



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

PROYECTO EDUCATIVO

TEMA: EL STREAMING EN EL CONTEXTO EDUCATIVO COMO
APOYO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
PROPUESTA: CREACIÓN DE UN FLUJO DE
TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN
DE STREAMING POR PARTE
DE LOS DOCENTES.

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA

CÓDIGO: BFILO-PSM-18P115

AUTORA: Muñoz Flores Giannina Elizabeth

CONSULTOR ACADÉMICO: Ing. Jonathan Samaniego Villarroel. MSc.

REVISOR ACADÉMICO: MSc. Juan Carlos Guevara Espinoza

Guayaquil, SEPTIEMBRE 2018



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro. Arq.

DECANA

MSc. Wilson Romero Dávila. Lcdo

VICE-DECANO

MSc. Juan Fernández Escobar. Lcdo

DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

Guayaquil, 30, julio, 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado Ing. Jonathan Samaniego Villarroel MSc. , tutor del trabajo de titulación El STREAMING EN EL CONTEXTO EDUCATIVO COMO APOYO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PROPUESTA: CREACIÓN DE UN FLUJO DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE STREAMING POR PARTE DE LOS DOCENTES certifico que el presente trabajo de titulación, GIANNINA ELIZABETH MUÑOZ FLORES, con C.I. No. 092579254-1, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Sistemas Multimedia , en la Carrera de Sistemas Multimedia, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

Ing. Jonathan Samaniego Villarroel

C.C. 0916800121



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

Guayaquil, 30, julio, 2018

Sra.MSc.

SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.

DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación EL STREAMING EN EL CONTEXTO EDUCATIVO COMO APOYO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PROPUESTA: CREACIÓN DE UN FLUJO DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE STREAMING POR PARTE DE LOS DOCENTES de la estudiante GIANNINA ELIZABETH MUÑOZ FLORES Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 16 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que la estudiante GIANNINA ELIZABETH MUÑOZ FLORES está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

DOCENTE TUTOR

Ing. Jonathan Samaniego Villarroel

C.C. 0916800121



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL
USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS**

Yo, GIANNINA ELIZABETH MUÑOZ FLORES con C.I. No. 092579254-1, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es “EL STREAMING EN EL CONTEXTO EDUCATIVO COMO APOYO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PROPUESTA: CREACIÓN DE UN FLUJO DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE STREAMING POR PARTE DE LOS DOCENTES” son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

GIANNINA ELIZABETH MUÑOZ FLORES

C.C. No. 092579254-1

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi mama por apoyarme incondicionalmente en mis decisiones, por guiarme cuando estaba perdida y por ser un soporte positivo y a mí por poder cumplir con otro de mis objetivos en esta vida, por ser capaz de enfrentarme a retos muy complicados.

Giannina Elizabeth Muñoz Flores

AGRADECIMIENTO

A mí ser, tener paciencia, ser capaz de analizar y enfrentar problemas que al final tuvieron solución, por aguantar estrés, por no dejarme vencer por la ansiedad.

A mi mamá que me apoyo cuando me veía en las noches quedándome hasta tarde haciendo la tesis, diciéndome que descansara y que coma para poder seguir.

A mi tutor por guiarme, por corregirme, por compartir sus enseñanzas para realizar este proceso de forma excelente e impecable.

Al servicio de internet porque sin él no hubiera podido sacar citas para fundamentar mi tesis.

Giannina Elizabeth Muñoz Flores

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO I	16
EL PROBLEMA.....	16
Contexto de la investigación	16
Problema de investigación	17
Situación conflicto y hecho científico	17
Causas	18
Formulación del problema	19
Objetivos de la investigación.....	19
Objetivo general.....	19
Objetivos específicos.....	19
Interrogantes.....	19
Justificación.....	20
CAPÍTULO II	23
MARCO TEÓRICO.....	23
Marco contextual	23
Marco conceptual	24
¿Qué es el Streaming?.....	24
El Streaming en la Educación.....	26
Beneficios del uso de Streaming	27
¿Qué es Aprendizaje?.....	28
Tipos de Aprendizajes	29
Aprendizaje significativo	30
Entornos de Aprendizaje	31
Características de un Entorno de Aprendizaje.....	32
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	33
FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA	34
Marco legal.....	35
Ley Orgánica de Educación Superior	35
CAPÍTULO III	40

METODOLOGÍA	40
Diseño de la investigación	40
Tipos de investigación	41
Métodos científicos de la investigación.....	42
Técnicas de investigación	43
Población y Muestra.....	45
Análisis de los Resultados.....	46
Conclusiones	66
Recomendaciones	67
CAPÍTULO IV	68
LA PROPUESTA	68
Título de la propuesta	68
Justificación.....	68
Objetivo general de la propuesta	69
Objetivos específicos de la propuesta	69
Aspectos teóricos de la propuesta	69
Aspecto pedagógico	73
Aspecto legal	74
Factibilidad de su aplicación.....	80
Descripción de la Propuesta.....	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	100
Bibliografía	100
ANEXOS.....	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Operacionalización de las Variables	22
Tabla N°2 Distributivo de la población.....	45
Tabla N°3 Metodologías de enseñanza	46
Tabla N°4 Herramientas Informáticas Interactivas	47
Tabla N°5 Motivar o incentivar al estudiante.....	48
Tabla N°6 El término Streaming.....	49
Tabla N°7 Experiencia con el manejo de Streaming	50
Tabla N°8 El Streaming en la Educación.....	51
Tabla N°9 En casos de ausencia del docente.....	52
Tabla N°10 Comodidad dando clases online.....	53
Tabla N°11 Flujo de trabajo que use Streaming.....	54
Tabla N°12 Información transmitida por Streaming.....	55
Tabla N°13 Herramientas Informáticas interactivas.....	56
Tabla N°14 Las Tics mejoran su aprendizaje	57
Tabla N°15 Motivar o incentivar al estudiante	58
Tabla N°16 El término Streaming es familiar.....	59
Tabla N°17 Es positivo el manejo de Streaming.....	60
Tabla N°18 El Streaming en la Educación	61
Tabla N°19 Ausencia del docente.....	62
Tabla N°20 El Streaming es beneficioso	63
Tabla N°21 Comodidad con las clases online.....	64
Tabla N°22 Repositorio para el Streaming	65

ÍNDICE DE GRÀFICOS

GRÁFICO Nº1 Utilizar otras metodologías de enseñanza	46
GRÁFICO Nº2 Herramientas Informáticas Interactiva.....	47
GRÁFICO Nº3 Motivar o incentivar al estudiante	48
GRÁFICO Nº4 El término Streaming	49
GRÁFICO Nº5 Experiencia con el manejo de Streaming	50
GRÁFICO Nº6 El Streaming en la Educación	51
GRÁFICO Nº7 En casos de ausencia del docente	52
GRÁFICO Nº8 Comodidad dando clases online	53
GRÁFICO Nº9 Flujo de trabajo que use Streaming.....	54
GRÁFICO Nº10 Información transmitida por Streaming.....	55
GRÁFICO Nº11 Herramientas Informáticas interactivas.....	56
GRÁFICO Nº12 Las Tics mejoran su aprendizaje.....	57
GRÁFICO Nº13 Motivar o incentivar al estudiante	58
GRÁFICO Nº14 El término Streaming es familiar	59
GRÁFICO Nº15 Es positivo el manejo de Streaming	60
GRÁFICO Nº16 El Streaming en la Educación	61
GRÁFICO Nº17 Ausencia del docente	62
GRÁFICO Nº18 El Streaming es beneficioso	63
GRÁFICO Nº19 Comodidad con las clases online	64
GRÁFICO Nº20 Repositorio para el Streaming.....	65



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**EL STREAMING EN EL CONTEXTO EDUCATIVO COMO
APOYO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
PROPUESTA: CREACIÓN DE UN FLUJO DE
TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN
DE STREAMING POR PARTE
DE LOS DOCENTES**

AUTOR: GIANNINA ELIZABETH MUÑOZ FLORES
TUTOR: Ing. Jonathan Samaniego Villarroel, MSc.
Guayaquil, Septiembre, 2018

RESUMEN

El proyecto investigativo sobre el manejo de streaming tiene como finalidad fomentar el aprendizaje significativo en el estudiante, basándose en la recopilación de información de tipo bibliográfica y de campo dentro de la facultad, utilizando el método de análisis y síntesis, técnicas como encuesta y observación que se realizó a estudiantes y docentes e instrumentos de investigación como cuestionarios que evidenciaron una escases de motivación por aprender dejando al estudiante expuesto a experimentar inseguridades acerca de lo que aprende acompañado de la ausencia del docente en el aula de clases debido a asuntos académicos como ponencias o seminarios que en su mayoría se realizan en zonas alejadas, permitiendo encontrar una posible solución para minimizar la problemática existente, cabe recalcar que el uso de herramientas tecnológicas da buenos resultados en el ámbito educativo por lo cual se encamino a la creación de un flujo de trabajo que use el streaming para nivelar la carencia del docente y la estimulación asertiva de aprendizaje en el estudiante.

Palabras Claves: Investigativo, Motivación, Tecnológicas.



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MARKETING AND ADVERTISING
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED**

STREAMING IN THE EDUCATIONAL CONTEXT AS
SUPPORT FOR SIGNIFICANT LEARNING
PROPOSAL: CREATION OF A FLOW OF
WORK FOR THE REALIZATION
OF STREAMING FOR THE
TEACHERS

Author: GIANNINA ELIZABETH MUÑOZ FLORES
Advisor: Eng. Jonathan Samaniego Villarroel, MSc.
Guayaquil, September, 2018

ABSTRACT

The research project on the use of streaming aims to promote meaningful learning in the student, based on the collection of bibliographic and field information within the faculty, using the method of analysis and synthesis, techniques such as survey and observation that was made to students and teachers and research instruments such as questionnaires that showed a lack of motivation to learn leaving the student exposed to experience insecurities about what he learns accompanied by the absence of the teacher in the classroom due to academic issues such as lectures or seminars that mostly take place in remote areas, allowing finding a possible solution to minimize the existing problem, it should be emphasized that the use of technological tools gives good results in the field This is why I am working towards the creation of a workflow that uses streaming to level the teacher's lack and the assertive stimulation of learning in the student.

Keywords: Investigative, Motivation, Technological.

INTRODUCCIÓN

La inclusión de nuevas herramientas tecnológicas en el campo educativo es constante debido a los cambios curriculares que se realizan cada año en instituciones educativas obligando a que la universidad también participe en esas reformaciones, no obstante, se realizan nuevos proyectos con el fin de aplicarlos en la facultad.

A lo largo de estos últimos años se busca implementar nuevas metodologías con el fin de cumplir con las expectativas de los estudiantes que ingresan para aprender, mejorando su nivel académico y por ello se utilizan herramientas dinámicas de aprendizaje como plataformas virtuales.

El problema aparece cuando las propuestas para aplicar nuevos recursos tecnológicos son escasas y por lo general prefieren utilizar estrategias o metodologías anticuadas causando malestar e incomodidad en el ambiente escolar de la facultad, otro problema también es que no es fácil que un proyecto innovador lo acepten debido a que debe pasar por un proceso antes de su aplicación y probar que es efectivo.

Es por ello que se plantea el uso de streaming como herramienta tecnológica que se aplica en el aula de clase con el objetivo de que los

estudiantes no se sientan limitados y puedan experimentar un nuevo modelo de aprendizaje que los ayude con su formación académica.

El presente trabajo de investigación está dividido en cuatro capítulos, los cuales se detallan a continuación. Al final del documento se explicitan, las referencias bibliográficas, fuentes de consulta y los anexos pertenecientes a las diferentes partes del desarrollo del trabajo de Investigación.

Capítulo I: entre otros aspectos puede abarcar planteamiento del Problema, formulación y contextualización del mismo, objetivos de la investigación, justificación, preguntas científicas y operacionalización de variables.

Capítulo II: en el cual se incorporan los antecedentes de la investigación, marco teórico, marco contextual, marco conceptual, marco legal, entre otros.

Capítulo III: debe abarcar los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del trabajo de titulación.

Capítulo IV: comprende el desarrollo de la propuesta de la investigación. Conclusiones. Recomendaciones, Referencias Bibliográficas. Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

El problema suscitado por la carencia de implementación de nuevas tecnologías educativas se determina mediante investigación de campo y bibliográfica en la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación ubicada en la Ciudadela Universitaria Salvador Allende, Malecón del Salado entre Av. Fortunato Safadi (Av. Delta) y Av. Kennedy, en donde se evidencia que en los estudiantes de 1er y 3er semestre de la carrera informática no generan un aprendizaje significativo en el periodo lectivo 2018 – 2019.

Dependiendo de la modalidad de estudio que ejerce la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación que generalmente es de forma anual o semestral se modifican los syllabus utilizados en las asignaturas correspondientes dando versatilidad o facilidad cuando se los aplique en horas de clase.

