su trabajo en equipo, para evitar errores.			El coordinador del equipo comunica sobre los avances, dificultades y resultados del trabajo.			
N°	Integrantes	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
Total											

Observaciones:

TALLER N° 10

NOMBRE DEL TALLER:	Aprendo a ser empático.
ESTRATEGIA:	Comprensión mutua y la mejora de las relaciones interpersonales.
DATOS INFORMATIVOS	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 70538 "GLORIOSO 1128" Caracoto - Juliaca
SECCIÓN Y GRADO	6° "A y B"
DOCENTE TESISTA	Katherine Olga, ARI ADCO
FECHA	28/06/23
DURACIÓN	90 minutos

OBJETIVO DEL TALLER

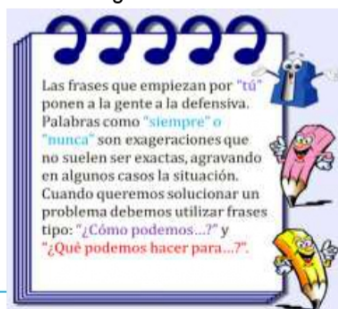
Los estudiantes aprenden sobre los componentes de la empatía y cómo se relacionan con los demás. Al ponerse en el lugar de otra persona, puede construir relaciones positivas y saludables.


CRITERIOS A EVALUACIÓN

- En su equipo, escuchan la versión del problema de todos.
- Si un integrante no está de acuerdo, el equipo se pone en su lugar para entenderlo.

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se saluda amablemente a los estudiantes, dándoles el cordial bienvenida a una nueva sesión de aprendizaje. ➤ Se implementa con el método del aula invertida por ello se envía un contenido de video al grupo en la plataforma Discord, los estudiantes observan el siguiente video: https://youtu.be/aMWH2KliDxA sobre la empatía <p>PROBLEMATIZACIÓN (conflicto cognitivo)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego se dialoga a partir del video observado con los estudiantes, respondiendo a las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Crees que los niños son empáticos en tu aula? ➤ ¿Comprender o entender una idea es primordial? ➤ ¿Un niño practica la empatía al percibir que otros son empático con ellos? ¿Por qué? ➤ Para un buen trabajo pacífico y favorable se realiza acuerdos de convivencia con los niños 	<p>Video</p> <p>Plataforma Discord</p> <p>Dialogo</p>	20 minutos


	y niñas, para desarrollar con eficacia los procesos de aprendizaje.	Participación activa	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les solicita a los estudiantes que se reúnan de 6 miembros en cada equipo. ➤ A continuación, se realiza la siguiente dinámica: la telaraña, para practicar la empatía: <ul style="list-style-type: none"> • Se utiliza un ovillo de lana por equipo, primero forman un círculo y después mencionan sus características. • Por ejemplo: mi nombre es André y me gusta mucho dibujar. • Segundo uno de los niños hace pasar por el hilo al ovillo y de manera aleatoria para que se continúe sucesivamente. ➤ Después, se hace entrega a cada equipo una ficha de trabajo (Anexo 1) “Ponte en mi lugar” ➤ Cada equipo en conjunto selecciona dos situaciones, entre todos dialogan y buscan respuestas positivas o asertivas de resolución ➤ Representan una dramatización de las situaciones que seleccionaron. Con el propósito de que piensen y reflexionen para responder a la pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué le haría/dirías? ➤ La docente monitorea a cada equipo realiza el rol play para simular cada situación. ➤ Para tener una presentación adecuada responden las siguientes preguntas “que, cuando y donde” las cuales ayudaran a realizar una escena específica. ➤ Cada equipo lo realiza en un tiempo máximo de 5 minutos. ➤ Luego de finalizar la dramatización la docente hace uso de su habla para reforzar las siguientes ideas frente a situaciones que involucran a alguien más. 	<p>Ovillo de lana</p> <p>Intervención oral</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Lápiz y papel</p> <p>Dialogo</p> <p>Fichas Hojas</p>	60 minutos



