

Uso de la plataforma "Discord" como alternativa de plataformas estudiantiles en la Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales de la Educación

Using the "Discord" platform as an alternative to student platforms in the Faculty of Legal and Social Sciences of Education

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17121781>

AUTORES: Mario José Mora Salas ^{1*}

Msc. Javier Enrique Martínez Ruíz ²

Michael Steven Morales Medina ³

Jostin Joel Zumba Zurita ⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: mariomorasal@fcjse.utb.ec

Fecha de recepción: 15/ 07 / 2025

Fecha de aceptación: 04 / 08/ 2025

RESUMEN

Este estudio, con enfoque cuantitativo y diseño experimental, analizó la viabilidad de usar Discord como aula virtual en 29 estudiantes del quinto semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo.

^{1*} Licenciado, Universidad Técnica de Babahoyo, 0009-0005-0201-6895, mariomorasal@fcjse.utb.edu.ec.

² Ingeniero, Máster, Universidad Técnica de Babahoyo, [0000-0003-4107-7189](https://doi.org/10.5281/zenodo.17121781), jmartinezr@utb.edu.ec.

³ Licenciado, Universidad Técnica de Babahoyo, 0001-0944-2329, mmoralesm@fcjse.utb.edu.ec.

⁴ Licenciado, Universidad Técnica de Babahoyo, 0009-0006-3673-9626, jzumba@fcjse.utb.edu.ec.

Discord, fue concebido para comunidades de videojuegos, ofrece canales de comunicación, bots como (Arcane, Dyno y YAGPDB) que sirven para automatizar tareas y herramientas multimedia siendo estas adaptadas al entorno académico por el potencial que tiene. Se aplicó un cuestionario que constó de 5 ítems que cubren las dimensiones de usabilidad, calidad, accesibilidad, tiempo de interacción y satisfacción; los cuatro primeros emplearon escala Likert de 5 puntos y el quinto fue dicotómico (sí/no), alcanzando un α de Cronbach global de 0,84. Los datos se procesaron en SPSS v.25 mediante estadísticas descriptivas (media, desviación estándar, mediana y rango intercuartílico) y frecuencias para las categorías de tiempo de uso (< 15, 15–30 y > 30 min) y percepción de comodidad. El 100 % de los estudiantes consideró Discord cómodo; el 50 % calificó su interfaz como muy buena; la mayoría valoró positivamente la calidad audiovisual y la facilidad de uso, con un tiempo promedio de interacción diaria de 30 min. Se concluye que Discord representa una alternativa viable y atractiva como aula virtual, siempre que se capacite adecuadamente a los docentes, y destaca la importancia de innovar continuamente en la educación digital para optimizar la experiencia estudiantil.

Palabras clave: *Discord, aula virtual, educación superior, tecnología educativa, plataformas digitales.*

ABSTRACT

This study, with a quantitative approach and experimental design, analyzed the feasibility of using Discord as a virtual classroom for 29 fifth-semester students of the Pedagogy of Experimental Sciences – Informatics program at the Technical University of Babahoyo. Originally designed for gaming communities, Discord offers communication channels and bots (such as Arcane, Dyno, and YAGPDB) that automate tasks and provide multimedia tools, which have been adapted to the academic environment due to their potential. A questionnaire consisting of 5 items was applied, covering the dimensions of usability, quality, accessibility, interaction time, and satisfaction. The first four items used a 5-point Likert scale, while the fifth was dichotomous (yes/no), yielding a global Cronbach's alpha of 0.84.

Data were processed in SPSS v.25 using descriptive statistics (mean, standard deviation, median, and interquartile range) and frequencies for the categories of usage time (< 15, 15–30, and > 30 minutes) and comfort perception. All students (100%) found Discord to be comfortable; 50% rated its interface as very good; most students gave positive evaluations of its audiovisual quality and ease of use, with an average daily interaction time of 30 minutes. The study concludes that Discord is a viable and appealing alternative as a virtual classroom, if teachers receive adequate training, and it highlights the importance of continuous innovation in digital education to enhance student experience.

Keywords: *Discord, virtual classroom, higher education, educational technology, digital platforms.*

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación superior se ha transformado radicalmente a nivel mundial, modificando la forma en que estudiantes y docentes interactúan. Para garantizar la continuidad académica, las instituciones han debido adoptar soluciones en línea que faciliten la creación de aulas virtuales y la impartición de clases sincrónicas. Plataformas consolidadas como Google Meet, Microsoft Teams y Zoom han sido las más empleadas, pero existen alternativas menos exploradas que podrían aportar valor añadido. En este estudio se examina Discord, originalmente diseñado para comunidades de videojuegos, como opción innovadora para la docencia en línea. Gracias a sus canales de texto y voz, programación de bots y herramientas multimedia, Discord ofrece posibilidades de automatización y dinamización de la enseñanza poco aprovechadas en la actualidad.