Además de implementar diversas metodologías de enseñanza en los estudiantes se tiene la dificultad que en muchas de ellas, como están relacionadas a la carrera de informática, se usen los laboratorios de computación que se encuentran situados en el edificio principal, la cuestión aquí es si se utilizan otros recursos a parte del uso de estos equipos.

Problema de investigación

La terminología de Streaming poco a poco es escuchada a medida que avanzan las generaciones haciéndola concurrente en el ámbito social ya que donde se presenta en relevancia son en plataformas virtuales populares como Youtube y Facebook, en donde millones de personas navegan e ingresan todos los días ya sea para ver contenidos relacionados a sus gustos personales y de vez en cuando publicidad, pero eso no impide que este medio se lo utilice en ámbitos educativos.

En el Ecuador existen variedades de proyectos tecnológicos que involucran realidad aumentada, realidad virtual, hologramas, entre otras enfocadas en educación, pero, ¿Y el uso de streaming?, no hace presencia, no es relevante aquí en el país debido a que mayoritariamente es usado para deportes, programas de Tv, retransmisiones de películas, de juegos online, entre otros dejando de lado que este medio también puede ser útil y de forma positiva para impartir clases y aplicarlo en nuevos modelos de aprendizaje que profundicen de forma clara y sencilla conocimientos.

Cabe recalcar que siempre se busca que los estudiantes logren un aprendizaje significativo, sin dejar de lado la motivación y positividad que le se le brinda proporcionándoles nuevas alternativas de estudio.

Situación conflicto y hecho científico

Basado en una investigación previa o instrucción previa se ha determinado que la Universidad carece de recursos tecnológicos innovadores y diferenciadores, bajo este contexto la autorización del Streaming como parte del criterio formativo de los estudiantes permitirá que los docentes que no se encuentren en el mismo momento físico puedan realizar sus clases de la manera más conveniente y efectiva posible.

En consecuencia, los estudiantes no se sienten distanciados de la materia que están recibiendo y de lo que necesitan saber.

Se está aplicando un proyecto FCI en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación con el propósito de utilizar el streaming como herramienta tecnológica educativa para aplicarla en los nuevos formatos de Syllabus que los docentes sean capaces de aplicarlos en sus horas de clases facilitándoles con sus actividades curriculares y dando una versatilidad que motive al estudiante a no seguir con clases monótonas.

Causas

Se anotarán y explicarán los causales que afectan al hecho científico el cual se está investigando y se consideren más pertinentes.

- **Poca utilización de recursos tecnológicos:** Los docentes aún no están acostumbrados o no son expertos utilizando nuevas herramientas tecnológicas que sirven para impartir clase ya que prefieren algo tradicional y cómodo.
- **Ausencia de personal docente:** La mayoría se les dificulta debido a que realizan otras actividades académicas como ponencias o conferencias que muchas veces son fuera del sector o del país haciendo que se retrasen en sus horarios.
- **Limitación de horas de clases:** Algunos de los docentes no pueden cumplir las actividades y el seguir el cronograma fijado y son incapaces de cumplir en un tiempo establecido.
- **Carencia de aprendizaje significativo:** La ausencia del docente influye en el aprendizaje del estudiante de forma directa provocando inconformidades o aflicciones que problematizan su formación.

Formulación del problema

¿De qué manera incide el streaming en el contexto educativo como apoyo para el aprendizaje significativo en los estudiantes de 1er y 3er semestre de la carrera de informática de la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación en el periodo 2018-2019?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la eficacia de usar el Streaming en el contexto educativo como apoyo para el aprendizaje significativo mediante un estudio científico y una investigación de campo, a fin de diseñar un flujo de trabajo para la utilización de la tecnología streaming.

Objetivos específicos

1. Demostrar la usabilidad del streaming en el contexto educativo mediante una investigación de campo.
2. Analizar el impacto generado por la utilización de esta tecnología dentro del aprendizaje significativo del estudiante.
3. Desarrollar un flujo de trabajo para la realización de streaming por parte de los docentes.

Interrogantes

- ¿Qué es el streaming y cómo se le utiliza?
- ¿Qué herramientas se utilizan para realizar un streaming?
- ¿Cómo influye la realización de streaming de forma educativa?
- ¿Cuál es el proceso requerido para la realización de streaming?
- ¿Qué es el aprendizaje significativo y cómo se produce en los estudiantes?

- ¿Cuáles son las metodologías que ayudan a obtener un aprendizaje significativo?
- ¿Existen evidencias sobre el uso de streaming en alguna institución educativa?
- ¿Cuáles son las ventajas de usar streaming para impartir clases?
- ¿Es necesaria la participación de los docentes en el desarrollo de la formación de un estudiante?
- ¿Por qué implementar un nuevo flujo de trabajo con herramientas tecnológicas influye de forma positiva en el ambiente educativo?

Justificación

Este proyecto es conveniente porque permitirá rescatar una metodología de trabajo basada en un recurso tecnológico como lo es el streaming, ayudará a que, dentro del grupo específico en donde se realizará la investigación de campo pueda vincularse directamente hacia nuevas plataformas y de esta forma generar nuevos conocimientos en nuevas vías.

Su conveniencia también radica en el criterio de que, y bajo el contexto actual los docentes tienen que adaptarse cada vez más a un mundo globalizado en el cual es mucho menos relevante la presencia física.

Es relevante puesto que tecnológicamente hablando se crea una ventana mediante la cual el capacitador puede tener un contacto directo con sus estudiantes aun cuando se encuentran muy lejos de su aula de clase, al punto que sus enseñanzas y el aprendizaje significativo que estas generan pueden estar vinculados a instrumentos tecnológicos de mediada gama, tales como tutoriales, encuestas y manejo de tareas automatizadas en línea. Para todo esto también se incluye el contexto del uso de las aulas virtuales y en manejo de grupos de trabajo en redes sociales.

Concluimos entonces que es relevante porque involucra varios de los aspectos computacionales y de la web 2.0 que actualmente son utilizados, quizás de mala manera por los estudiantes, el uso del streaming como método educativo permitirá que el docente no solo tenga un espacio de interacción con el estudiante, sino que también, al tener un contacto en tiempo real.

No solo combatirá la problemática del docente “ausente”, esta problemática se da porque el docente la mayoría de los casos debe estar en constante capacitación, debe representar a su universidad en diferentes ámbitos educativos tales como ponencias, congresos, y en algunos casos ausentarse varios meses en función de realizar maestrías o doctorados.

En muchos casos el docente intenta vincular sus responsabilidades con maestros substitutos que, a pesar de tener el manejo y conocimiento para hacerlo, no asumen la misma metodología de enseñanza que el principal, por lo que en muchos de los casos los dicentes no adquieren un aprendizaje significativo.

Con la información que se genere del estudio de la investigación de campo se pondrán obtener detalles acerca de la interrelación que se genere en línea siendo muy importante comprender si a través del streaming y de la comunicación que este genera, los estudiantes podrán obtener mejores resultados dentro de su aprendizaje significativo.

Algunas otras teorías a comprobar son la potestad del docente para preparar su clase a través de este tipo de herramientas y de realizar evaluaciones en línea que las complementen.

Se asume que dentro del contexto que nos lleve esta investigación podemos determinar una forma de vincular algunas metodologías virtuales a

fin de crear un concepto de educación virtual más participativo en donde no solo que el docente conteste las preguntas que tengan los estudiantes a tiempo sino que sea capaz de ver cómo sus estudiantes van desarrollando las habilidades que denotan su materia, y si la virtualización de sus clases realmente permite que exista un aprendizaje significativo medible sobre todo para sus alumnos.

Tabla No. 1. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
El Streaming en el contexto educativo	Streaming en el campo tecnológico	El Streaming en la actualidad.
		Dispositivos tecnológicos usados para el Streaming
	Streaming en el campo educativo	Usabilidad en la educación
		Impacto en la juventud
Aprendizaje Significativo	Estilos de Aprendizaje significativo	Condiciones para el logro de Aprendizaje significativo
		Importancia del Aprendizaje Significativo
	Entorno de calidad de Aprendizaje Significativo	Ambientes Educativos
		Evaluación

Fuente: Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Marco contextual

Entorno a la Universidad de Guayaquil, la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación la cual mediante una investigación de campo y bibliográfica se evidenció que se encuentra con una baja calidad de recursos tecnológicos innovadores e inclusivos afectando el aprendizaje significativo directa e indirectamente a los estudiantes de primer y tercer semestre de la carrera de Informática en el periodo lectivo 2018 – 2019.

A pesar del esfuerzo que realizan los trabajadores de la facultad, se muestra una problemática que si continúa expandiéndose podría causar problemas mayores no solo con la carrera de informática sino con el resto de facultades que podrían tener el mismo inconveniente, el aprendizaje significativo no es algo fácil de lograr, pero tampoco es difícil empezar a hacer cambios.

Actualmente existen muy pocas investigaciones relacionadas con el streaming, de hecho, cabe recalcar que una de ellas se especializó en el uso de video streaming en la biblioteca de la Universidad de Vancouver en donde los estudiantes (Lohmann & Frederiksen, 2018) evidenciaron que los estudiantes alrededor de los 19 y 25 años utilizaron la plataforma de Youtube para realizar investigaciones, eso produjo que se impartieran clases en vivo, así como también el subir contenido educativo que pueda ser visualizado en cualquier momento.

Los resultados de esa investigación fueron positivos, el resultado fue el esperado y aceptado por todos los involucrados, se enfocaron en unir los recursos que ya tenían para introducir un nuevo esquema que beneficie a todos, no solo a los estudiantes, también a docentes y personal administrativo que tuvo acceso a la biblioteca.

Gracias a las investigaciones por los estudiantes mencionados anteriormente se puede basar este proyecto en relación con el empleo e inserción del uso de streaming dentro de un flujo de trabajo diseñado para que los docentes lo apliquen en sus horas de clases para impartir conocimientos con el fin de que se logre el aprendizaje significativo que se espera obtener, sin dejar de lado que los estudiantes serán los que se involucren mucho más en el proyecto.

Como resultado de esta actividad se plantea dar capacitaciones a los docentes acorde a sus necesidades, no se trata de alivianar las horas de clases o no asistir a la facultad, se trata de que con buenos recursos y apoyo tecnológico innovador se puedan dar excelentes clases con el fin de obtener un resultado positivo en cuanto aprendizaje.

Marco conceptual

¿Qué es el Streaming?

La distribución de contenido multimedia a través de una computadora es un resumen sencillo sobre lo que significa retransmisión o difusión de información, usualmente este tipo de transmisiones son en directo, aunque también existe la posibilidad de que se publiquen cosas pre grabadas y sin cortes, el audio y el video son esenciales y gracias a que internet evoluciona éste proporciona diversas experiencias en la vida del ser humano, entre ellas

observamos que realizar una transmisión no cuesta tanto y es fácil de realizarlo usando una variedad de dispositivos como celulares, tabletas, entre otros dando comodidad a los usuarios y demostrando que el compartir información está al alcance de nuestras manos y a tan solo un clic.

Cabe recalcar que este avance da una variedad al momento de crear y distribuir contenido en la red brindando la oportunidad a cualquiera que desee impartir sus conocimientos al mundo, pero como la información es tan vulnerable a ser modificada y usada para mal, podemos dar un ejemplo de empresas que se encargan de subir contenido apto para el público y sin infringir las leyes de comunicación.

Encontramos a Netflix que es una plataforma donde publica series, cortometrajes y películas con licencia autorizada, también existe Spotify que retransmite música con la aprobación de los sellos discográficos y sin dejar a un lado una de las más usadas por casi todo el mundo Youtube, gratuita y que, con solo crear una cuenta en Gmail son capaces de subir contenido audiovisual que pueda ser visto en cualquier parte y rincón del planeta.

Según Solano (2010): “Como el Streaming, promueve un aprendizaje bajo demanda pero añade a aquellos la posibilidad de que los agentes educativos se conviertan en editores de contenidos multimedia.” (p. 129). Sin dejar de lado la educación, desde que se conoció el término streaming se usó para compartir información e indirectamente de forma educativa era dispersa hasta que poco a poco se quiso involucrarlo dentro de un aula de clases en donde el profesor tomaría control y lo usaría con el propósito de enseñar.

El Streaming en la Educación

Llegados a un punto en donde se insertan nuevas metodologías de enseñanza con el fin de que el estudiante aprenda los docentes se ven obligados a usar cualquier estrategia que los lleve a ese objetivo, aunque no se deja de ver los típicos tradicionalistas que no quieren evolucionar defendiendo sus técnicas y forma de enseñar que son obsoletas para las nuevas generaciones de estudiantes que tienen al alcance la tecnología y que por lo general se aburren muy rápido con los recursos básicos como pizarra y libros.

