

Plataforma virtual mediante streaming para fomentar el aprendizaje personalizado en el área de lengua y literatura.

Virtual platform through streaming to promote personalized learning in the area of language and literature.

 Alcívar Carpio Santiago

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Bacilio Baquerizo Julexy

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Barzola Perero Danilo

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor corresponsal: correo-electronico@mail.com

Recibido: 23-enero-2024; **Aceptado:** 18-marzo-2024

Resumen - La integración de las plataformas virtuales en los salones de clases ha supuesto totalmente una nueva concepción del modelo educativo en que el profesor juega un papel determinante. Sin embargo, la variedad de herramientas didácticas es tan extenso que requiere de trabajos parciales que enfoquen la utilidad de todas ellas. En este sentido, la educación de la lengua tiene en el Streaming una pieza importante que posibilita aprender el lenguaje oral de hoy, a la vez que alienta la utilización de las nuevas tecnologías. El progreso de las tecnologías y los espacios de aprendizaje en línea permanecen, permitiendo continuar en el momento de diseñar proyectos de educación personalizados. Para que la utilización de las tecnologías contribuya hacer realidad la personalización del aprendizaje, hace falta que los docentes aprendan aplicarlas y usen metodologías pedagógicas centradas en el alumnado, además de que se necesita motivar a dichos para que usen las TIC en beneficio de su propio aprendizaje y para ser más autónomos. En esta dirección, Streaming es una herramienta fundamental y fácil de usar, como un instrumento de gran utilidad para guardar dichos géneros y revisarlos las veces que sea necesarias. Uno de los principales objetivos que persigue la enseñanza del área de lengua y literatura en el aula es el conocimiento de la materia en sí. Es por ello por lo que se propone como actividades didácticas esenciales para la enseñanza de la lengua y las demás formas de comunicarnos de manera espontánea y formal. El Streaming no deja de ser más que un nuevo tipo de red social en el cual prima el clip de video sobre la imagen estática y el escrito, en el que sus usuarios tienen la posibilidad de transmitir en tiempo real o en diferido.

Palabras clave: Plataforma Virtual, Streaming, Aprendizaje Personalizado, Lengua Y Literatura.

Abstract – The integration of virtual platforms in the classroom has completely changed the conception of the educational model in which the teacher plays a decisive role. However, the variety of didactic tools is so extensive that it requires partial works that focus on the usefulness of all of them. In this sense, language education has in Streaming an important piece that makes it possible to learn the oral language of today, while encouraging the use of new technologies. The progress of technologies and online learning spaces remain, allowing to continue when designing personalized education projects. For the use of technologies to contribute to the personalization of learning, teachers need to learn to apply them and use student-centered pedagogical methodologies, as well as motivating them to use ICT for their own learning and to become more autonomous.

In this direction, Streaming is a fundamental and easy-to-use tool, as a very useful instrument to save such genres and review them as many times as necessary. One of the main objectives of teaching the area of language and literature in the classroom is the knowledge of the subject itself. That is why it is proposed as essential didactic activities for the teaching of language and other forms of spontaneous and formal communication. Streaming is nothing more than a new type of social network in which the video clip prevails over the static image and writing, in which its users have the possibility of transmitting in real time or deferred.

Keywords: Virtual Platform, Streaming, Personalized Learning, Language and Literature.

Introducción

Uno de los más principales objetivos que sigue la educación en el área de Lengua y Literatura, y su implementación en el aula, es el razonamiento de la lengua oral. En esta dirección, Streaming es un instrumento importante y fácil de utilizar, al tiempo que implica una herramienta de gran utilidad para archivar dichos géneros y revisarlos cada vez que fuere necesario. Es así que podemos encontrar una amplia información acerca del tema que nos permita transformar y a su vez que impulsar lo que necesita el docente y dotarlo de manuales de uso en base a los nuevos enfoques de campo que pretendemos implementar y dar a conocer por medio del Streaming. Desde inicios del confinamiento por el COVID-19, hemos visto que la tecnología ha tomado gran parte de nuestro tiempo, y se volvió tan imprescindible en los hogares, en cuanto al área educativa el uso de plataformas Streaming, se han vuelto más que necesarias para la formación de niños, jóvenes y adultos. Indiscutiblemente es ahí donde aparece Fiction Express quien ha sido testigo del importante papel y los retos que tienen por superar todos quienes aún continuamos en un gran porcentaje confinados por el Virus. Es así que definimos Streaming, como una tecnología que nos posibilita ver u escuchar clip de video y audio a partir de Internet, así sea en directo o en diferido, y no habrá necesidad de que lo descargue en el disco duro. En este punto nos permite reproducir el documento mientras se va descargando, perfeccionando de forma notable los tiempos de espera. Generalmente los archivos multimedia poseen un peso notable y, no hace mucho, la exclusiva forma de obtenerlos era descargándolos en nuestro ordenador enteramente anterior a poder visionarlos. Entre los beneficios del Streaming permanecen sus requerimientos, pues con un servidor común y una conexión ADSL es suficiente. Los cortafuegos o firewalls de los consumidores no supondrán problema alguno para la transmisión. Además, tiene como innovación más interesante, permitir el organizar videos reservados según la demanda del usuario.

Las redes sociales en Internet son hasta la fecha el fenómeno social más difundido por la velocidad con la que han multiplicado sus usuarios durante este tiempo. No obstante, todavía no se ha probado su utilidad real en el campo profesional o educativo, o sea, hay redes temáticas de dichos campos. Actualmente el Streaming sugiere el uso de la tecnología posibilitando al usuario ver archivos de audio o clip de video de manera directa en su dispositivo, y lo visualizamos mientras se va descargando a la PC, Tablet o teléfono, en el ámbito educativo se caracterizan numerosas plataformas virtuales para promover la enseñanza virtual. En la actualidad prolifera en Internet uno de los servicios basados en la web más interesantes de los aparecidos en los últimos años, y cuya utilidad es básicamente dentro de cualquier campo, indudablemente, se dispone de un instrumento que fomenta una actuación social, formativa y de difusión a sus usuarios. El Streaming no deja de ser más que un nuevo tipo de red social en el cual prima el clip de video sobre la imagen estática y el escrito, y en el cual sus usuarios tienen la posibilidad de transmitir en tiempo real o en diferido. A partir del principio de la existencia del internet en nuestras propias vidas las maneras de cómo