Cierre	<p>➤ Evaluación Se evaluará a los estudiantes a través de sus acciones en el desarrollo de la sesión y las evidencias desarrolladas en la plataforma Discord haciendo uso de la ficha de observación.</p> <p>➤ Para finalizar, se promueve un dialogo y se reflexión respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cuál es el valor de la empatía? ¿Por qué es importante ser empáticos con otros? ¿Qué fue lo que más les resultó difícil; y fácil? ¿Con qué se quedan de este taller?</p>	Ficha de observación	
Actividades para la casa	<p>↵ Técnica a utilizarse: Foro ↵ Se les deja una actividad a realizar en la plataforma Discord. Consiste en observa la imagen y responder a las preguntas. Pueden escribirlas o enviar un audio.</p> 	Plataforma Discord Tablets	10 minutos
Bibliografía	<p>https://cenpromype.org/team-showcase/union-europea/ https://discord.com/</p>		



DOCENTE TESIS TA



DOCENTE DE AULA 6° "A"



DOCENTE DE AULA 6° "B"



Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDO A SER EMPÁTICO							
GRADO: 6°		SECCIÓN: “ ”			FECHA: 28/06/23		
TEMA: Aprendo a ser empático.							
DOCENTE: Katherine Olga Ari Adco.							
GRUPO N°.....	INDICADORES						PUNTAJE
	En su equipo, escuchan la versión del problema de todos.			Si un integrante no está de acuerdo, el equipo se pone en su lugar para entenderlo.			
N°	Integrantes	3	2	1	3	2	1
1							
2							
3							
4							
5							
6							
Total							

Observaciones:

Anexos

Anexo N°1 Ficha de trabajo



PONTE EN MI LUGAR

Representen en una dramatización las situaciones que les han tocado. El propósito es que al representarlo se piense y reflexione para responder a la pregunta "¿Qué le harías/dirías?", de una manera atenta y asertiva, evitando respuestas agresivas o poco respetuosas.

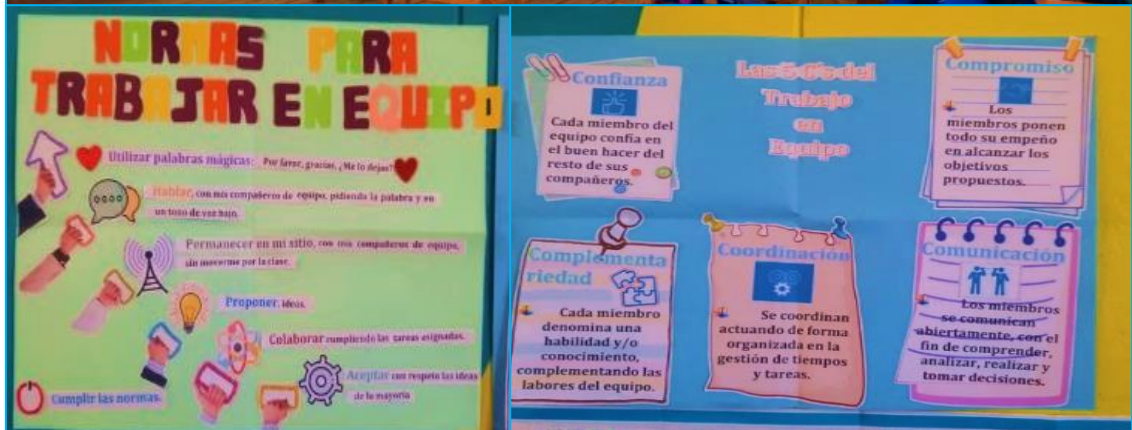
1. En clase, tu compañer@ te pide constantemente cosas cuando el/la profesor/a está explicando un tema que a ti te importa mucho. ¿Qué le dirías/harías?
2. El trabajo de inglés se ha de hacer en grupos de tres personas, no obstante, nosotr@s somos cinco personas y no podemos hacer un grupo de trabajo tan grande. ¿Qué harías/le dirías a tus compañer@s?
3. Karina parece no jugar limpio, cambia de planes sin tener en cuenta a l@s otr@s ante cuestiones que se han de consensuar con el grupo. ¿Qué harías/le dirías para poder aclarar la situación?
4. Hay gente dentro del grupo que constantemente interviene para molestar a l@s otr@s, lo que no deja avanzar el trabajo ¿Qué harías/les dirías?
5. Tu amig@ ha tenido notas algo bajas durante el semestre, cosa que podría llevarle a reprobar la materia ¿Qué harías/le dirías para motivarle?
6. El/la presidente/a de curso distribuye tareas a hacer dentro del curso, no obstante, él/ella no ha considerado a tod@s por igual, dando más trabajo a un@s que a otr@s. ¿Qué harías/dirías frente a esta situación?
7. Tu compañer@ de trabajo no hace la parte que le toca del trabajo. ¿Qué harías/le dirías?