Usar el streaming es novedoso, no es algo común además de que las personas que lo usan son para promocionar o hacer publicidad o por ocio que es lo que más se encuentra en Youtube pero pocas son las personas que se ponen a pensar, ¿Y si usar el streaming en la educación es beneficioso?, no hay muchos que piensen de esa forma ya que están acostumbrados a metodologías básicas que no permiten la interacción entre hombre-máquina o que no tienen al alcance instrumentos que les permitan dar una clase de calidad.

Cabe recalcar que no todos los docentes desean quedarse estancados usando recursos básicos para enseñar, según HARTSELL & YUEN (2006) explica que: “Los educadores siempre están buscando formas efectivas para crear entornos de aprendizaje” (p. 33). Desde que el Ministerio de Educación estableció las capacitaciones para todos los docentes en diferentes aspectos ya sea pedagógico o tecnológico se hizo un gran cambio con el objetivo de que cada año que pase y con cada nueva tecnología que de resultados positivos en la educación pueda ser empleada dando frutos en los futuros adultos.

Actualmente las universidades disponen de laboratorios de computación para dar clases prácticas, pero no son capaces de utilizar sistemas de transmisión de video en vivo ya que no tienen conocimientos sobre ello y probablemente no tengan capacitaciones enfocadas para este caso, con clases presenciales se ven obligados a seguir una rutina que no permite la experimentación de cosas novedosas dando limitaciones al docente y al estudiante.

Beneficios del uso de Streaming

Como anteriormente se ha mencionado, el streaming desde que apareció en la década pasada se convirtió en una alternativa para compartir información de forma fácil y rápida a grandes cantidades de usuarios, pero centrándonos en beneficios para la educación uno de los principales sería que las clases dejarían de ser presenciales, según HARTSELL & YUEN (2006) nos menciona sobre el streaming que: “Con la transmisión de videos, los estudiantes pueden acceder al material de manera asincrónica e independiente de su ubicación. Los estudiantes ya no están limitados por el aula tradicional o la biblioteca para ver materiales visuales proporcionados por el instructor” (p. 37).

No obstante, es normal que se necesite del personal docente porque la máquina jamás podrá reemplazar al ser humano y más cuando se trate de educación, pero regresando al tema, existen dificultades que tienen los docentes para asistir de forma presencial a clases, entre ellos factores socioeconómicos ya que no todos cuentan con una beca que les permita solventar sus gastos.

Pero, si usando el streaming como medio de enseñanza, ciertas clases pueden ser accesibles gracias a algunas plataformas que ofrecen el servicio

de video llamadas o conferencias grupales permitiendo la comunicación de varias personas en tiempo real ofreciendo comodidad para los estudiantes que pueden recibir clases en su hogar o realizar actividades extras que son complicadas de ejecutar en un aula de clases.

En cuanto a la participación del profesor también resolvería ciertas circunstancias como por qué los docentes no son capaces de cumplir con su horario de clases debido a trabajos extras como reuniones, conferencias, ponencias que realizan en varios lugares dentro o fuera del país. Pero no obviemos que el usar streaming permite variedad y dejar a un lado la monotonía que se encuentra en los laboratorios haciendo que el estudiante experimente una nueva faceta en cuanto a tecnología, interactuando con el profesor en tiempo real, comentando o dando una opinión sobre alguna duda o tema en específico, incluso realizar evaluaciones y correcciones.

¿Qué es Aprendizaje?

El aprendizaje tiene muchos significados, puede ser una habilidad del ser humano, un proceso en el cual el hombre cultiva valores, una fase de forma conductual que se basa en experiencias, según Velásquez (2005) menciona que: “no se limita a una conducta observable; es conocimiento, significativo, sentimiento, creatividad, pensamientos”. (p. 5). De acuerdo a lo afirmado anteriormente se concibe como proceso mental cuyo propósito es acumular conocimientos y experiencias que perdurarán en nuestro cerebro hasta el fin de nuestro ciclo vital. Todos los días desde que nacemos hasta cuando el cuerpo muere el ser humano aprende algo nuevo.

Sin embargo el aprender algo nuevo depende de la persona en si, si no esta dispuesta a conocer más probablemente se vea forzada a padecer en la sociedad, por ello desde una edad temprana se les inculca el estudio, no

osbtante el cerebro interpretará cualquier aprendizaje como nuevo y si le resulta útil aprenderlo.

Tipos de Aprendizajes

- Aprendizaje por Descubrimiento

Este tipo de aprendizaje tiene como característica principal que surge de lo particular a lo general, además de ser de forma activa ya que el estudiante es el que busca, investiga, explora nuevos conceptos y los adecua o reestructura en su esquema cognitivo. También se basa en utilizar las destrezas del individuo enfocándose en la resolución de problemas y no deja de lado los conocimientos previos o empíricos que tiene el estudiante. Según Ausubel D. (1883) menciona que: “Si los estudiantes trabajan con problemas y se mantienen ocupados, de alguna u otra forma descubrirá espontánea y significativamente todos los conceptos y generalizaciones importantes para conocer los campos que se hallen estudiando”. (p. 1).

En pocas palabras se aprende experimentando y descubriendo cosas nuevas cada que ellos se adentren a investigar, a explorar, como una forma de estrategia o metodología que no se limita a que el profesor le da todas las indicaciones al estudiante sino que le da una guía y depende del aprendiz y su nivel de interés.

Aprendizaje Significativo

Tipo de aprendizaje por el cual el individuo es capaz de relacionarse con sus viejos conocimientos y reestructurandolos con los nuevos pero dandoles coherencia y sentido, según Moreira (1997) en su artículo describe al aprendizaje significativo como:

Nuevas ideas, conceptos, proposiciones, pueden aprenderse significativamente (y retenerse) en la medida en que otras ideas, conceptos, proposiciones, específicamente relevantes e inclusivos estén adecuadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del sujeto y funcionen como puntos de “anclaje” a los primeros. (p. 2).

En efecto, en este estilo es necesario un conocimiento que sirva de cimiento para que el nuevo sea capaz de enlazarse y no perder el hilo del sentido.

Aprendizaje Observacional

Sin duda este tipo de aprendizaje involucra mucho el sentido de la vista ya que se aprende percibiendo el comportamiento de otras personas o en forma de imitación, tiene una relación con el aprendizaje social en el que personas aprenden a través del refuerzo y castigo, lo que más se destaca es que mientras la persona observa que el resultado es positivo existe una gran probabilidad de que imite el comportamiento esperando una respuesta positiva. Según ANTÓN (1985) :“Al observar un modelo nos hacemos una idea de cómo se efectúan las conductas nuevas, de este modo, con posterioridad esta información codificada nos sirve de guía de nuestra acción” (p. 55). Con esa finalidad el individuo realiza un proceso de 4 etapas, atención, retención, reproducción y motivación.

Aprendizaje significativo

Hasta el presente la concepción sobre lo que significa y el proceso que se necesita para lograr un aprendizaje significativo va cambiando cada año

debido a que se involucran nuevas metodologías de enseñanza, el uso de herramientas educativas que se emplean en clases, etc., cabe destacar que las variaciones sobre su significado no se alejan tanto de donde proviene, una de las ideas principales de donde se origina es de la corriente pedagógica constructivista, según Ausubel (1976) el estudiante tiende a tomar una actitud predispuesta a abordar un conocimiento y relacionarlo de forma sustancial, no necesariamente tiene que ser exacto.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente el estudiante usualmente recoge información de lo que observa, de lo que escucha, de lo que practica, luego de asimilar lo esencial y destacado lo hace propio creando un nuevo conocimiento que lo hace suyo. Ese saber lo lleva consigo toda su vida y lo pone en práctica porque su cerebro lo categorizó como importante, algo valioso.

Entornos de Aprendizaje

Un entorno de aprendizaje tiene varios elementos involucrados y dentro de los principales sería: los estudiantes y el entorno. Por lo general siempre se expone que para un aprendiz logre obtener un aprendizaje significativo tiene como influencia el entorno que por lo habitual es dentro de un aula de clases y las herramientas que tenga al alcance, actualmente se utilizan recursos tecnológicos como proyectores o un salón de computación los cuales que serían los más básicos usados, comparados con la tecnología que tenemos actualmente. Según Ariza & Armenteros (2014) :“El empleo de simulaciones, laboratorios virtuales, visualizaciones o laboratorios remotos ha abierto un nuevo abanico de posibilidades en la búsqueda de contextos significativos para el aprendizaje del conocimiento científico” (p. 103).

Por otra parte, no se debe dejar de lado el uso de estrategias y metodologías que son esenciales cuando se imparte una clase, el hecho de tener los recursos tecnológicos al alcance de nuestras manos no significa un reemplazo de un docente, al contrario siempre se va a necesitar de un profesional en educación.

Pero no debemos olvidar que el docente no es un mero transmisor de conocimientos, sino que además es un fuerte agente socializador y que, con su docencia transmite una serie de valores que van a calar, directa o indirectamente, en la formación de menores y jóvenes (Jiménez, 2008, p. 327)

Efectivamente como lo antes mencionado, un docente jamás podría ser reemplazado con la tecnología o por un computador, el como capacitador, como guía, como profesional en su labor estará dispuesto a brindar una experiencia más íntima y personal al momento de dar una clase que será de suma importancia para el estudiante.

Características de un Entorno de Aprendizaje

Puede que intervengan varios factores que sean indispensables para aprender, sin embargo cabe recalcar que los más evidenciados son: herramientas como computadora, laptop, fuentes de información o recursos como blogs, revistas y por supuesto personas (docentes y estudiantes). Con estos 3 elementos se puede obtener un entorno de aprendizaje estable y que facilite el aprendizaje, luego dependería de los involucrados el como se relacionen y utilicen a su disponibilidad los recursos que tienen a su alcance, otras características podrían ser: enfoque, objetividad, persistencia, interactividad.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Si bien es cierto actualmente se realizan capacitaciones hacia docentes para que se adecuen a trabajar de forma eficiente con sus estudiantes y que su formación no se vea afectada con los cambios que se ejecutan en los modelos curriculares o en este caso los syllabus en donde constan las temáticas de lo que se planea dar en el año, con mucha más razón se busca que el capacitador tenga al alcance de sus manos una diversidad de metodologías o recursos que pueda usar en clases que motiven al estudiante, que no lo de con dudas y que sea capaz de resolver cualquier inquietud por parte de ellos.

No solo se fomenta el cognitivismo en las clases, se mantiene firme el pensamiento constructivista en el que el estudiante sea capaz de descubrir, de investigar y de encontrar un millón de posibles soluciones, es por ello que se intenta implementar el uso de streaming que, aunque sea algo negativo para la sociedad o que no se destaque en educación no significa que no funcione como herramienta para fomentar el aprendizaje significativo que es lo que siempre se busca en un aprendizaje constructivista que implementa el cognitivismo y conductismo.

¿Por qué el conductismo hace presencia en este proyecto?, es fácil, es necesario que el docente guíe correctamente al estudiante al momento de realizar la videoconferencia sobre la clase que se va a dar en ese momento, naturalmente se les dirá los pasos para conectarse a la video llamada y les indicará criterios para que la clase no se salga de control.

De igual forma el uso del streaming en clases va a estar plasmado el cognitivismo, el estudiante en todo momento va a estar usando su cerebro, captando, recibiendo, analizando información a cada minuto ya que la clase

no es pasiva, es muy activa porque compromete a que el joven esté al tanto de cualquier pregunta, actividad, ejercicio, pregunta, duda, problema que se acontece.

FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

Hasta el presente el uso de nuevas tecnologías en la educación está en apogeo, desde los básicos como usar proyector y laptop para ver videos o diapositivas hasta usar realidad aumentada para ver ilustraciones sobre ciencias naturales, podríamos nombrar un número grande de recursos que se pueden utilizar en la educación, pero muy poco se escucha de usar streaming o video llamadas.

El personal docente no está acostumbrado o no es capaz de utilizar correctamente el streaming para dar alguna clase en particular porque piensan en negativo, que los estudiantes no aceptarán recibir clases a través de una computadora o dispositivo portátil y eso es una aberración, el solo pensar que no sería beneficioso de por sí es malo ya que hoy en día todos se manejan con cuentas electrónicas, entre ella tenemos la red social Facebook que permite hacer video llamadas o videoconferencias en cualquier momento, tenemos el software de Skype que de por si viene instalado en las versiones más recientes de Windows, Instagram como red social también permite el uso de video llamadas entre usuarios en general.

Mientras más recursos tecnológicos aparezcan, más se los debe de aprovechar, las clases tradicionalistas están en el pasado, obsoletas algunas, pero si se les puede sacar provecho a otras siempre y cuando se les pueda dar una implementación tecnológica. Como todo debe ser inclusivo e integrador es más que una oportunidad para aplicar una nueva metodología,

el uso de streaming por parte de los docentes puede facilitar muchas cosas tanto para el docente como para el estudiante.