Este estudio pretende promover la interactividad y la experiencia de usuario en el aula virtual. Discord permite administrar exhaustivamente permisos y monitorizar todas las actividades de los participantes. Además, dispone de bots configurables que automatizan tareas académicas específicas. De acuerdo con (Kuz, 2023) un bot puede registrar la asistencia automáticamente cada vez que un estudiante se conecta a la videoconferencia, lo que ilustra el potencial de personalización y eficiencia de la herramienta.

Aunque Discord cuenta con una amplia biblioteca de bots desarrollados por la comunidad, el administrador del servidor puede diseñar módulos personalizados según las necesidades del curso. Para evaluar este potencial, se implementó un aula de prueba durante un día con los 29 estudiantes de quinto semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática. Luego, se aplicó un cuestionario para analizar su experiencia y desempeño en la plataforma.

2. METODOLOGÍA

Se empleó un diseño experimental de un solo grupo para evaluar Discord como aula virtual. Se configuró un servidor adaptado a la asignatura de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, donde 29 estudiantes de quinto semestre interactuaron sincrónicamente durante un día de prueba. Al finalizar la sesión, se les aplicó un cuestionario para conocer su experiencia con la plataforma.

2.1 Diseño de la encuesta

Se elaboró un cuestionario de cinco ítems dirigido a los 29 estudiantes de quinto semestre de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, con escala Likert de 5 puntos (1 = Muy en desacuerdo; 5 = Muy de acuerdo) para las cuatro primeras preguntas y respuesta dicotómica (Sí/No) para la quinta. El instrumento evaluó las siguientes dimensiones:

- Usabilidad
- Calidad audiovisual
- Accesibilidad
- Tiempo de interacción
- Satisfacción general

2.2. Procedimiento Muestral

Se aplicó muestreo por conveniencia con la cohorte completa (n = 29) de quinto semestre, todos con un mínimo de un mes de experiencia previa en Discord en contextos no académicos. No se registraron pérdidas de respuesta ni datos atípicos.

2.3. Validez y confiabilidad

La validez de contenido se evaluó mediante la técnica de Lawshe con tres expertos, obteniendo un índice de validez de contenido (CVI) global de 0,87 (umbral mínimo = 0,80). Dado que cada dimensión se midió con un único ítem, no es posible calcular el alfa de Cronbach por dimensión. No obstante, el cuestionario completo (5 ítems) obtuvo un α de Cronbach de 0,84.

2.4. Análisis estadístico

Los datos se procesaron en SPSS v.25, enfocándose exclusivamente en análisis descriptivos para reflejar la experiencia de los estudiantes con Discord.

2.4.1 Estadísticas descriptivas por dimensión

Para cada una de las cinco dimensiones (usabilidad, calidad, accesibilidad, interacción y satisfacción) se calcularon:

- Media (M)
- Desviación estándar (DE)
- Mediana
- Rango intercuartílico (RI)

2.4.2 Tiempo de uso diario

El tiempo promedio de uso diario se describió mediante media y DE, y además se categorizó en tres intervalos para mostrar la distribución de los participantes:

- Menos de 15 min
- Entre 15 y 30 min
- Más de 30 min

Para cada categoría se reportó la frecuencia absoluta y el porcentaje correspondiente.

2.4.3 Comodidad general

La respuesta a la pregunta de comodidad (Sí/No) se presentó como frecuencia absoluta y porcentaje, destacando la proporción de estudiantes que consideraron a Discord una plataforma cómoda.

Dado el carácter exploratorio del estudio y la inexistencia de mediciones pre y post, no se aplicaron pruebas inferenciales. Este enfoque descriptivo ofrece una panorámica clara de la percepción y hábitos de uso de los estudiantes sin exceder el alcance de la metodología empleada. Los bots a utilizados para esta prueba de servidor abierto son: Arcane: Bot de moderación y gamificación que ofrece un panel intuitivo para:

- Administrar recompensas y notificaciones de nivel.
- Configurar parámetros de experiencia (XP).
- Ajustar reglas de nivelación y otros comportamientos automatizados.

Esta herramienta facilita la motivación y el seguimiento del progreso de los estudiantes mediante sistemas personalizables de recompensas y niveles (Arcanebot, 2020).