adaptar, averiguar y conectar toda la información por medio de herramientas de administración se ha ido aumentando en el desarrollo de la lengua y literatura, obteniendo su más alto grado de procedimientos comunicativos para que se relacione con un enfoque orientado a la implementación de una plataforma educativa Fiction Express y que va a aportar en el desarrollo e implantación del área educativa de Lengua y Literatura de manera directa a la resolución de problemas de lectura. Una vez que el uso de la plataforma Fiction Express y así ayude a impulsar el aprendizaje personalizado en el campo de la lectura, mostrando nuevos escenarios en los cuales el maestro tiene que aprender a utilizar estas novedosas herramientas interactivas que le ayudaran a impartir mejor su clase y en tiempo real, del mismo modo debería considerar que a medida que transcurre el tiempo, las plataformas educativas van evolucionando y nos presentan varios contenidos que le permitirán al estudiante tener la seguridad de leer de una manera correcta y más fluida y desarrollar la capacidad de raciocinio y diseñar e interactuar en foros con diversos autores y elegir como podría terminar un cuento, una historia oh una novela, dependiendo el recurso y los temas que se elijan para leer. La integración de la tecnología Streaming en el ámbito educativo, también le permitirá al docente poder diseñar y generar su propio material digital de una variada selección de títulos, conservando la dinámica de reunir a todos los estudiantes en un foro y tomar en consideración sus ideas para terminar las historias propuestas, es decir le da al estudiante la tarea de analizar y razonar las diversas conclusiones para poder terminar un relato. Es así que el uso de plataformas educativas virtuales tiene diferentes metodologías y herramientas para crear conocimiento. Sin embargo, con su modelo de enseñanza Fiction Express, se caracteriza por poder poner cursos gratis y pagos en plataformas educativas y que sea de interés empresarial y de ambiente cerrado, ya que su finalidad es llegar al público corporativo.

Marco Teórico

El e-learning se ha convertido de gran importancia con un nuevo aspecto en la educación a distancia, incorporando nuevas tecnologías al tipo de aprendizaje virtual en comparación con la formación presencial, esta nueva opción educativa ha creado muchas posibilidades, siendo las principales características de la formación presencial el bajo costo, la individualización, la diversidad y el nivel de formación. Según (Medina, 2017) “Este modelo está basado al uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación explícita a una proposición manejable, personalizada e interactiva que se usa combinando diversos materiales, formatos y soportes, actualizando de forma fácil e instantánea”. Con todas estas ventajas, no podemos ignorar la masiva cantidad de información que la red (Internet) brinda a los usuarios de manera instantánea, constantemente y actualizada, lo que hace del aprendizaje virtual un carácter continuo y personalizado que se adapta al ritmo de todos los estudiantes.

Por este motivo, y debido a la proliferación de este tipo de formación a distancia, se han producido una gran cantidad de herramientas para ayudar a desarrollar materiales didácticos y educativos de manera virtual. Para ello, la plataforma virtual permite gestionar y organizar contenidos a la medida de los usuarios. Como buen ejemplo y el ejemplo más famoso, encontramos Dokeos y Moodle. Estas herramientas se desarrollan en torno al campo de la educación, haciendo que este tipo de formación tenga un gran interés docente, dando como resultado una educación personalizada y cursos diversos que se adaptan a todos los perfiles y necesidades en este nuevo modelo educativo. (Medina, 2017)

Las plataformas virtuales o ambiente de aprendizaje obtienen una función de creación, los contenidos son gestionados por medio del Internet de una manera más adaptable. Es así que analizamos el uso y a su vez implementar *Fiction Express* que se la considera una plataforma en la cual vemos la lectura de una manera más interactiva y dinámica y que fue concebida con la finalidad de mejorar la capacidad lectora por medio del poder de la participación en clases en esta aplicación gratuita en línea. Es decir, la integración de las nuevas plataformas en el ámbito educativo, no obstante, se debe de centrar en la implementación de materiales educativos, puesto que se integran al trabajo colaborativo que promueven estos entornos y las habilidades docentes que podemos generar aplicándolos. Por otro lado, las herramientas de comunicación entre el docente y el educando, entre usuarios promueven la retroalimentación y la interacción, que se estimulan a través de wikis, blogs, foros, etc.

Es así que *Fiction Express* Cada 8 semanas inicia con la publicación de tres nuevos libros diferentes, los cuales va adjuntando de manera semanal capítulos y así por la curiosidad hacer que el lector cree un hábito de lectura para saber cómo continúa la historia. Además, permite que el argumento íntegramente quede a decisión de los cientos de lectores, que se pueden conectar desde cualquier parte del mundo quienes, a través de sus votos y de conversaciones por medio de un foro en línea y con un diálogo creativo con el autor, formen parte en la decisión de cómo puede sugerir la secuencia del texto, esta es una estrategia en la cual se le da mucha participación al lector y él puede a su vez decidir cómo sigue y como finaliza el libro.

El autor (Galopa, 2020) nos indica que “El logro del Streaming muestra una nueva perspectiva en las personas que se codician al presente, lo que acontece en la actualidad”. A continuación, se expresará mediante un mapa conceptual tres plataformas Streaming:

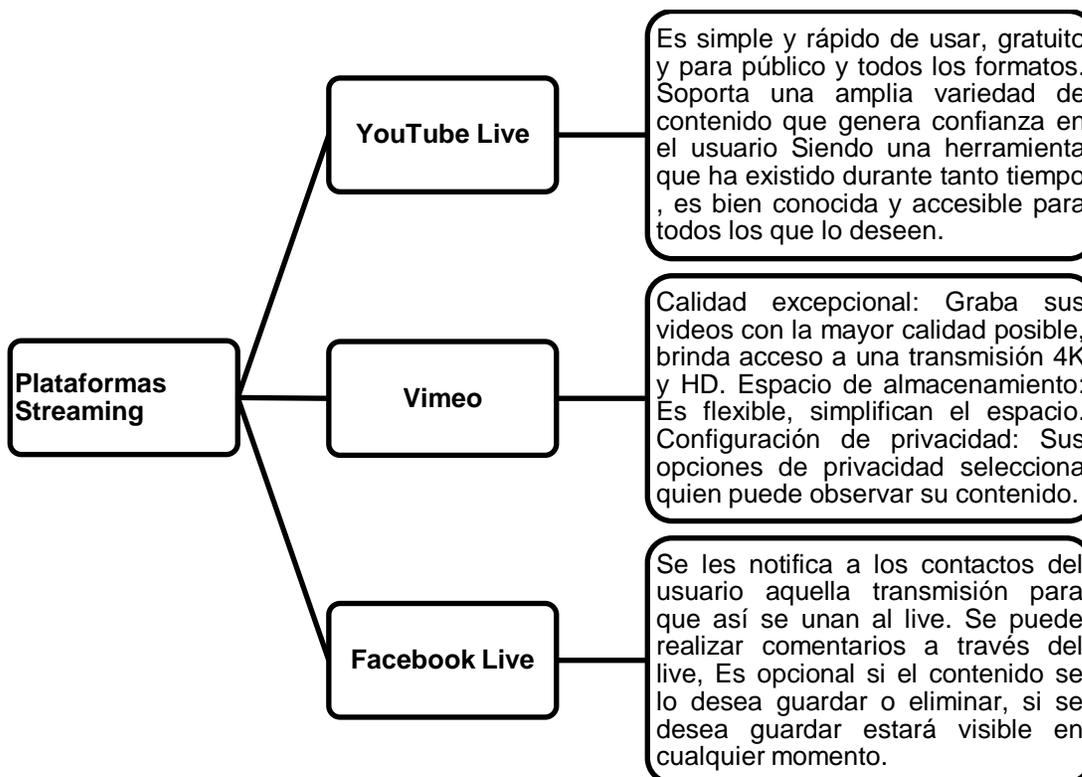


Figura 1 | Plataformas Streaming. En la actualidad las Plataformas de Streaming se han convertido en una gran ayuda para el mundo, brindando una nueva perspectiva global ante las transmisiones de videos y su fácil uso.

La tecnología de Streaming crea nuevos escenarios educativos en el cual los profesores deben aprender a darle un buen uso de estos nuevos medios interactivos para impartir conocimientos en tiempo real. Además, se desarrolla contenido para sumisión, se enfatiza la importancia de llevar la tecnología Streaming a la educación mediante el desarrollo de habilidades para diseñar nuevas estrategias de aprendizaje que deben incorporarse a la educación. En por esto que Boolino cambio los hábitos lectores que la sociedad considera únicos y a su vez los volvió más dinámicos, con la misión de que tanto niños y jóvenes de todo el mundo se acerquen más a la lectura a través del poder de la participación y la colaboración conjunta. Es así que crearon varios recursos y métodos de lectura que se han vuelto innovadores y que hacen que sus niveles de comprensión lectora de los resultados esperados. La ventaja del roscado no es solo la eficiencia económica, sino también la calidad y la innovación. Streaming se refiere a una tecnología de transmisión de datos proporcionada por el servidor, los datos se sincronizan continuamente en tiempo real. Un servidor de este tipo es un servicio que permite recibir y reproducir contenido de video, multimedia o audio en tiempo real desde cualquier dispositivo remoto equipado con una cámara digital o conectado a un reproductor. Este es un sistema que requiere de mucho tiempo y recursos para la transmisión a través del método tradicional de esperar mucho tiempo para que se cargue todo el archivo y comience a reproducirse. Para (Lagos Reinoso, 2019) “Las tecnologías de Streaming, en tiempo real y retrasada para la educación básica son herramientas de gran eficaz que muestra e interpreta cualquier tema en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el educando puede revisar el material las veces que sea necesario” (p.141). Optimiza a comprender los conocimientos adquiridos, pero la hace reproducible, sin embargo, los alumnos no tienen que estar satisfechos con las explicaciones físicas de los profesores en el aula, puesto que mediante las plataformas Streaming se puede reincidir su clase el número de veces que sea apropiado para su proceso de aprendizaje. El docente, diseña y crea su propio material digital sobre un tema en particular, mantiene actualizaciones dinámicas y personalizadas que están disponibles para todos los estudiantes sobre el tema. Entonces, dado que la tecnología de enhebrado es una posible solución, existe la necesidad de establecer una solución que se adapte a su equipo y su entorno de trabajo, por lo tanto, se debe diseñar una tecnología de enhebrada basada en el conocimiento y la tecnología disponible.

El Streaming es aquello en el que se puede acceder y consumir diversos contenidos en línea puesto que no es necesario esperar a que se descargue aquel contenido que se desee visualizar o escuchar. (Latto, 2020) nos indica que “Streaming es el recurso que emite y recepta datos como lo son el audio y video, siendo persistente a un flujo que se trasmite a través de la red”. Las plataformas Streaming engloban a un sin número de productos y técnicas, en el cual su objetivo es permitir la difusión de contenidos multimedia, su orientación se adapta a la integración del uso en Internet, comprimir el tamaño del video si se requiere almacenarlo a un servidor web. Cada día los problemas que presenta el servicio o plataformas de Streaming van incrementando de una manera radical que se acopla con el acceso a Internet, su principal referente es el consumo de alta velocidad. En la implementación del servicio de Streaming es considerable tener un buen entorno cuando se desea diseñar una red de comunicación, puesto que, los consumidores de este servicio exigen eventualmente nuevas mejoras ante este servicio; mayor velocidad, menos desacierto, alta calidad y buen diseño. Por lo tanto, el autor (Cruz Ramírez, 2019) nos indica que “Se necesita desarrollar eventualmente nuevos protocolos para el uso de banda ancha de los consumidores de este servicio para que así el servicio de Streaming tenga una función eficiente, sin perjudicar el uso de demás plataformas” (p.14).

Los autores (Olvera , Pazmiño, & Pazmiño, s.f.) nos indican que “La tecnología Streaming ha hecho contribuciones significativas en la enseñanza - aprendizaje porque posibilita su participación con la implementación de recursos audiovisuales como video, audio, imágenes y animaciones a través de plataformas Streaming, los estudiantes pueden aprender interactivamente en diferentes momentos” (p.8). Es decir, la utilización de las plataformas Streaming han contribuido en la educación de manera eficaz implementando una manera más interactiva y autónoma en el proceso de enseñanza – aprendizaje, puesto que, la implementación de los recursos audiovisuales ha fomentado a que el estudiante sea más autónomo ya que en estas plataformas Streaming los recursos propuestos se pueden revisar en diferentes momentos. El autor (López, 2018) nos define que “El Streaming radica en establecer la distribución de canales, su contenido influye de un punto a otro con una velocidad que se adapta a la reproducción en tiempo real, tanto que la transmisión de los contenidos es en vivo” (p.23).