Marco legal

El presente proyecto educativo se basa legítimamente en la Ley Orgánica de Educación Superior y en los artículos del Buen Vivir.

Ley Orgánica de Educación Superior

Art. 3.- Fines de la educación. - Son fines de la educación:

a. El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;

b. El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad;

c. El desarrollo de la identidad nacional; de un sentido de pertenencia unitario, intercultural y plurinacional; y de las identidades culturales de los pueblos y nacionalidades que habitan el Ecuador;

d. El desarrollo de capacidades de análisis y

conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre;

e. La garantía del acceso plural y libre a la información sobre la sexualidad, los derechos sexuales y los derechos reproductivos para el conocimiento y ejercicio de dichos derechos bajo un enfoque de igualdad de género, y para la toma libre, consciente, responsable e informada de las decisiones sobre la sexualidad;

f. El fomento y desarrollo de una conciencia ciudadana y planetaria para la conservación, defensa y mejoramiento del ambiente; para el logro de una vida sana; para el uso racional, sostenible y sustentable de los recursos naturales;

g. La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay;

h. La consideración de la persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral, en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza;

i. La Promoción de igualdades entre hombres, mujeres y personas diversas para el cambio de concepciones culturales discriminatorias de cualquier orden, sexistas en particular, y para la

construcción de relaciones sociales en el marco del respeto a la dignidad de las personas, del reconocimiento y valoración de las diferencias;

j. La incorporación de la comunidad educativa a la sociedad del conocimiento en condiciones óptimas y la transformación del Ecuador en referente de educación liberadora de los pueblos;

k. El fomento del conocimiento, respeto, valoración, rescate, preservación y promoción del patrimonio natural y cultural tangible e intangible;

l. La inculcación del respeto y la práctica permanente de los derechos humanos, la democracia, la participación, la justicia, la igualdad y no discriminación, la equidad, la solidaridad, la no violencia, las libertades fundamentales y los valores cívicos;

m. La protección y el apoyo a las y los estudiantes en casos de violencia, maltrato, explotación sexual y de cualquier tipo de abuso; el fomento de sus capacidades, derechos y mecanismos de denuncia y exigibilidad; el combate contra la negligencia que permita o provoque tales situaciones;

n. La garantía de acceso plural y libre a la información y educación para la salud y la prevención de enfermedades, la prevención del uso de estupefacientes y psicotrópicos, del consumo de bebidas alcohólicas y otras sustancias nocivas para la salud y desarrollo;

o. La promoción de la formación cívica y

ciudadana de una sociedad que aprende, educa y participa permanentemente en el desarrollo nacional;

p. El desarrollo de procesos escolarizados, no escolarizados, formales, no formales y especiales;

q. El desarrollo, la promoción y el fortalecimiento de la educación intercultural bilingüe en el Ecuador;

r. La potenciación de las capacidades productivas del país conforme a las diversidades geográficas, regionales, provinciales, cantonales, parroquiales y culturales, mediante la diversificación curricular; la capacitación de las personas para poner en marcha sus iniciativas productivas individuales o asociativas; y el fortalecimiento de una cultura de emprendimiento;

s. El desarrollo, fortalecimiento y promoción de los idiomas de los pueblos y nacionalidades del Ecuador;

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

Art. 5.- La educación como obligación de Estado. - El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generará las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos. El Estado ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley. El Estado garantizará una educación pública de calidad, gratuita y laica.

Régimen del Buen Vivir

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación

De acuerdo al tipo de investigación o proyecto que se realice siempre existirá una metodología a seguir que conlleva a un proceso organizado de acciones que permite la obtención de información detallada y de forma relevante para el investigador. Según David & Jordi (2012) en su artículo menciona que: "La elección del método con que nos acercamos a la "realidad" determina la conceptualización, los interrogantes formulados, los planteamientos teórico-prácticos puestos en marcha y, por ende, las conclusiones alcanzadas en dicha aproximación." (p. 13).

Concretando lo anterior, elegir una metodología nos brinda tanta información que es capaz de resolver incógnitas, nos permite realizar un análisis más profundo y con más detalle, crear interrogantes más específicos y que no lleven a otras interrogantes, brindar datos cuantitativos y cualitativos correspondientes a las interrogantes planteadas sobre una problemática, entre otras cosas.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente con respecto a los enfoques cuantitativos y cualitativos cada uno de ellos tiene un objetivo en claro, la adquisición de información clara y concisa sobre ¿Dónde proviene la problemática? o ¿Cuáles son las causas que conllevaron a ella?

El enfoque cuantitativo hace referencia a cantidad, es decir, que se especializa en datos numéricos o cantidades y que da resultados de forma objetiva, no se desvía por razones singulares o extrañas.

El enfoque cualitativo como su nombre mismo dice, se enfoca en cualidades, es decir, expone un lado subjetivo, no se compara con el enfoque cuantitativo que es directo ya que si ponemos como ejemplo el uso de interrogantes por un lado obtendremos datos seguros como respuestas de si y no, totalmente de acuerdo o totalmente en desacuerdo como es la escala de Likert.

Según Mesias (2004) menciona en su investigación que:

La investigación de tipo cualitativo en su enfoque rechaza la pretensión racional de solo cuantificar la realidad humana, en cambio da importancia al contexto, a la función y al significado de los actos humanos, valora la realidad como es vivida y percibida, con las ideas, sentimientos y motivaciones de sus actores. (p. 1).

Tal es el caso que por más que se apliquen encuestas siempre existe algo que falta, aquello fundamental que le da aún más sentido a los resultados que se evidencian que es la motivación y sentimientos de la persona.

Y para finalizar en este proyecto se aplicará el enfoque cuali - cuantitativo porque no solo se necesita de datos puramente con objetividad, el ser humano no es un robot que responde al sí y no, se trata de conseguir que el proyecto sea estimulante y que logre un resultado satisfactorio al aplicarlo en especial con las personas involucradas que son los estudiantes.

Tipos de investigación

Investigación de Campo

Se usa este tipo de investigación con el propósito de recopilar datos, aunque sea de forma cualitativa ya que se evidencia “in situ” si existe

alguna anomalía, las personas involucradas y su participación en un lugar en específico o características relevantes de alguna problemática. Según Astete & Muñoz (2012) mencionan que: “Como es compatible desarrollar este tipo de investigación junto a la investigación de carácter documental, se recomienda que primero se consulten las fuentes de la de carácter documental, a fin de evitar una duplicidad de trabajos.” (p. 7).

Según lo mencionado anteriormente este tipo de investigación se enlaza con lo documental, es decir que obtiene ayuda de encuestas, entrevistas, cuestionarios, sin olvidarnos de una revisión de tesis que tenga similitud con el proyecto.

Investigación Bibliográfica

Este tipo de investigación se enfoca en la recopilación de datos que ya existen y que tengan relación con la problemática, pero eso no es todo, también existen una serie de pasos que se implementan como la interpretación de datos, la observación en un lugar, la reflexión e indagación y por supuesto el análisis que nos ayuda a profundizar. Según Astete & Muñoz (2012) en su investigación asumen que: “Este tipo de investigación es la que se realiza, como su nombre lo indica, apoyándose en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie.” (p. 6).

Con relación a lo mencionado, esto hace hincapié en artículos o en revistas, en libros o también en ensayos.

Métodos científicos de la investigación

Sin dejar atrás los métodos que se utilizan en la investigación ya que son fundamentales en la aplicación del proyecto con la finalidad de obtener la información concreta y relevante que nos permita sintetizar la problemática para encontrar una solución factible que contrarreste los

obstáculos que se manifiestan. A continuación, y con más detalle los métodos utilizados en esta investigación son:

Método Deductivo

Con el objeto de identificar de donde proviene la problemática y sus causas se utilizó este método que posibilita al investigador definir conclusiones o una serie de análisis desde los principios hasta casos en particular es decir hechos precisos o concretos. Para ser aún más específicos las conclusiones que se obtuvieron de este método empezaron por la utilización de recursos tecnológicos en la educación y sus estrategias de uso a través de los años.

Método Inductivo

Como lo indica su nombre, inductivo se vincula con la particularidad, es decir, que se parte de los conocimientos de los estudiantes en relación a lo que han aprendido usando adecuadamente los recursos tecnológicos que tienen a su alcance con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo, dándonos referencias que fundamenten el proyecto a realizar.

Técnicas de investigación

Encuesta

La encuesta es una técnica sencilla pero muy efectiva cuando se trata de recabar datos completamente objetivos y directos, sin dudas y sin argumentos extras como alguna opinión personal, pero antes el encuestador debe tener en cuenta a la población a la que va a realizar la encuesta desde un principio para mantener un orden, se la puede realizar de forma verbal o escrita usando la escala de Likert para su contestación. A continuación, un ejemplo de esta escala:

Escala de Likert

5 = Muy de acuerdo

4 = De acuerdo

3 = Indiferente

2 = En desacuerdo

1 = Muy en desacuerdo

Entrevista

La entrevista se realiza por el investigador que aplica una serie de preguntas al entrevistado que en este caso pueden ser: docentes, directivos principales y secundarios de la carrera, especialistas en recursos tecnológicos, entre otros. Consta de preguntas con formalidad que permitan dar a conocer desde una perspectiva la problemática. La entrevista se la aplicó al Ing. Jonathan Samaniego Villarroel que realizó un artículo sobre “Educación por Streaming vs Educación Online, es el futuro?” en el que se le realizaron las siguientes preguntas:

1. ¿Qué opina sobre el uso de Streaming?

Considero que es importante utilizarlo para mejorar las actividades de desarrollo tecnológico dentro y fuera de clase.

2. ¿En qué tipo de actividades ha usado el streaming?

Particularmente lo he usado de manera comercial, para transmisión de eventos de interés común y en clases.

3. ¿Ha tenido resultados positivos cuando utilizo esta herramienta?

Los estudiantes han contestado de manera eficiente a las evaluaciones realizadas en este sentido.

4. ¿Cree que los estudiantes se sentirían a gusto usando esta innovación?

Creo que les gustaría mucho y le sacarían bastante provecho.

5. ¿Si se creara una guía metodológica para usar el streaming, la compartiría con sus compañeros de trabajo?
Por supuesto.

Población y Muestra

Población

Se denomina población a una agrupación de personas ubicados en un lugar, región o sector. La población a la que se aplicará este proyecto es a los estudiantes de primer y tercer semestre de la carrera Informática en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil en el periodo lectivo 2018- 2019.

Muestra

La muestra no se aplicó debido a que la cantidad de personas a las que se realizará las encuestas no supera los 100.

Tabla N° 2 Distributivo de la población

Ítem	Detalle	Cantidad	Porcentajes %
1	Autoridades	1	1.14%
2	Docentes	9	10.34%
3	Estudiantes	77	88.50%
4	Total	87	100%

Fuente: Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Elaborado por: Muñoz Flores Giannina Elizabeth

Análisis de los Resultados de la encuesta aplicada a los Docentes de la Universidad de Guayaquil

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Encuesta realizada a 9 docentes de la carrera de Informática

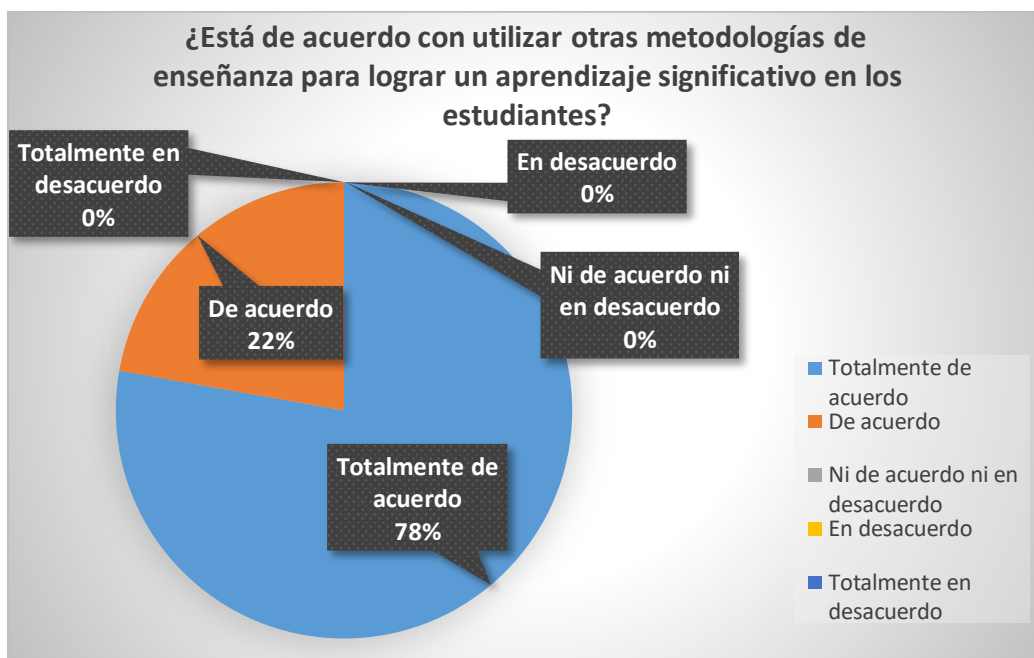
Los datos más relevantes se mostrarán con tablas, gráficos y análisis estadísticos.