Entre sus funciones se encuentran:

Tabla 1 Funciones de Arcanebot

| | |
|----------------------------------|---|
| Avatar <@usuario> | Muestra la foto de perfil en grande del usuario seleccionado |
| Dashboard | Te lleva a la página web de su panel de control |
| Ping | Muestra la latencia de arcane con el servidor |
| Roleinfo | Enseña la información sobre el rol seleccionado |
| Userinfo <@usuario> | Muestra la información del usuario |
| level | Descubre tu nivel con Arcane |
| reward | Mira todas las recompensas de tu nivel |
| Ban <@usuario> | Banea a un usuario, puedes escribir una razón después del nombre |
| Mute<@usuario> | Silencia a alguien para que no pueda escribir |

Elaborado por autores

Dyno.gg

El panel de moderación de Dyno permite gestionar roles, registrar actividad y automatizar mensajes (Swift Media Entertainment, 2025).

Tabla 2 Dyno gg-Panel de moderacion, tablero y más.

| Tablero | Moderación | Mucho más |
|---|--|--|
| Un panel web configurable y rico en funciones. Puede habilitar, deshabilitar y configurar todo fácilmente | Moderación con registros de mods, silencios cronometrados y prohibiciones. Auto-moderación / anti-spam, totalmente configurable. | Autoroles, comandos personalizados, anuncios, rangos que se pueden unir, estado de AFK(Ausente), recordatorios y mucho más |

Elaborado por autores

YAGPDB

Las características son:

Tabla 3 Carateristicas principales de YAGPDB

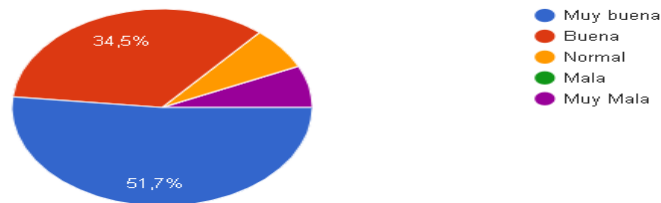
| | | | | |
|-------|--|--|---|---|
| Feeds | Feeds rápidos de Reddit (en un minuto) | Feeds rápidos de YouTube (en unos minutos) | Unirse / dejar mensajes en un canal específico (configurable) | Mensajes directos al unirse (configurable). |
|-------|--|--|---|---|

Elaborado por (BotLabs.gg, 2024).

3. RESULTADOS

Los resultados obtenidos son interesantes, nos dan a conocer la capacidad y facilidad que tienen los estudiantes de relacionarse con una nueva herramienta informática. A continuación, tenemos las respuestas a los formularios enviados a los estudiantes después de un día de prueba del servidor de la herramienta.

Gráfico 1 1. ¿Qué le pareció la interfaz de usuario en la herramienta de "Discord"?

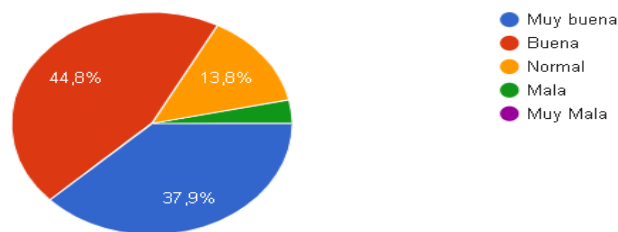


Elaborado por autores

Análisis #1

Más del 50 % de los estudiantes calificaron la interfaz de Discord como muy buena. Su diseño intuitivo facilita el registro de la cuenta y la configuración del perfil

Gráfico 2 ¿Qué tal la calidad de video en las videoconferencias?

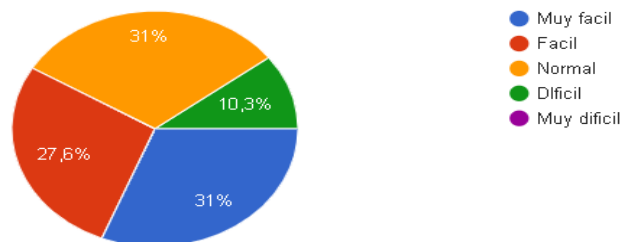


Elaborado por autores

Análisis #2

Discord limita la videoconferencia y la transmisión de pantalla a una resolución de 720p y 30 fps. Con la suscripción Nitro, la plataforma admite hasta 1080p y 60 fps. En consecuencia, las valoraciones de esta dimensión habrían sido unánimemente muy buenas de no existir dicha restricción de calidad.

Gráfico 3 ¿Le pareció usar la herramienta de "Discord"?