En la función de las plataformas streaming, influye en la reproducción de archivos multimedia en algún dispositivo de los usuarios, dicho contenido está almacenado en un servidor remoto en donde al momento de consumirlo se va distribuyendo en pequeños segmentos de datos que son transmitido a través del internet en varias dimensiones y calidad según el convenio con el cliente–servidor, por lo general, se la conoce como sesión streaming. Se utilizan parámetros de protocolo de comunicación, dimensiones, codificadores y decodificadores que son encontrados a la hora de utilizar dicha sesión.

El autor (Euceda Pastrana, 2020) en su obra *Desarrollo de un Sistema para la integridad del video en sistemas de streaming Dash utilizando Blockchain*, el proceso de las plataformas streaming a través de datos definidos en dicha sesión, generalmente está compuesta en dos fases, fase de almacenamiento de búfer y fase de estado estacionamiento, en el siguiente párrafo dicho autor nos indica sus características:

En el transcurso de la fase de almacenamiento de búfer los datos son transmitidos por segmentos de una tasa que está limitado al ancho de banda con el servidor remoto y el dispositivo del usuario final, para así llegar a una cantidad de búfer disponible que es equivalente a los parámetros de negociación puesto al inicio de la sesión de streaming, por consiguiente, el contenido entra a su proceso de reproducción y consume los datos anticipadamente almacenado en el búfer de manera independiente. A lo largo de la fase de estado estacionamiento se encarga de solicitar y transmitir segmentos de datos con la finalidad de que permanezca una cantidad adecuada en el búfer cuando esta sea consumida por su actual reproductor, sin embargo, se necesita que la tasa de reproducción de datos sea igual a la tasa de descarga, por lo tanto, garantiza que el búfer obtenga varias disposiciones en los segmentos de reproducción, la relación llamada ratio de acumulación, es excelente a uno esto tiende a que el tamaño del búfer incremente en la fase de estado estable asegurando que su comunicación sea fluida (p.8).

Por otra parte, es de gran importancia incrementar el uso de una ratio de acumulación en una gran cantidad tanto que afecta el performance del reproductor, por lo consiguiente, la segunda fase sostiene dos ciclos (ON-OFF), medios habituales del control de transmisión y descarga de bloques que mantienen una excelente calidad en el búfer adecuado. Las plataformas streaming brinda todo tipo de contenido en tiempo real, es decir, cualquier contenido que se contrata por paquetes son reproducido en el mismo tiempo cuando este llega al receptor. Esta tecnología generaliza y transforma la manera de como antes se visualizaba los contenidos multimedia, dicha plataforma no solo transmite videos, puesto que, incluye la transmisión de audio. En el nivel técnico, las

transmisiones de streaming necesitan requerir de una fuente de grabación ya sea de video, audio, codificador, de un editor y red de distribución para así obtener un buen servicio de canales streaming que transmiten contenidos para aquellos usuarios.

Según (Marín Pérez, 2021) “Streaming es una de las nuevas tecnologías que se acoplan en la actualidad, puesto que, permite a varios dispositivos obtener una gran proximidad de información ante los usuarios, mayor inmediatez, una índole internacional y un gran protagonismo de los usuarios” (p.57).

- **Proximidad:** Las altas tecnologías autoriza conseguir a que los usuarios estén informados a través de sus dispositivos electrónicos y de la web en tiempo real, promoviendo una correspondencia a la proximidad de los usuarios en las transmisiones streaming.
- **Información inmediata:** Los canales ilimitados autoriza una transmisión en directo a través de plataformas streaming, imparten noticias, eventos deportivos, a través de medios digitales.
- **Protagonismo del usuario:** Los ciudadanos son los protagonistas en la TV, puesto que, cuando se descarga una aplicación que transmita noticias o eventos el usuario lo convierte en periodista. Streaming facilita a todos los usuarios a entrar en directo a través de diversas plataformas que brinda el streaming para así poder acceder a los acontecimientos en tiempo real.

Para (Triana Hoyos, 2018) “El avance tecnológico permite que los videos sean transmitidos en directo, los usuarios se sienten cerca de sus seguidores, puesto que, transmiten sus momentos inolvidables en tiempo real” (p.9). Las transmisiones en directo se utilizan de diversas formas ya sea desde un acontecimiento publicitario hasta un acontecimiento personal, eventualmente es de gran importancia para las empresas y los consumidores de las plataformas streaming. Por lo tanto, se busca a que los ciudadanos consuman todo tipo de contenido, en lo publicitario tratan de que su contenido no solo llame la atención del consumidor sino más bien a que aquella publicidad que sea retransmitida conlleve una gran interactividad.

Los servidores streaming otorga una gran rapidez y eficacia al dispensar archivos multimedia (audio y video), no solo brinda estos servicios, sino que de la misma forma brinda otros servicios, como la transmisión en vivo, radio en directo, TV en directo, etc. Gracias a los servidores streaming que ayudan almacenar archivos multimedia para así otorgar rapidez y una mayor eficacia, puesto que, permite que la reproducción sea secuencial, es decir, los servidores de streaming se encargan de transmitir en tiempo real una mejor señal hasta los usuarios. El autor (Vargas Aguirre, 2021) nos recalca que “Streaming no es solo la reproducción de audio y video sino más bien se integran los textos a pesar de que estos no son reproducidos en vivo” (p.24).

Según (Marquines & Añazco, 2017) indican que “Los servidores streaming son disponibles a una gran cantidad de distribuidores que sostiene un mayor auge en las tecnologías de streaming, la gran variedad de estos servidores transcurre en una sola plataforma que muestran soluciones exclusiva de streaming” (p.60). Ciertos servidores streaming están creados para plataformas y un fallo para tecnologías.