Tabla N°3

¿Está de acuerdo con utilizar otras metodologías de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°1	Totalmente de acuerdo	7	77.77%
	De acuerdo	2	22.22%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°1



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

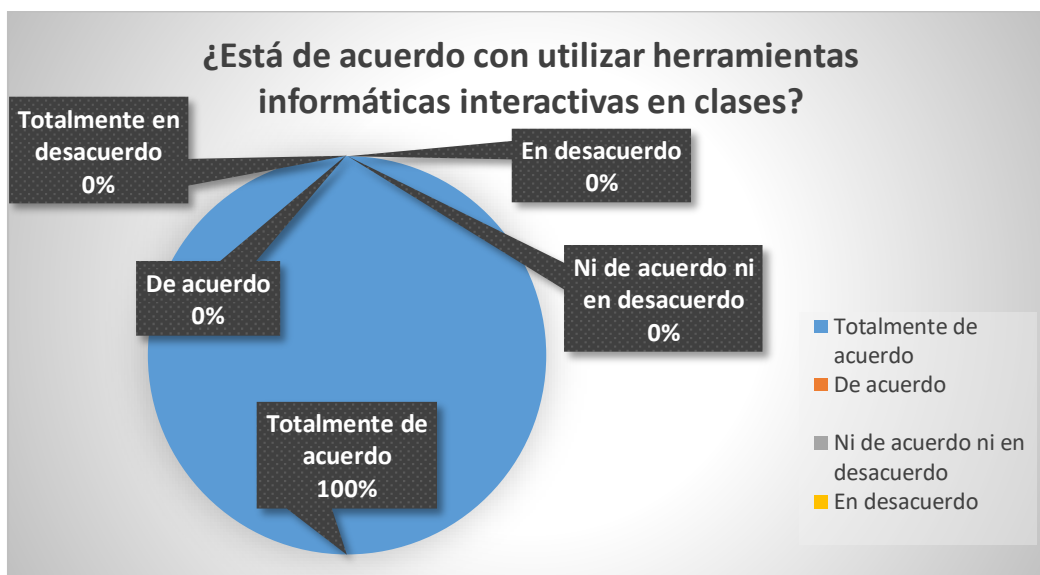
Comentario: De acuerdo al gráfico que evidencia los valores de la encuesta realizada podemos apreciar que el 78% de los encuestados están dispuestos variar en metodologías para impartir clases con el fin de cumplir su objetivo principal que en este caso debería de ser que los chicos tengan un aprendizaje significativo.

Tabla N°4

¿Está de acuerdo con utilizar herramientas informáticas interactivas en clases?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°2	Totalmente de acuerdo	9	100%
	De acuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°2



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que, en su totalidad, es decir, el 100% de los docentes encuestados aceptan utilizar herramientas tecnológicas interactivas para crear dinamismo y sobre todo

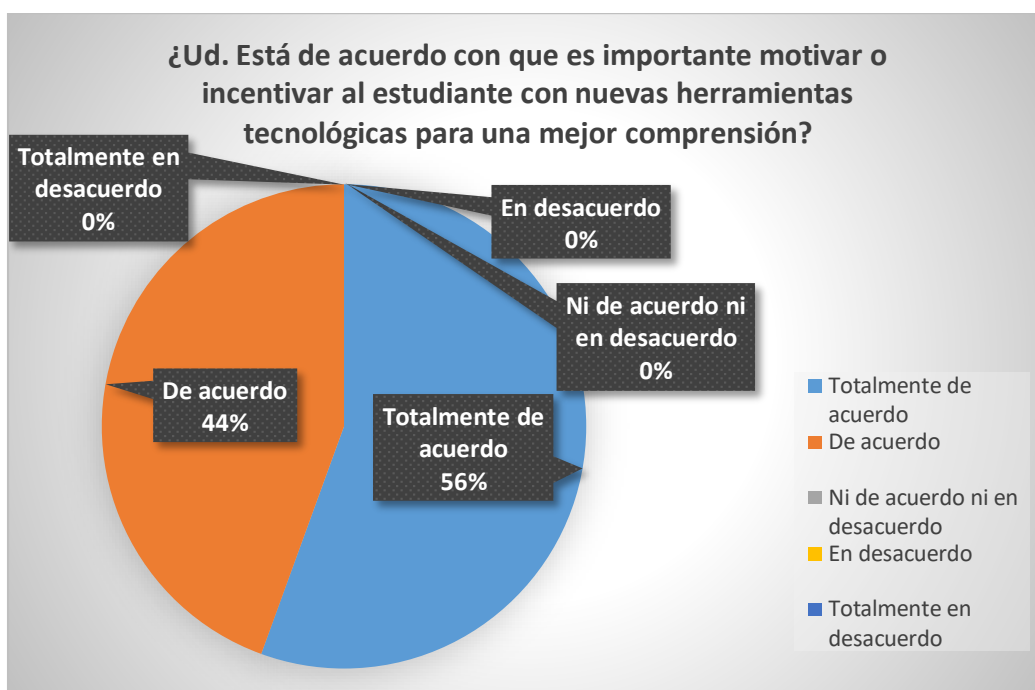
para que las clases sean entretenidas para el estudiante y no seguir una monotonía.

Tabla N°5

¿Ud. Está de acuerdo con que es importante motivar o incentivar al estudiante con nuevas herramientas tecnológicas para una mejor comprensión?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°3	Totalmente de acuerdo	5	55.55%
	De acuerdo	4	44.44%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°3



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

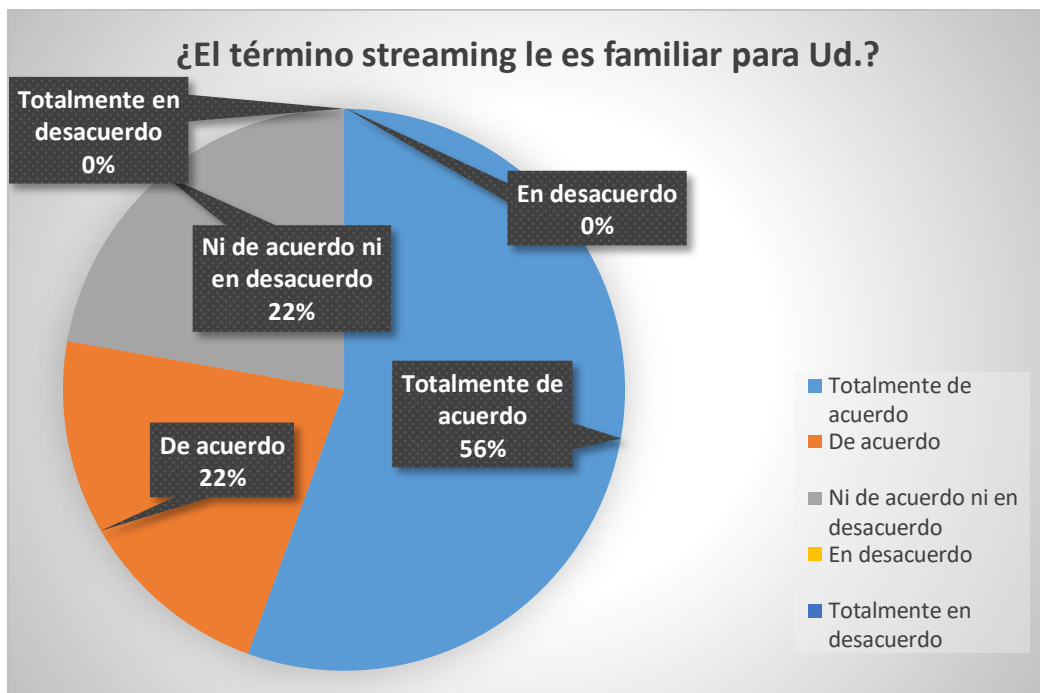
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 56% de los encuestados piensan que es importante la motivación usando herramientas tecnológicas, con eso nos da una señal de que se puede implementar con seguridad un nuevo modelo con herramientas interactivas.

Tabla N°6

¿El término streaming le es familiar para Ud.?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°4	Totalmente de acuerdo	5	55.55%
	De acuerdo	2	22.22%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	22.22%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°4



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 56% de los encuestados conocen la terminología o lo que sencillamente es el uso del streaming, significa que no todos están acostumbrados a un ambiente tecnológico en donde utilicen esta herramienta.

Tabla N°7

¿En el caso de haber tenido una experiencia con el manejo de streaming, lo cataloga como positivo?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°5	Totalmente de acuerdo	2	22.22%
	De acuerdo	3	33.33%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	44.44%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°5



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

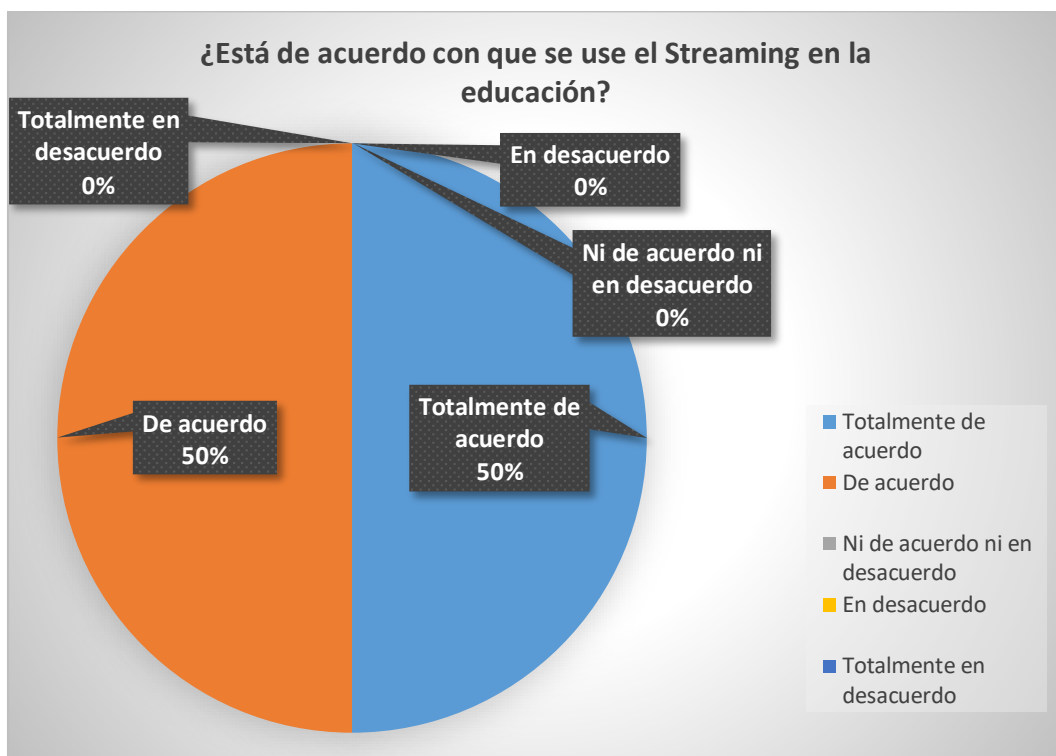
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 45% de los encuestados tiene indiferencia o no han usado la herramienta streaming alguna vez en su vida, nos da a entender que no están muy familiarizados con la tecnología y que usualmente la mayoría de sus clases son básicas, es decir tradicionales.