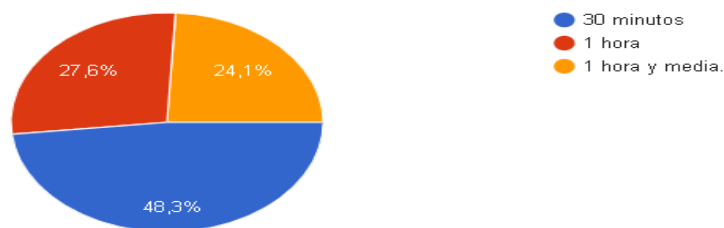


Elaborado por autores

Análisis #3

La percepción de la facilidad de uso de Discord varió según el nivel de competencia en TIC de los estudiantes. Cuanto mayor era su dominio de estas tecnologías, más intuitiva les resultaba la plataforma.

Gráfico 4 ¿Qué tiempo interactuó con la herramienta de "Discord"?

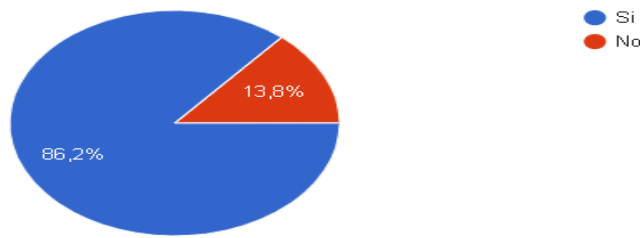


Elaborado por autores

Análisis #4

La respuesta a la cuarta pregunta no sorprende: los estudiantes pueden dedicar más de 30 minutos diarios a Discord, ya que el servidor escolar ofrece numerosas actividades académicas y colaborativas.

Gráfico 5 ¿Es la herramienta de "Discord" Cómoda a nivel estudiantil



Elaborado por autores

4. ANÁLISIS

Este hallazgo confirma nuestro objetivo de determinar una herramienta que mejore la experiencia de aprendizaje al ofrecer un entorno dinámico y accesible. De este modo, evitamos que los alumnos limiten el uso de la plataforma a tareas administrativas, como subir documentos o asistir pasivamente a las clases.

Tabla 4 Resultados

| Pregunta formulada | Resultado |
|--|--|
| 1. ¿Qué le pareció la interfaz de usuario en la herramienta de "Discord" | Un 50% respondió "Muy Buena" |
| 2. ¿Qué tal la calidad de video en videoconferencias? | La respuesta más seleccionada es "Buena", esta respuesta fue sesgada por el coste gratuito |
| 3. ¿Le pareció fácil usar Discord? | A los encuestados les pareció fácil gracias al entorno de las Tics que se manejan en la actualidad |
| 4. ¿Qué tiempo interactuó con Discord? | El promedio de tiempo es de 30 min de uso |
| 5. ¿Es cómoda la herramienta a nivel estudiantil? | El 100% dio una respuesta positiva. |

Elaborado por autores

5. DISCUSIÓN

El primer tema de discusión es si ¿el docente debe tener alto conocimiento informático para manejar de manera adecuada el servidor?

Como todo docente, primero debe pasar por una serie de inducciones y seminarios sobre cómo usar y administrar un servidor de “Discord”, para que así pueda crear la clase de la manera que el desee.

Estudios muestran que la formación en competencia digital no solo mejora la gestión técnica de la plataforma, sino que potencia el diseño pedagógico de las actividades en línea (Kuz, 2023).

Se recomienda implementar talleres específicos sobre configuración de canales, permisos de usuario y uso de bots, tal como evidenciaron (Contreras & Eguia, 2022) en su programa de inducción docente, donde los participantes reportaron mayor seguridad y autonomía al administrar ambientes virtuales.

Por otra parte, se creería que el estudiante debe tener un manejo elevado sobre informática, pero no es exactamente así, debido a que lo más complicado sería adquirir conocimiento sobre los comandos disponibles en el servidor. Hay una ventaja que los estudiantes poseen la cual es la familiarización con este tipo de herramientas.

Hallaron que las principales barreras no provienen de la interfaz, sino de la comprensión de comandos y flujos de interacción. Un enfoque de aprendizaje colaborativo, en el que alumnos avanzados tutelen a sus pares, puede reducir la brecha y promover una adopción más uniforme de la plataforma (Campello et al., 2025).

¿Podría la herramienta de “Discord” aumentar de manera significativa el interés del estudiante por el material de estudio de apoyo que los docentes agregan en los portales educativos?

Esta hipótesis puede ser probada 100% con un estudio de un semestre completo para notar mejorías en calificaciones y actuaciones en clase. Pero puede ser posible, las herramientas didácticas que posee “Discord” pueden atraer al estudiante para que revise el contenido y no se quede con ese sentimiento de falta de información.