Fuente: <https://www.inmacsfdi.cl/wp-content/uploads/2020/06/Aprendiendo-a-Empatizar-4%C2%B0-a-6%C2%B0-ba%CC%81sico.pdf>

Los demás talleres se evidencian en el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1Mf6KaG7jWf6DO2n0V_iS-2pihuxjkYBk?usp=sharing

ANEXO L: Evidencia de la ejecución de los talleres de trabajo en equipo y el uso de Discord.



Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes del sexto grado en equipos, participando en la dinámica “Rally búsqueda del tesoro”.



Descripción: En la imagen se observa la participación de los estudiantes del sexto grado en equipos, en el foro de trabajo en equipo, respondiendo a tres preguntas en Discord.

Trabajo en equipo

¿cómo-solucionar-los-problemas-que-se-presentan-al-trabajar-en-equipo

Ordenar y ver

Obstáculos Soluciones Incumplimiento tarea Todo

Briyith hace >30 días
Equipo N°6
6° "B" integrantes del equipo:
Leydi, Briyith, Milen, Yency y Leydy condori.
estamos acostumbrados a no escuchar a los demás y no sabemos como se siente y esto hace que el equipo se desuna.
para solucionar primero debemos saber escuchar cuando uno habla y respetar.
También en el video nos dice que debemos escribi nuestros compromisos y firmarlo para

Neymar hace >30 días
Equipo N° 5
6° "B" integrantes del equipo:
Ever, Neymar, Lionel, Max, Elvis y Alejandro.
debemos ser responsables de nuestros actos, cuando nosotros estábamos participando el juego de la búsqueda del tesoro uno de mis compañeros no ha podido conseguir rápido lo que pedía, entonces hemos renegado, pero luego rápido lo hicimos y nos calmamos, por eso es bueno controlar nuestras emociones.

Emeli nayeli hace >30 días
Equipo N°4
6° "B" integrantes del equipo:
Sheyla, Darlin, Brindy, Ana, Emeli y Madelym

Stefany Carcasi hace >30 días
Obstáculos para realizar una tarea en equipo
Falta de tiempo para poder realizar nuestra tarea, porque cada uno se a sus casas y no podemos comunicarnos. También por falta de



Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes, participando en la dinámica “Deshaciendo el Nudo Humano”, con el fin de identificar el concepto líder.



Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes del sexto grado en equipos, participando en la dinámica “Actuando como líder”.



Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes del sexto grado en equipos, participando en la dinámica “Creando un súper líder” Característica de un buen líder.

Equipo N°3

27 de junio de 2023

Dayli Cutiri 27/06/2023 19:17
6° "A" miembros Damaris, Luz, Yady, Dayli, Felipe y Andrea
Las fortalezas de mi equipo son:

- somos muy buenos en fútbol y vóley.
- somos unidos.
- cantamos bailamos.