Tabla N°8

¿Está de acuerdo con que se use el Streaming en la educación?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°6	Totalmente de acuerdo	4	44.44%
	De acuerdo	4	44.44%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	11.11%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°6



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

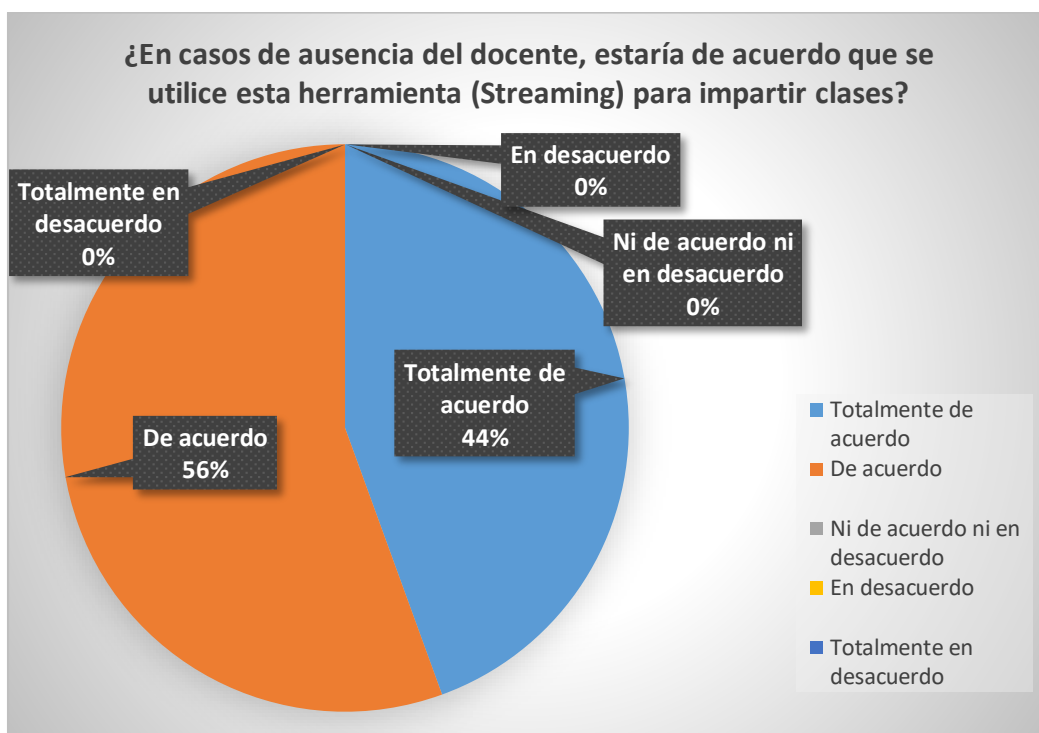
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 44% de los encuestados quiere que se implemente el uso de streaming en la facultad demostrando apoyo del lado académico que desea usar nuevos recursos.

Tabla N°9

¿En casos de ausencia del docente, estaría de acuerdo que se utilice esta herramienta (Streaming) para impartir clases?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°7	Totalmente de acuerdo	4	44.44%
	De acuerdo	5	55.55%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°7



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 56% acepta usar el streaming como apoyo para alivianar la carga de sus ocupaciones, es decir cuando el docente se va de viaje por algún asunto académico demostrando apoyo significativo de los docentes que desean experimentar algo dinámico.

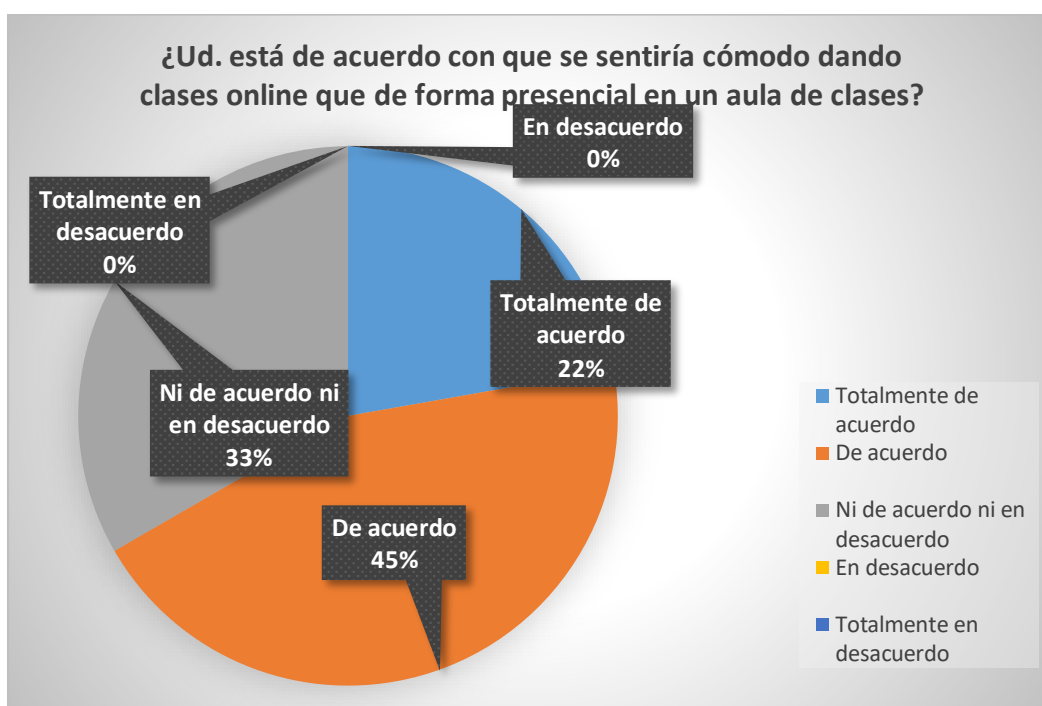
Tabla N°10

¿Ud. está de acuerdo con que se sentiría cómodo dando clases online que de forma presencial en un aula de clases?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°8	Totalmente de acuerdo	2	22.22%
	De acuerdo	4	44.44%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	33.33%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°8



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

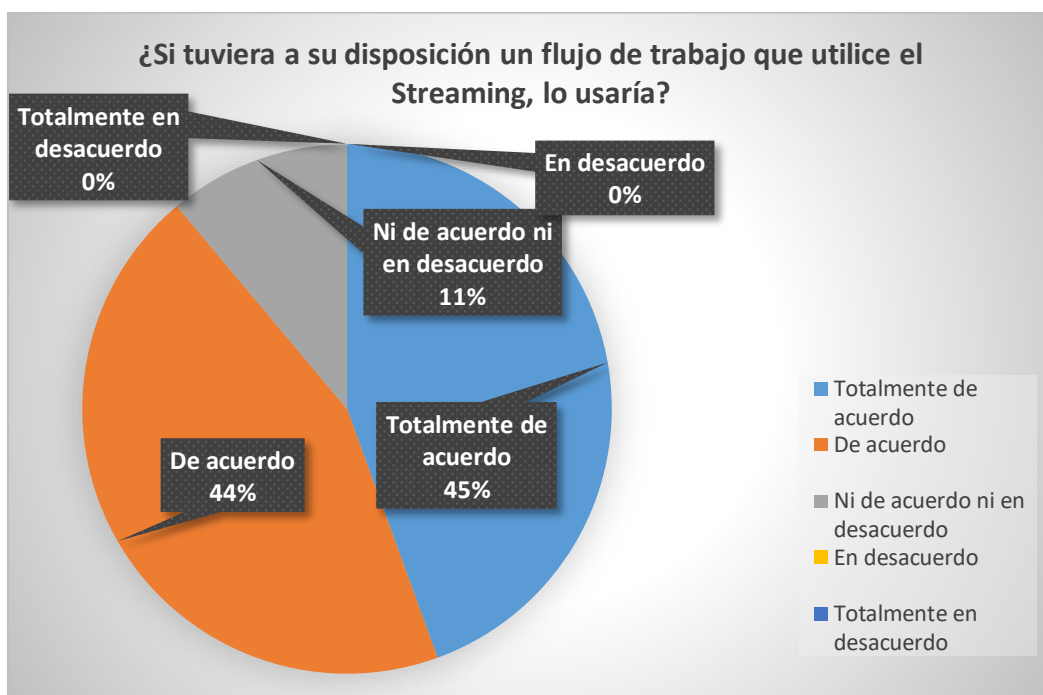
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 45% está de acuerdo con la comodidad que brindaría usar el streaming de vez en cuando que de forma presencial en los salones de clases de la facultad demostrando que nuestro proyecto daría resultado en su aplicación.

Tabla N°11

¿Si tuviera a su disposición un flujo de trabajo que utilice el Streaming, lo usaría?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°9	Totalmente de acuerdo	4	44.44%
	De acuerdo	4	44.44%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	11.11%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°9



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

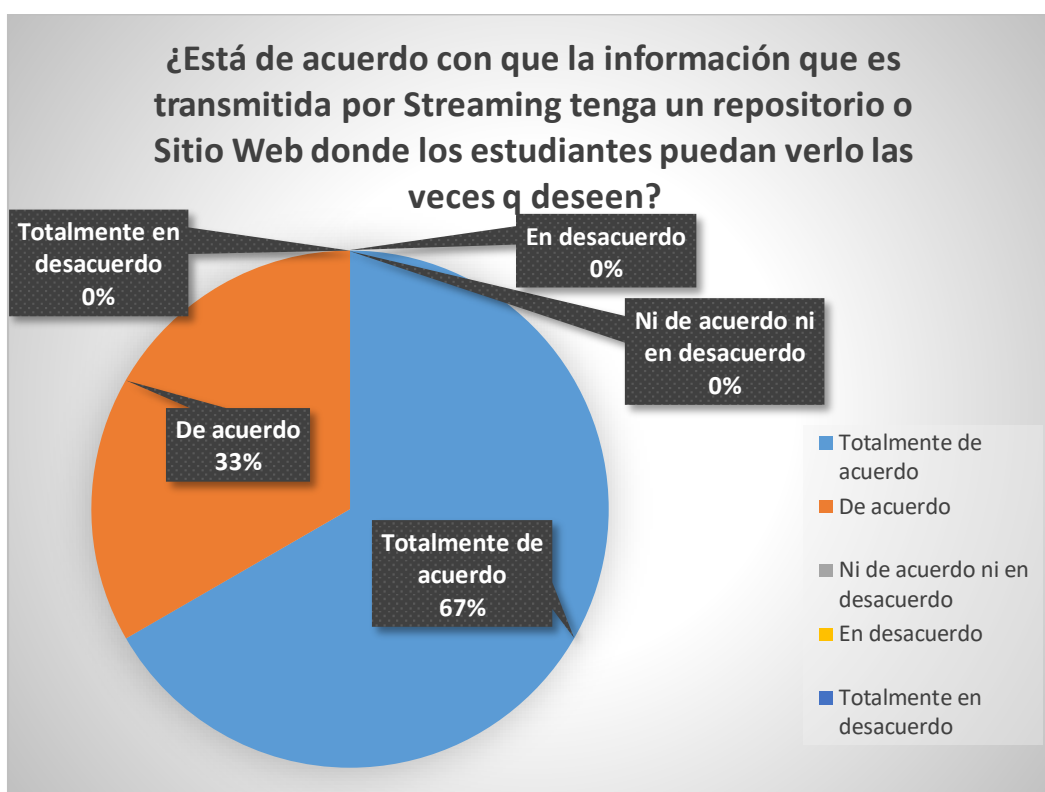
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 45% de los encuestados usaría la guía metodológica de la propuesta para impartir clases de forma cómoda e interactiva dejando atrás la monotonía motivando en horas de clases.

Tabla N°12

¿Está de acuerdo con que la información que es transmitida por Streaming tenga un repositorio o Sitio Web donde los estudiantes puedan verlo las veces q deseen?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°10	Totalmente de acuerdo	6	66.66%
	De acuerdo	3	33.33%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°10



Fuente: Docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 67% está totalmente de acuerdo con que toda información que sea transmitida vía streaming tenga una plataforma de soporte para estudiantes que no tengan la facilidad de recibir clases en vivo.

Análisis de los Resultados de la encuesta aplicada a los Estudiantes de la Universidad de Guayaquil

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Encuesta realizada a 88 estudiantes de primer y tercer semestre de la carrera de Informática.

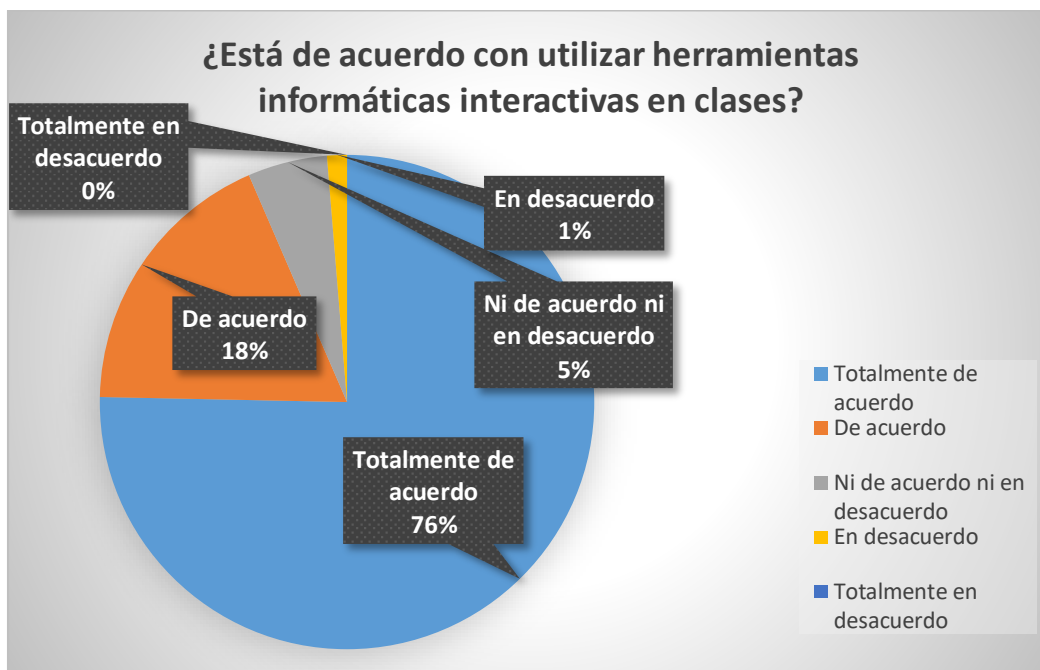
Los datos más relevantes se mostrarán con tablas, gráficos y análisis estadísticos.