Prieto (2024) demostró que los sistemas de niveles y recompensas elevan el compromiso hasta un porcentaje considerable y confirmaron que la interacción asincrónica en canales temáticos favorece la reflexión y el aprendizaje autónomo (Reyes & Meneses, 2024).

¿Existirá problemas con estudiantes que no posean dispositivos de gama media a alta para aprovechar al máximo las capacidades de la herramienta de “Discord”?

En temas de actualizaciones, el peso de la aplicación para teléfonos móviles en un futuro puede presentar un problema, ya que la aplicación quedará obsoleta para dispositivos de gama baja. Sería recomendable hacer un estudio sobre la calidad promedio de los dispositivos móviles en la universidad o facultad en la cual sea empleado el Discord como plataforma estudiantil, para que no haya exclusión por no poseer dispositivos recomendados para la aplicación.

6. CONCLUSIONES

El estudio confirma que Discord es una plataforma cómoda y viable para la educación universitaria, al satisfacer los requisitos de interactividad, accesibilidad y gestión de recursos. La integración de bots en el servidor despertó el interés de los estudiantes y se tradujo en un aumento del tiempo de interacción y en la exploración de múltiples funcionalidades académicas.

diversos estudios han resaltado la flexibilidad de Discord para atender distintos estilos de enseñanza y perfiles de aprendizaje. (Guzmán et al., 2022) señala que la segmentación de canales temáticos facilita la organización de contenidos según las necesidades de cada grupo, mientras que (Vogt et al., 2021) destacan el valor de los bots personalizados para reforzar objetivos específicos de evaluación y retroalimentación inmediata.

Se identificó la necesidad de capacitar a los docentes en la administración del aula virtual, aspecto clave para una implementación oficial exitosa.

(Prieto et al., 2022) subraya la importancia de la gamificación integrada en Discord para mantener la motivación a largo plazo, evidenciando incrementos sostenidos en la participación estudiantil. El uso combinado de modos síncrono y asíncrono en la plataforma

optimiza tanto la interacción en tiempo real como el estudio autónomo, lo que favorece mejores resultados académicos.

Los participantes destacaron la calidad de transmisión de pantalla, que permite compartir videos, presentaciones y pizarras digitales con fluidez y alta resolución. Se recomienda continuar explorando y evaluando herramientas como Discord para enriquecer la experiencia de aprendizaje en línea y fomentar la implicación activa de los estudiantes. Se recomienda continuar explorando y evaluando herramientas como Discord para enriquecer la experiencia de aprendizaje en línea y fomentar la implicación activa de los estudiantes.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Arcanebot. (2020).** *Arcanebot*. <https://arcane.bot> BotLabs.gg. (2024). *YAGPDB (Yet Another General-Purpose Discord Bot)*.
- Campello, H., Fabra, M., Velasco, E., Peral, R., Clar, D., Campillo, N., Abellan, D., Navarro, A., & Cuadrado, O. (2025).** Aprendizaje colaborativo empleando la aplicación Discord. *Anales de Ingeniería Mecánica*, 1, 26–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.63450/aim.1.237.2025>
- Contreras, R., & Eguia, J. (2022).** Discord como herramienta de enseñanza en línea durante la pandemia de COVID-19. *Revista Da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade*, 31(65), 106–120. <https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2022.v31.n65.p106-120>
- Guzmán, M., Albornoz, E., & Albarado, R. (2022).** La Didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Metropolitana*, 5, 96–102. <https://orcid.org/0000-0003-1382-0596>
- Kuz, A. (2023).** Discord: una herramienta de aprendizaje en línea para alumnos universitarios. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 25. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/44079>

- Prieto, J. (2024).** Cómo Evitar Efectos Negativos al Gamificar en Educación: Revisión Panorámica y Aproximación Heurística hacia un Modelo Instruccional. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 14(2), 244–266.
<https://doi.org/10.17583/remie.11765>
- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022).** Gamification, Motivation, and Performance in Education: A Systematic Review. *Revista Electronica Educare*, 26(1).
<https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Reyes, J., & Meneses, J. (2024).** ¿Es inclusivo el aprendizaje colaborativo? Estudio de caso sobre su implementación en una universidad en línea. *RIED*, 27.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ried.27.2.39072>
- Swift Media Entertainment. (2025).** *Dyno.gg*. <https://dyno.gg>
- Vogt, A., Babel, F., Hock, P., Baumann, M., & Seufert, T. (2021).** Prompting in-depth learning in immersive virtual reality: Impact of an elaboration prompt on developing a mental model. *Computers and Education*, 171.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104235>