En la actualidad, se han integrado nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje debido que la educación es esencial en el presente y futuro de cada persona, por aquello tanto los docentes como los estudiantes se han visto obligados a integrar diversas estrategias para obtener una buena educación. La integración del streaming en la educación ha sido de gran ayuda en el cual lleva a los estudiantes a obtener un buen aprendizaje, las nuevas tecnologías han sido de gran avance en la educación virtual fomentando a que el estudiante sea más autónomo. Los estudiantes ya no se ven

obligados a ir a una biblioteca física, tampoco se quedan solo con lo que dice el docente, ya que anteriormente el docente era el único que tenía la verdad, pero con la integración de streaming hace que el estudiante sea más investigativo, es aquí en donde el estudiante se vuelve más autónomo y busca de diversas plataformas educativas que nos brinda el servicio streaming. YouTube es una de las plataformas de streaming que en la actualidad se ha convertido en un gran apoyo tanto como al docente como al estudiante, debido que, se integró en la educación virtual el docente se basó en esta plataforma que es tanto de entretenimiento como educativa de hecho esta nueva implementación ha generado en las aulas virtuales a que son más interactivas, el estudiante es más participativo y genera un proceso de aprendizaje significativo.

El uso de streaming como método de enseñanza, las clases virtuales son alcanzables gracias a las plataformas que nos brinda el streaming, puesto que, permite adquirir e impartir conocimientos previos a los estudiantes y la sociedad en tiempo real para así fomentar un buen proceso de aprendizaje. Según (Muñoz Flores, 2018) “La intervención del docente resuelve diversas circunstancias gracias a streaming que permite acceder a un gran cambio y olvidar la monotonía que están dentro de los laboratorios, el estudiante experimenta nuevos aspectos en la tecnología” (p.28). En la actualidad, debido al uso de nuevos métodos educativos, el uso de herramientas educativas utilizadas en el aula, en este caso las plataformas Streaming dan un significado a los procesos necesarios para posibilitar aprendizajes relevantes que han evolucionado año tras año, cabe recalcar que el cambio en su significado está lejos de donde nació. Una de las principales ideas se centra en la enseñanza constructivista, los estudiantes tienden adoptar respuestas necesarias para abordar la comprensión y relacionarla con formas importantes, no obstante, precisamente tiene que ser preciso. El estudiante suele recolectar la información que observa, escucha y práctica, luego de absorber lo sustantivo y sobresaliente que nos brindan las plataformas streaming, construye una nueva comprensión para hacerla suya. Este conocimiento toma toda su historia y la pone en práctica porque su cerebro lo categoriza como fundamento, ante todo en el área de Lengua y Literatura fomentando un aprendizaje significativo en los estudiantes de educación básica. El Streaming en la educación nos permite obtener de manera flexible el proceso de aprendizaje, se propaga los obstáculos geográficos y temporales, interfaz accesible, sus plataformas son de fácil manejo, por ende, el estudiante se convierte en el protagonista de las clases virtuales.

Los autores (Santamaria López, Lagos Reinoso, Armijos Acosta, & Bravo Villagómez, 2019) nos indican los beneficios del uso de streaming en el autoaprendizaje y la educación;

Con la transmisión de streaming, se puede visualizar el material en horas asincrónica e independiente de su ubicación, para así fomentar aprendizaje autónomo en los estudiantes, puesto que, no estarían al tanto de las aulas tradicionales, es cierto que la presencia del docente es esencial en la educación porque una máquina nunca tomara el papel fundamental que tienen los docentes, asumiendo que existen varios inconvenientes que se presentan, gracias al servicio streaming el estudiante puede educarse de manera autónoma desde su hogar (p.15).

Metodología de la investigación

El modelo de investigación que se utilizó en este proyecto de investigación sobre Plataforma Virtual mediante Streaming para fomentar el aprendizaje personalizado en el área de Lengua Y Literatura está basado a la metodología etnográfica que es conocida como una investigación cualitativa. Este proyecto se llevará a cabo en base a una metodología cualitativa, debido a que, mediante la investigación, y los resultados de esta, se busca establecer lo beneficioso que pueden ser las plataformas virtuales mediante los canales de Streaming.

Debido al confinamiento por el COVID-19, nuestra educación se ha visto modificada y es ahí donde el uso de plataformas Streaming, se han vuelto más que necesarias para la formación de niños, jóvenes y adultos. Indiscutiblemente es ahí donde aparece **Fiction Express**. Como lo planteo EdTech, con esta aplicación que es posible mediante una plataforma ayudar a mejorar los índices de lectura entre sus usuarios, y la apertura de la plataforma a nivel internacional desde el inicio del confinamiento los ha llevado a estar presentes en más de 50 países de todo el mundo, evidenciando así que la pandemia ha marcado lo ocurrido antes y lo ocurrido después en el sector educativo. Y que tenemos por presenciar ante nosotros un curso 2021-2022 totalmente atípico y en evolución en cuanto a tecnología se trata, es aquí donde se plantean muchos interrogantes sobre el regreso a las aulas:

- ¿Cómo se va a mantener la distancia social en las aulas?
- ¿Es probable que haya un retorno gradual a las aulas de clase?
- ¿Será posible las clases reducidas?
- ¿Habrá clases a tiempo parcial?

Los docentes tienen un reto enorme que implican encontrar la manera de gestionar un modelo híbrido de clases y educación online, además hacer hincapié en aprendizajes que se planteen en el currículum, y adaptarse a las necesidades de cada alumno; una táctica que, obviamente, reduzca la carga de trabajo y la complejidad en la preparación de las clases para los profesores, pero que además garantice la respuesta de resultados en datos objetivos del trabajo no presencial de los alumnos. En este sentido, **Fiction Express** es una herramienta digital que facilita este tipo de enseñanza online, no solo para el desarrollo de la competencia lingüística sino para otros aprendizajes por medio de competencias. La plataforma nos permite un fácil acceso desde cualquier lugar, y se adapta perfectamente a la enseñanza basada en proyectos ofreciéndoles a los docentes un sistema de evaluación y seguimiento en línea. El gran reto que tenemos es de fortalecer el sistema educativo teniendo como ayuda las plataformas educativas en cualquiera de las asignaturas.

Cuando hablamos de plataformas Streaming educativas, oh plataformas que ayudan a fortalecer el conocimiento, nos referimos a aquellas que engloban los diferentes tipos de herramientas que pueden ser destinadas para fines de enseñanza, en este caso deben cumplir con la función para la que ha sido creada, facilitar la creación de entornos virtuales que puedan impartir todo tipo de información a través de internet sin necesidad de tener conocimientos avanzados de programación, y que su uso sea gratuito.

Cabe recalcar que hay muchas plataformas Streaming educativas que tienen costo, dependiendo que su uso y de lo que ofrezcan.