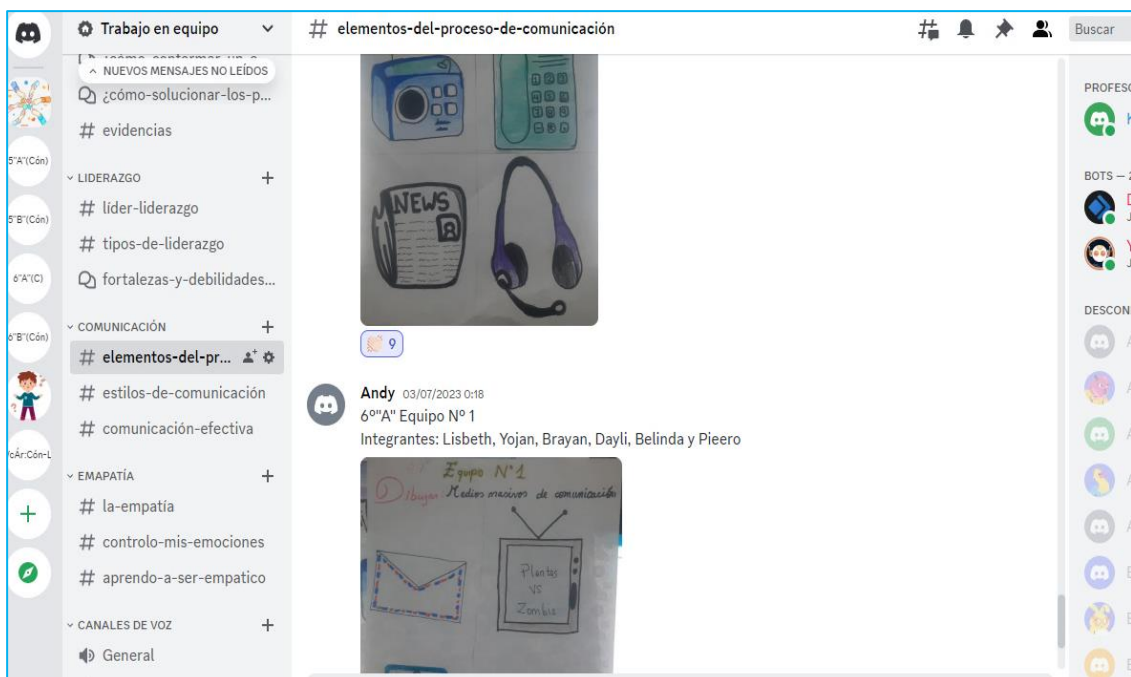
Las debilidades de mi equipo son:

- No somos buenos en básquet.
- Somos un poco desordenados.
- Somos un poco irresponsables.

Descripción: En la fotografía se observa la participación de los estudiantes del sexto grado en equipos, a través del foro realizan comentarios sobre sus debilidades y fortalezas, en la plataforma **Discord**.