Tabla N°13

¿Está de acuerdo con utilizar herramientas informáticas interactivas en clases?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°1	Totalmente de acuerdo	58	75.32%
	De acuerdo	14	18.18%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	5.19%
	En desacuerdo	1	1.29%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		77	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°11



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

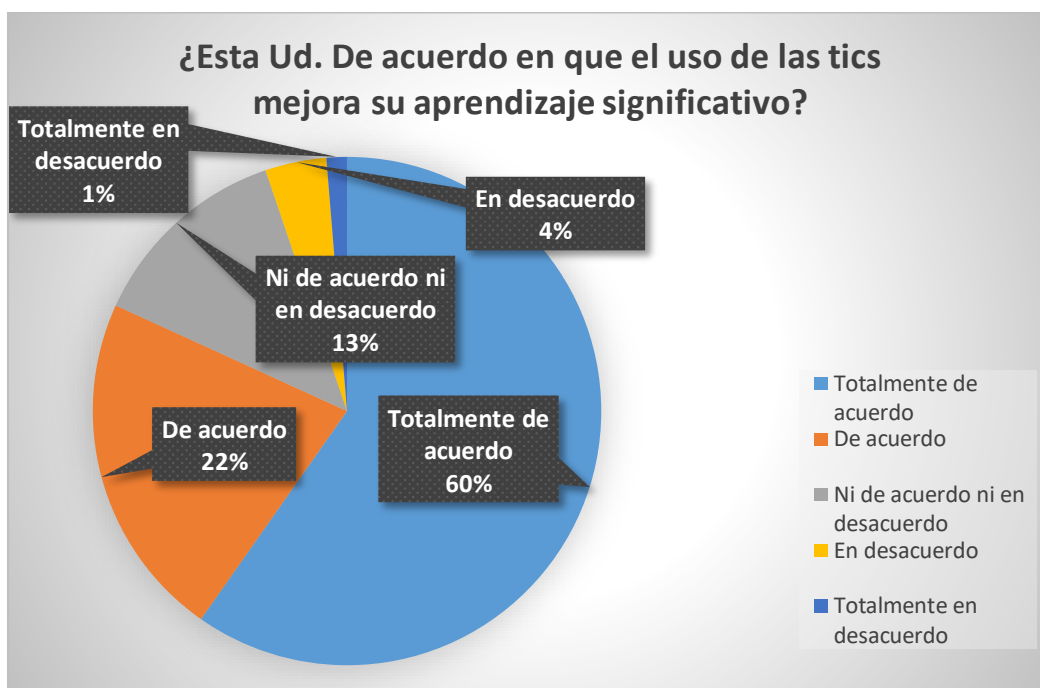
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 76% de los estudiantes desean interactuar con herramientas tecnológicas para aprender cosas nuevas afirmando nuestra propuesta de implementar el streaming para lograr un aprendizaje significativo.

Tabla N°14

¿Esta Ud. De acuerdo en que el uso de las tics mejora su aprendizaje significativo?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°2	Totalmente de acuerdo	46	59.74%
	De acuerdo	17	22.07%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	12.98%
	En desacuerdo	3	3.89%
	Totalmente en desacuerdo	1	1.29%
Total:		77	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°12



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 60% de los estudiantes encuestados están totalmente de acuerdo con que usar la Tics es indispensable en su aprendizaje como estudiantes

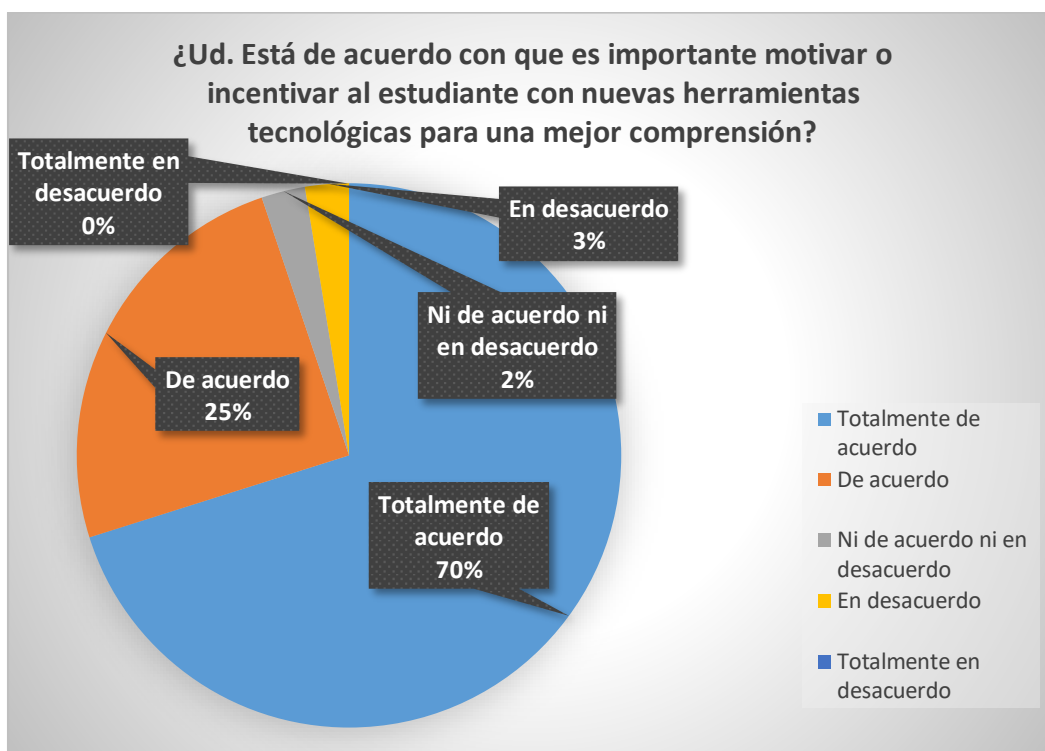
universitarios afirmando que la aplicación de nuestra propuesta sería aceptada y aplicada sin problemas.

Tabla N°15

¿Ud. Está de acuerdo con que es importante motivar o incentivar al estudiante con nuevas herramientas tecnológicas para una mejor comprensión?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°3	Totalmente de acuerdo	54	70.12%
	De acuerdo	19	11.68%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	2.59%
	En desacuerdo	2	2.59%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		77	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°13



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

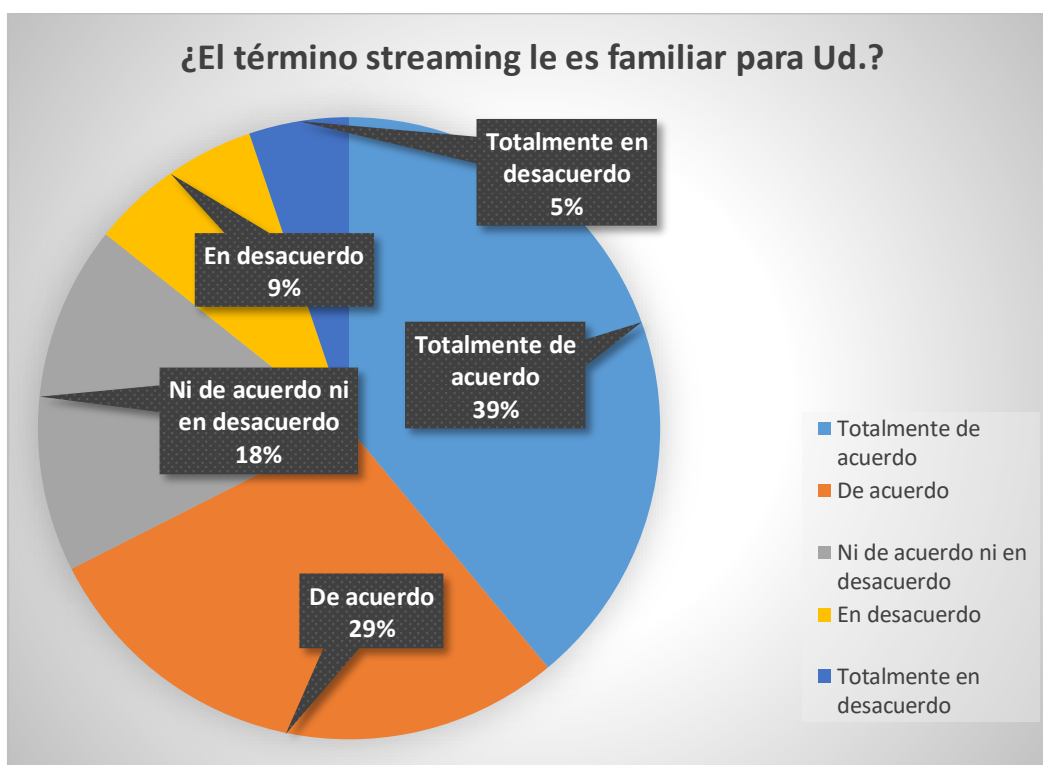
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 10% de los estudiantes encuestados consideran muy importante la incentivación de los estudiantes al momento de aprender nuevos conocimientos con el fin de obtener una información concreta y relevante.

Tabla N°16

¿El término streaming le es familiar para Ud.?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°4	Totalmente de acuerdo	30	38.96%
	De acuerdo	22	28.57%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	14	18.18%
	En desacuerdo	7	9.09%
	Totalmente en desacuerdo	4	5.19%
Total:		77	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°14



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

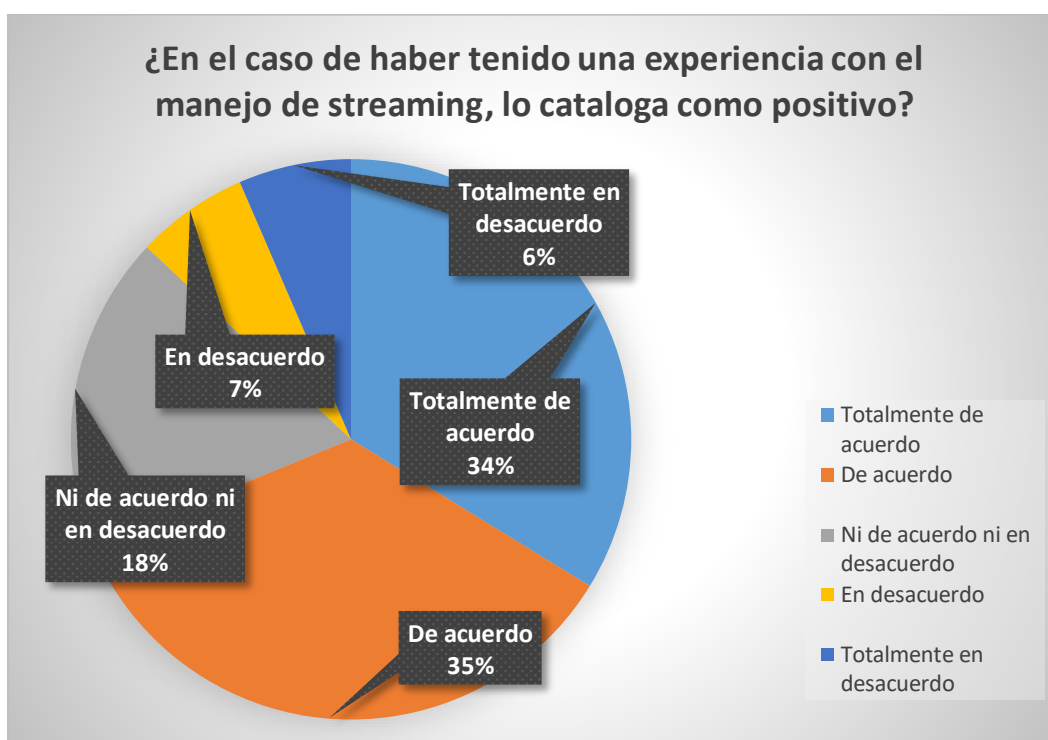
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 39% de los estudiantes confirman saber sobre la terminología de streaming, es decir ya tienen una experiencia sobre esta herramienta facilitando aún más su fácil comprensión en el proyecto.