Esta plataforma le pertenece a Boolino que es una empresa líder y fomenta la lectura infantil y la lectura juvenil. Creada en 2011, Boolino nace con una misión muy importante, que es cambiar la vida de miles de niños. Su misión, es la de modificar los hábitos lectores de la sociedad, y conseguir que se involucre a niños y jóvenes de todo el mundo por medio de la lectura, y que a través del poder participativo se dé la creación conjunta. Desarrollando recursos de lectura innovadores y

gamificados, que mejoran sus niveles de comprensión lectora y a su vez los resultados se ven en el transcurso del uso de la aplicación.

Al Elegir ***Fiction Express***, que como se ha planteado antes como una plataforma de ayuda lectora y presentación interactiva que ha sido creada con la intención de que esta ayude a mejorar la competencia lectora a través de la participación y de la creación de materiales didácticos en línea. Su finalidad, es fomentar la lectura y el hábito lector entre los adolescentes, la plataforma abre su contenido a todas las instituciones que lo soliciten (por medio de un periodo de prueba durante 3 meses), con actividades, con libros de lectura y con un sistema de evaluación en dos idiomas: inglés y castellano.

¿Por qué elegir Fiction Express?

"3 de cada 10 niños no sabe leer bien a los 11 años"*

"Además, hay una carencia de casi un 40% de lectores en el transcurso entre 4 y 5 años. A partir de los 14 años, es decir al inicio de la adolescencia, pasamos del 72% de jóvenes que dicen leer de forma habitual, al 44%***

La lectura es la habilidad clave para garantizar el aprendizaje que nos lleva a la evolución y al desarrollo tecnológico en cuanto al conocimiento y razonar por medio de la lectura.

¿Por qué los jóvenes no leen de manera habitual?

Los jóvenes no tienen costumbre de leer de manera habitual, debido a que solo lo hacen si obtienen un reconocimiento continuamente y a corto plazo, este puede ser a través de actividad en redes sociales, juegos, etc. Las actividades como la lectura y la música ofrecen reconocimientos a largo plazo y una vida de cultura general que les servirá a futuro, pero esto es difícil de conjugar en la vida actual, y la clave es; cambiar estos plazos, y hacer que los reconocimientos se visualicen en corto tiempo y de manera motivacional.

¿Cómo podemos mejorar las habilidades lectoras?

Fiction Express es una plataforma de lectura interactiva que ha sido modificada para mejorar la competencia lectora tomando como punto de partida el poder de la participación y de la implementación de ideas entre autores y de quienes disfrutaban del hábito de fomentar el diálogo creativo entre ellos.

Desarrollando hábitos de lectura

Fiction Express se crea con la finalidad de que los hábitos en los niños, jóvenes y adolescentes mejoren teniendo como referencia metodológica una plataforma para ayudar en preferencias lectoras.



Como funciona

- Hay un Recordatorio: en donde aparecen los capítulos que se van publicando semana a semana, y dirigido a diferentes niveles de lectura, provocando la intriga sobre cómo continuará y terminará la historia.
- Las Rutinas: Basado en que los alumnos votan para decidir el argumento y se les da la apertura para que puedan conversar en un foro abierto con el autor, transmitiendo sus ideas y que estas formen parte de la historia.
- Al final la Recompensa: Toma como referencia la metodología de interactuar fomentando el diálogo, de una manera creativa entre autores y lectores para así mejorar la competencia lectora.

Mejora tu competencia lectora

Fiction Express es una plataforma que nos muestra que, a la hora de leer, se lo puede hacer de una manera interactiva y que ayuda de alguna manera a mejorar las competencias lectoras, por medio de la participación dentro y fuera de clases. El seguimiento individualizado del alumno le permite al docente el poder trabajar de una manera más cómoda con los diferentes niveles en las clases. Tomando como referencia, los elementos y características que nos presenta la plataforma, podemos decir que en la literatura se usa un tipo de lenguaje particular al que llamamos «lenguaje literario» o «lengua literaria». La finalidad del lenguaje es el de provocar placer y agrado a quien lee, razón por la cual el autor siempre se va a preocupar por conservar la estética de un texto, considerando además de la función poética. Es decir que a medida que observamos y analizamos la definición exacta de la lengua literaria, sus elementos y sus características podemos indicar que la literatura es

el conjunto de escritos y textos en los cuales se identifica oh incluimos lo que llamamos “textos literarios” como: cartas, cuentos, novelas, poemas, micro relatos, etc.

Es por eso que los lectores tenemos una idea clara de lo que entendemos por nivel literario y lo que no lo es. En conclusión, Si seguimos buscando una definición de “literatura”, es lógico que nos encontraríamos con qué; “la literatura se la considera como una manifestación artística, en la que el escritor maneja a su antojo su materia prima” (es decir, las palabras) para lograr un efecto estético (por un lado) y lo emocional (por otro) en el lector.

De otra manera: el término de literatura está basado en la expresión artística en donde el escritor considera que es necesario transmitir una idea considerando la estética y la parte emocional del ser humano y así poder captar la atención del lector.

Tipo de investigación

“Se denomina metodología de la investigación al **conjunto de procedimientos y que tienen técnicas las cuales se aplican de forma ordenada y de una manera sistemática que ayudaran en la realización de este estudio**, ya que, en un proceso de investigación, basándonos en la metodología la cual considera que es una de las etapas en que se concibe la realización de un trabajo y que el investigador o los que han colaborado en conjunto, deciden las técnicas y métodos que utilizaran para llevar a cabo las tareas asignadas a la investigación” (Coelho, 2020).

Este proyecto se llevará a efecto en base a una metodología cualitativa, debido a que, mediante la investigación, y los resultados de esta, se busca establecer lo productivo que pueden ser las plataformas virtuales mediante los canales de Streaming. En la investigación utilizaremos la plataforma denominada *Fiction Express* que nos permite ver como se reinventar de una manera más dinámica el hecho de leer y a su vez tratando que la lectura sea agradable y nada cambie haciendo que los jóvenes sigan leyendo tanto o más que antes. Esta plataforma nos va a incentivar el hecho de cambiar la experiencia de la lectura tradicional y a su vez conservar la dirección basada en la experiencia interactiva y muy participativa de parte del estudiante y a la vez con la ayuda del docente del aula. *Fiction Express* aparece con la firme intención de que él niño, el adolescente e incluso el joven llegue a ver que existen otras formas de aprender y desarrollar el hábito de leer.