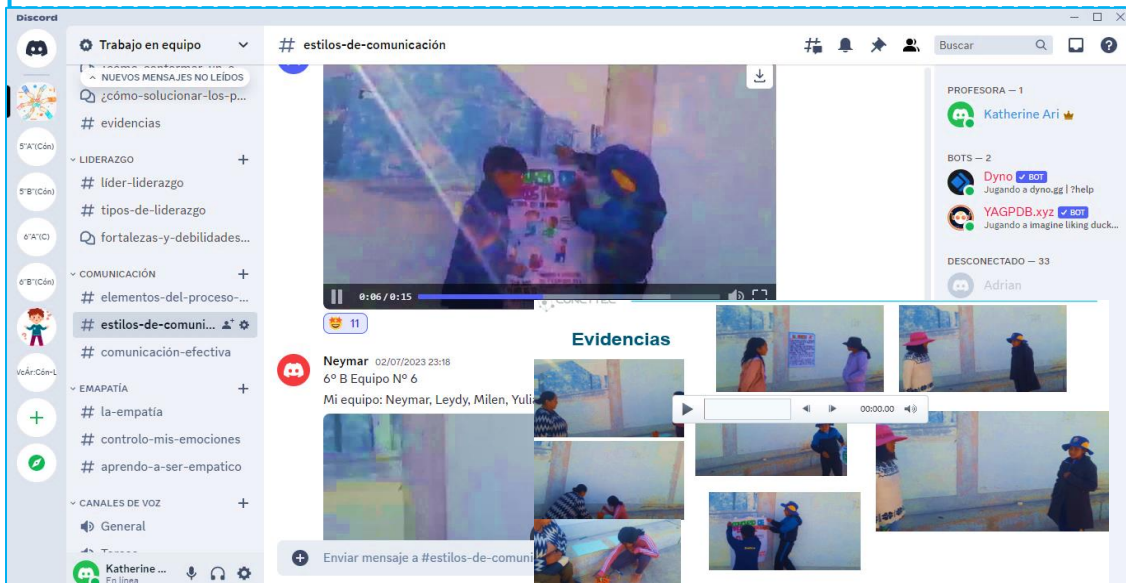
Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes en equipos, participando en la actividad, identificando en cada texto breve los elementos de la comunicación.



Descripción: En la fotografía se observa la participación de los estudiantes del sexto grado en equipos, publicando sus dibujos sobre los medios de comunicación, en la plataforma **Discord**.



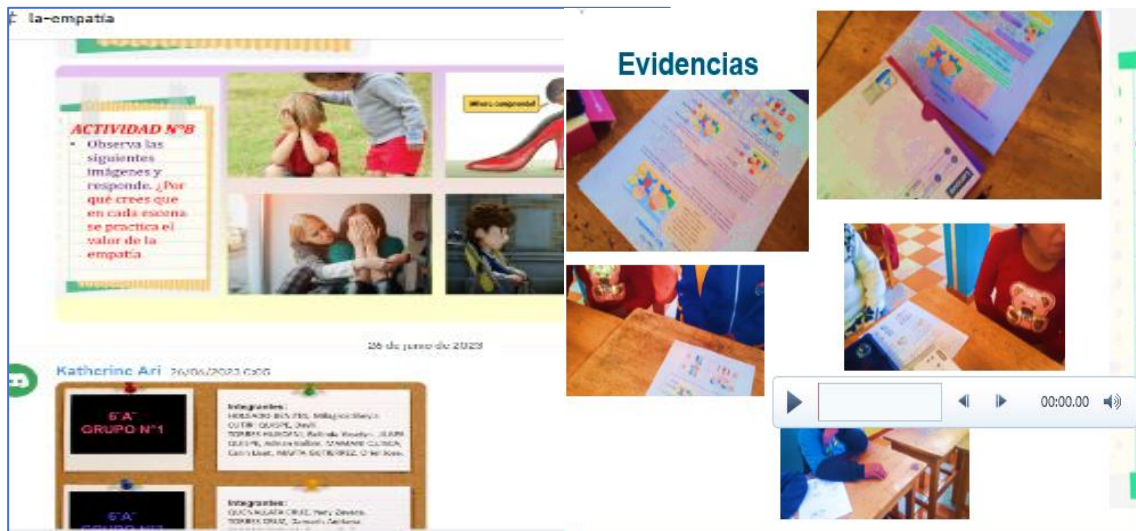
Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes en equipos, participando en la actividad, identifican y exponen sobre los estilos de comunicación.



Descripción: En la fotografía se observa la participación de los estudiantes del sexto grado en equipos, publicando sus videos de dramatización, en la plataforma Discord.