Para este proyecto se eligió la metodología de investigación de tipo descriptivo y explorativa. Este tipo de investigación será el inicio de lo que nos dejará promover el aprendizaje personalizado en el área de lengua y literatura, ya que ahora con el internet y las tecnologías móviles que están despuntando, es posible agregar muchos más elementos de la revolución tecnológica que se van presentando en el entorno educativo. Pizarras interactivas, aulas virtuales, la combinación eficaz de sistemas avanzados de tecnologías móviles con el uso de tecnologías multimedia de última generación, y esto está permitiendo difundir información desde y hacia diversos puntos del mundo, formando nuevos lugares como escenarios para la educación, y que nos permitirá el uso de los recursos que la tecnología del streaming, como nuevo desafío en la educación superior.

Luego de examinar y distinguir los datos recopilados se pueda mostrar una medida para la solución de los problemas y así poder aplicar una solución para mejorar la calidad de esta plataforma digital streaming en las instituciones educativas.

Objeto de estudio.

Es puntualizar de qué manera se analizará y de cómo este proyecto se llevará a cabo la tarea de hacer que el niño vea la lectura de una manera divertida, es decir, implementar por medio de nuevas

alternativas una clave que llevará el éxito de esta [investigación](#), y en él se determinarían las cuestiones concretas que se desean y a su vez desarrollar y establecer los límites de la tarea y de todo aquello que implica ver la lectura de otra perspectiva” (Merino, 2019).

Población y muestra.

Población.

La población para esta investigación fue dividida en dos grandes grupos con una cantidad necesaria de estudiantes de la carrera Pedagogía de las ciencias experimentales de la informática, de la Universidad de Guayaquil, en este se tomaron en cuenta a un número de 50 estudiantes del tercer semestre jornada matutina como población en este proyecto.

Muestra.

Al ser una población grande hemos tomado una muestra representativa donde se escogieron de forma aleatoria a integrantes del tercer semestre paralelo A1, A2 y A3, estos tres grupos de la jornada matutina de la carrera Pedagogía de las ciencias experimentales de la informática, de la Universidad de Guayaquil.

Instrumentos

Dentro de los diversos métodos para la recopilación de datos o información que aporten a la investigación, los autores escogieron por utilizar el sistema de encuestas estandarizados, con la finalidad de que cada persona encuestada responda las preguntas con igualdad de condiciones para que puedan influir de forma poco sesgada.

Debido a la situación de pandemia a nivel mundial, se realizaron las encuestas mediante Google Forms, enviando el enlace web de la encuesta a cada integrante del subgrupo escogido como muestra.

Resultados y Discusión

Encuesta realizada a los estudiantes del curso PEI-S-CO-3-6 A-2 de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

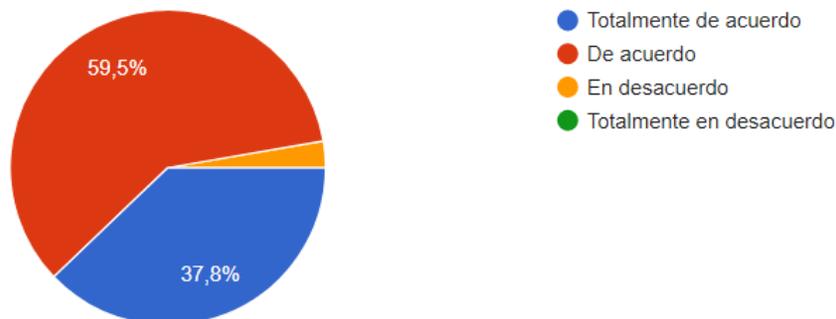
Tabla 1 La plataforma Streaming favorece el aprendizaje y mejora el rendimiento académico en las clases virtuales.

1.- ¿Considera usted que al utilizar una plataforma Streaming favorece el aprendizaje y mejora el rendimiento académico en las clases virtuales?	
Totalmente de acuerdo	14
De acuerdo	22
En desacuerdo	1
Totalmente en desacuerdo	0

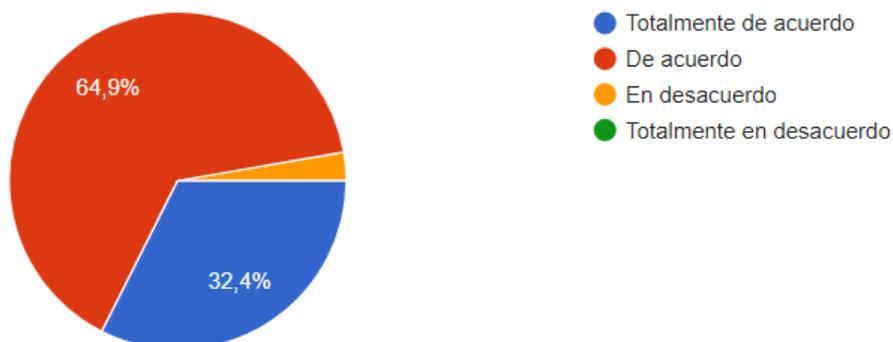
Tabla 2 Uso de la plataforma Streaming nos ha beneficiado en las clases virtuales debido al virus del COVID-19.

2.- ¿Considera usted que el uso de la plataforma Streaming nos ha beneficiado en las clases virtuales debido al virus del COVID-19?	
Totalmente de acuerdo	8
De acuerdo	31
En desacuerdo	2
Totalmente en desacuerdo	0

DISCUSIÓN DE RESULTADO



- Entre la población encuestada se encontró que un 59,5% está de acuerdo en que al usar una plataforma streaming favorecerá el aprendizaje y mejorará el rendimiento académico durante las clases virtuales.
- En cuanto el uso de plataforma streaming para favorecer el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico, el 59,5% está de acuerdo con que se implemente este tipo de plataforma en las clases virtuales.



- Entre la población encuestada se encontró que un 64,9% está de acuerdo que el uso de plataforma streaming en tiempos de pandemia, son un buen beneficio en clases virtuales, ya que se puede usar muchos recursos que brinda el entorno digital.

Conclusiones

Al utilizar plataformas educativas virtuales, estas poseen diferentes metodologías y herramientas para producir y crear conocimiento. Sin embargo, con su modelo de enseñanza Fiction Express, se

caracteriza por poder poner cursos gratis y pagos en plataformas educativas y que sea de interés empresarial y de ambiente cerrado, ya que su finalidad es llegar al público corporativo.