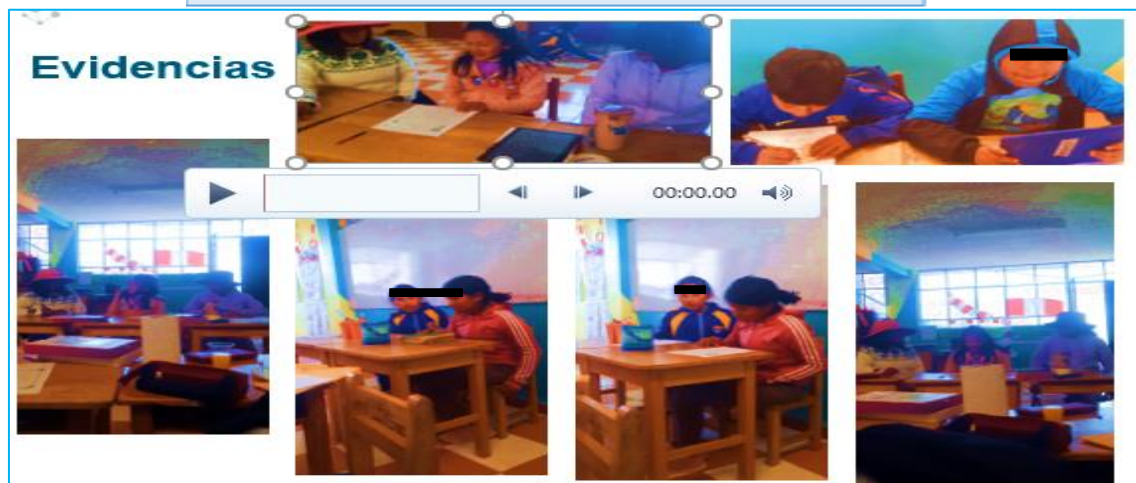
Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes en equipos, participando en la dinámica “El teléfono malogrado” y “Céntrate en una idea” con el fin de fomentar una comunicación eficaz.



Descripción: En la imagen se observa a los estudiantes explicando un conflicto que tienen en su equipo.



Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes en equipos, participando en la “Técnica del semáforo”.



Descripción: En la fotografía se observa a los estudiantes en equipos, participando en la actividad “Ponte en mi lugar” en fichas de trabajo.



Descripción: En la imagen se observa la participación de los estudiantes en equipos, observan imágenes y responden las preguntas, en la plataforma Discord.

ANEXO LL: Constancia de haber ejecutado.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN-PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN ROMÁN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70538 (CARACOTO)
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



**EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA N° 70538 DE CARACOTO DE LA PROVINCIA DE SAN ROMÁN.**

Prof. MODESTO BENITO MAYTA ITUSACA

CONSTANCIA:

Que la Bach. **ARI ADCO KATHERINE OLGA**, procedente de la Universidad Nacional Del Altiplano – Puno, ha ejecutado su proyecto de tesis denominado. "APLICANDO DISCORD COMO RECURSO EDUCATIVO PARA FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO EN ESTUDIANTES DEL 6° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70538 "CARACOTO", JULIACA", para optar el grado de Licenciada en Educación Primaria.

Se expedí la presente constancia, para los fines que el interesado consideré pertinentes.

Juliaca, 4 de julio del 2023.


KATHERINE OLGA ARI ADCO
Vº RESPONSABLE DE CONTRATO
FINANCIADO POR EFICIENCIA
CONTRATO N° PE5010R1961-2022



Prof. Modesto B. Mayta Itusaca
DIRECTOR DE LA U.E.



ANEXO M: Declaración jurada de autenticidad de tesis.



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Katherine Olga Ari Adco
identificado con DNI 71776319 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Primaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“ APLICANDO DISCORD COMO RECURSO EDUCATIVO PARA FOMENTAR EL
TRABAJO EN EQUIPO EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70538 CARACOTO, JULIACA. ”

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 29 de noviembre del 2023


FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO N: Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional.



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Katherine Olga Ari Adco
identificado con DNI 71716219 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Primaria
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

" APLICANDO DISCORD COMO RECURSO EDUCATIVO PARA FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70538 CARACOTO, JULIACA. "

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 29 de noviembre del 2023


FIRMA (obligatoria)



Huella