Los docentes y quienes se encuentren investigando como debe ser la enseñanza en el área de la lengua, tienen un reto muy complejo, ya que todos nos encontramos en la búsqueda constante para encontrar respuestas a los grandes problemas que se presentan en el aula de clase y más cuando el estudiante presenta inconvenientes en su aprendizaje. Los problemas que hasta ahora se han podido detectar tanto en la lengua escrita como en la lengua hablada, se dan desde la educación inicial, incluso llega a afectar la educación universitaria.

El Docente tiene un gran reto diario de enseñar de una manera idónea la expresión oral, la lectura comprensiva, además de la escritura significativa. De ahí el hecho de que día a día, debemos estar a la vanguardia de la investigación y entender los trabajos en los que se han basado los docentes, considerando los nuevos enfoques y metodologías que son posible implementar en clases, es así que el docente pone en consideración las vivencias de otros profesores en el aula así como las propias en los diferentes sitios de labores. Todo lo mencionado nos permitirá pensar y examinar las diferentes situaciones y, poder plantear las alternativas correctas para una buena educación a sus estudiantes. Es así como llegamos a tomar como referencia las investigaciones de diferentes autores que se han dedicado a investigar, pensar y redactar referente a cómo debería abordarse la educación de la lengua. Es así como se destaca la labor del docente investigador. Y por tal razón, en dicha tarea formativa se debe considerado la relevancia de transmitir lo aprendido con la finalidad de que se analice la evolución de los métodos de enseñanza.

La implementación de la plataforma Fiction Express, se ha adaptado a los diferentes desafíos que tiene cada institución y empresa con la finalidad de alinear estrategias para la formación y el desarrollo de conocimiento especializado, además su reto principal es el de acompañamiento pedagógico por medio de un tutor, ya sea de manera presencial-virtual con clases en vivo y como de manera asincrónica en el desarrollo de tareas que se monitorearan de manera diferida, y así demostrar lo útil que es la educación virtual. En resumen, si deseas que tus estudiantes disfruten de la lectura, promuevan y fomenten la misma, es necesario que al utilizar Fiction Express consideres que mejora la calidad y la claridad de sus prácticas diarias en los dominios de lectura, escritura, habla y escucha.

Referencias

- Coelho, F. (26 de Octubre de 2020). Significados. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/metodologia-de-la-investigacion/>
- Cruz Ramírez, R. R. (2019). Servicio streaming de video con codificación H.265. DSPACE. Repositorio Institucional UCLV, 14. Obtenido de <https://dspace.uclv.edu.cu/handle/123456789/11961>
- Euceda Pastrana, J. D. (2020). DESARROLLO DE UN SISTEMA PARA LA INTEGRIDAD DEL VÍDEO EN SISTEMAS DE STREAMING DASH UTILIZANDO BLOCKCHAIN. (RiuNet) Repositorio Institucional UPV, 8. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10251/152355>
- Galopa, L. (01 de Abril de 2020). Plataformas de streaming. Obtenido de <https://blog.meetmaps.com/es/9-mejores-plataformas-de-streaming-y-webinars-para-eventos/>
- Lagos Reinoso, G. (2019). Educación Vía Streaming, un nuevo Reto en Educación Superior. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación., 40, 140-142. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=15873&id_libro=749
- Latto, N. (23 de Enero de 2020). ¿Qué es el Streaming? AVG. Obtenido de <https://www.avg.com/es/signal/what-is-streaming>
- López, A. S. (2018). El streaming y las transformaciones en la industria fonográfica. REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNSAM, 23. Obtenido de <https://ri.unsam.edu.ar/handle/123456789/922>
- Marín Pérez, B. (2021). Streaming: ventajas, desafíos y oportunidades de las radiotelevisión para captar audiencias. Revista De Ciencias De La Comunicación E Información, 26, 45-65. Obtenido de <https://doi.org/10.35742/rcci.2021.26.e85>
- Marquines, O. G., & Añazco, O. X. (2017). Entretenimiento y streaming en la nube. Repositorio DSpace en ESPOL , 60-61. Obtenido de <http://www.dspace.espol.edu.ec/xmlui/handle/123456789/41776>
- Medina, E. (01 de Mayo de 2017). DEFINICIÓN Y OBJETIVO DE LAS PLATAFORMAS VIRTUALES. Obtenido de <http://edilmedinawed20.blogspot.com/2017/05/que-son-las-plataformas-virtuales-y.html>
- Merino, J. P. (2019). Definición.DE. Obtenido de Definición.DE: <https://definicion.de/objeto-de-estudio/>
- Muñoz Flores, G. E. (2018). El streaming en el contexto educativo como apoyo para el aprendizaje significativo. Repositorio Universidad de Guayaquil, 26-28. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/36221>
- Olvera , L., Pazmiño, J., & Pazmiño, E. (s.f.). CONTENIDOS DIGITALES COMO SOPORTE EN EL APRENDIZAJE. Pedagogia.edu, 8. Obtenido de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/6902cf4993c1b08c1180ff3913fe41fb.pdf>
- Santamaria López, T. M., Lagos Reinoso, G., Armijos Acosta, R., & Bravo Villagómez, F. (2019). STREAMING EN VIVO ENFOCADO EN EL APREDIZAJE PERSONALIZADO DE LA ASIGNATURA PROGRAMACION MEDIANTE LA RED SOCIAL FACEBOOK. Revista Inclusiones , 6, 14-15. Obtenido de <http://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/1974>
- Triana Hoyos, C. C. (2018). Reportaje documental del cambio de producciones Broadcasting a Streaming. Repositorio Digital Universidad Israel, 9. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1772>
- Vargas Aguirre, P. C. (2021). IMPLEMENTACION DE UN SERVIDOR STREAMING BAJO SOFTWARE LIBRE PARA LA DIFUSION DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES EN LA RED DE AREA LOCAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA STEVE JOBS DEL DISTRITO DE PILLCO MARCA - 2019. Repositorio Universidad de Huánuco, 24. Obtenido de <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2933>
- Definición de Lengua (Dakota del Norte). Definicionabc.Com. Recuperado el 7 de septiembre de 2021 de <https://www.definicionabc.com/comunicacion/lengua.php>