Tabla N°17

¿En el caso de haber tenido una experiencia con el manejo de streaming, lo cataloga como positivo?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°5	Totalmente de acuerdo	26	33.76%
	De acuerdo	27	35.06%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	14	18.18%
	En desacuerdo	5	6.49%
	Totalmente en desacuerdo	5	6.49%
Total:		77	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°15



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

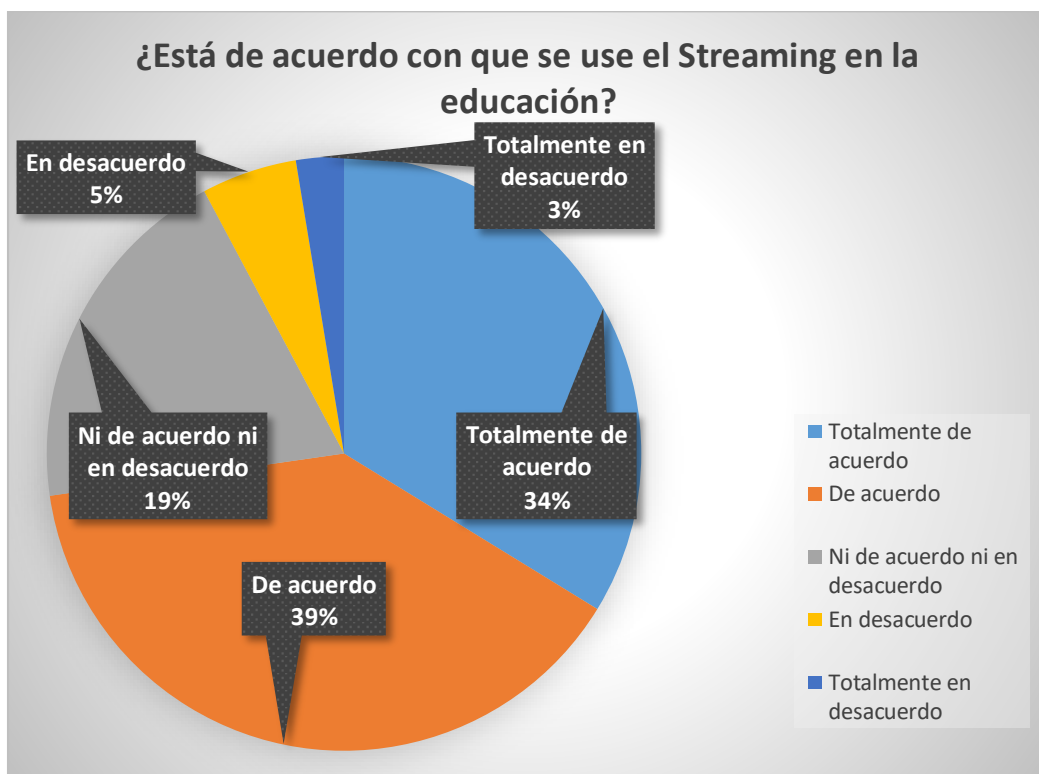
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 35% de los estudiantes encuestados definen el streaming como herramienta positiva que puede ser aplicada en la educación, esta afirmación es relevante para el proceso de aplicación de la propuesta.

Tabla N°18

¿Está de acuerdo con que se use el Streaming en la educación?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°6	Totalmente de acuerdo	26	33.76%
	De acuerdo	30	38.96%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	15	19.48%
	En desacuerdo	4	1.29%
	Totalmente en desacuerdo	2	2.59%
Total:		77	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°16



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

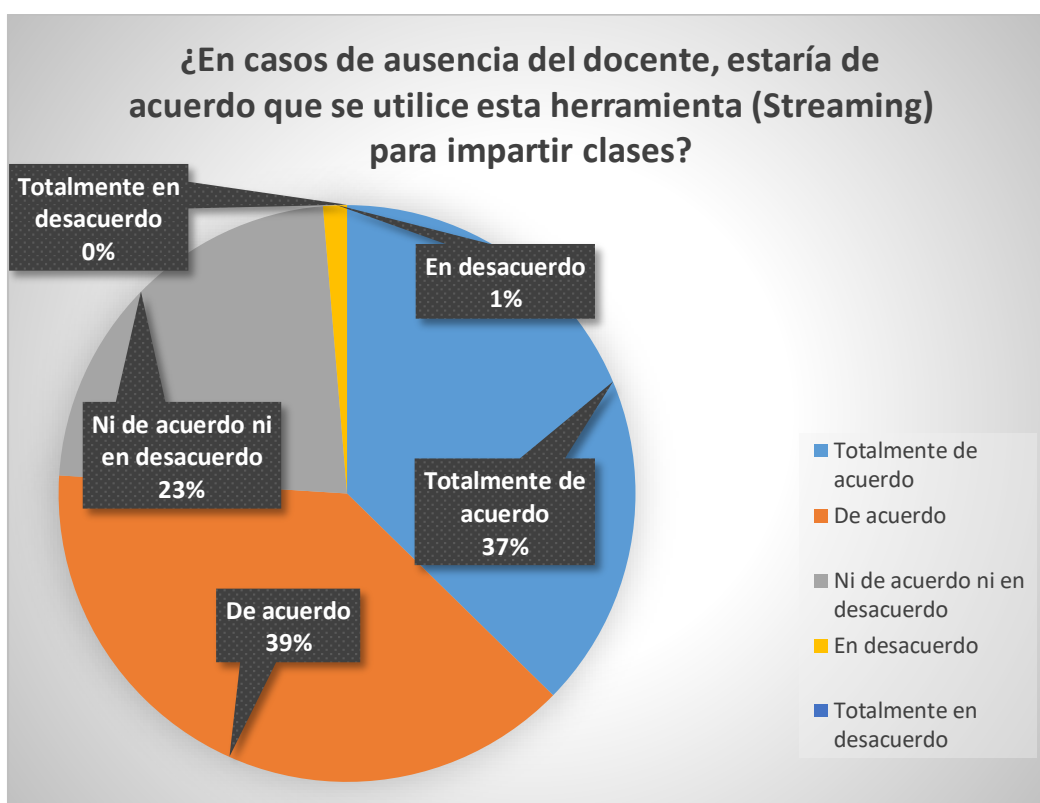
Comentario: Según los resultados se observa que una gran parte de estudiantes desean experimentar esta nueva herramienta tecnológica para cambiar a un estilo de aprendizaje moderno y práctico.

Tabla N°19

¿En casos de ausencia del docente, estaría de acuerdo que se utilice esta herramienta (Streaming) para impartir clases?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°7	Totalmente de acuerdo	28	36.36%
	De acuerdo	29	37.66%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	17	22.07%
	En desacuerdo	1	1.29%
	Totalmente en desacuerdo	2	2.59%
Total:		77	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°17



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

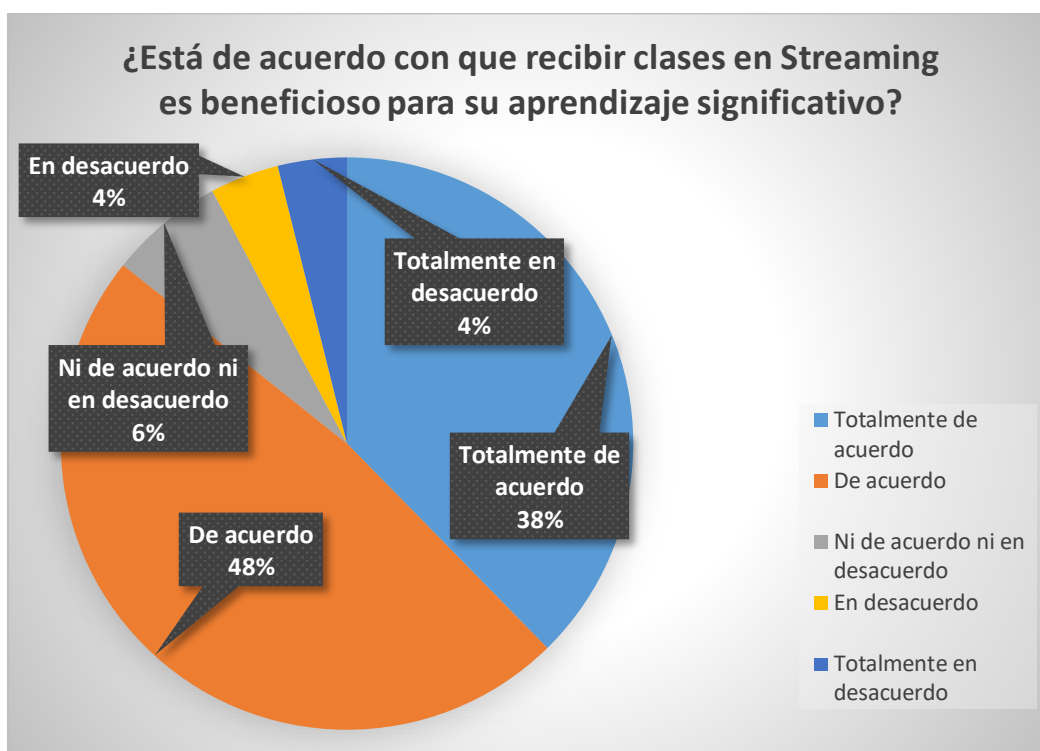
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 39% de los estudiantes encuestados opinan que si el docente tuvo alguna urgencia o realiza alguna actividad extracurricular como alguna conferencia es muy útil la utilización de streaming en estos casos dando facilidad al docente de poder dar su clase en cualquier momento y a los estudiantes de no perder clases.

Tabla N°20

¿Está de acuerdo con que recibir clases en Streaming es beneficioso para su aprendizaje significativo?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°8	Totalmente de acuerdo	29	37.66%
	De acuerdo	37	48.05%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	6.49%
	En desacuerdo	3	3.89%
	Totalmente en desacuerdo	3	3.89%
Total:		77	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°18



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

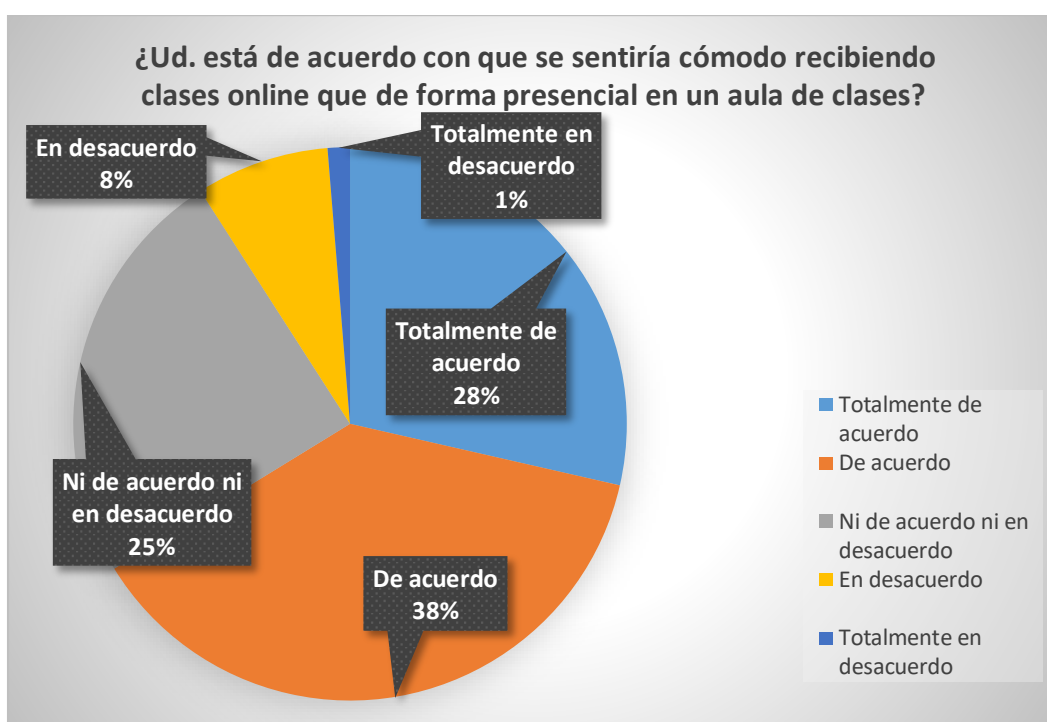
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 48% de los estudiantes encuestados opinan positivamente que la implementación de la herramienta interactiva streaming ofrece beneficios, pero no solo a estudiantes, también a docentes y a la facultad por implementar una metodología que no se ha usado antes en otras facultades.

Tabla N°21

¿Ud. está de acuerdo con que se sentiría cómodo recibiendo clases online que de forma presencial en un aula de clases?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°9	Totalmente de acuerdo	22	28.57%
	De acuerdo	29	37.66%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	19	24.67%
	En desacuerdo	6	7.79%
	Totalmente en desacuerdo	1	1.29%
Total:		77	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°19



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

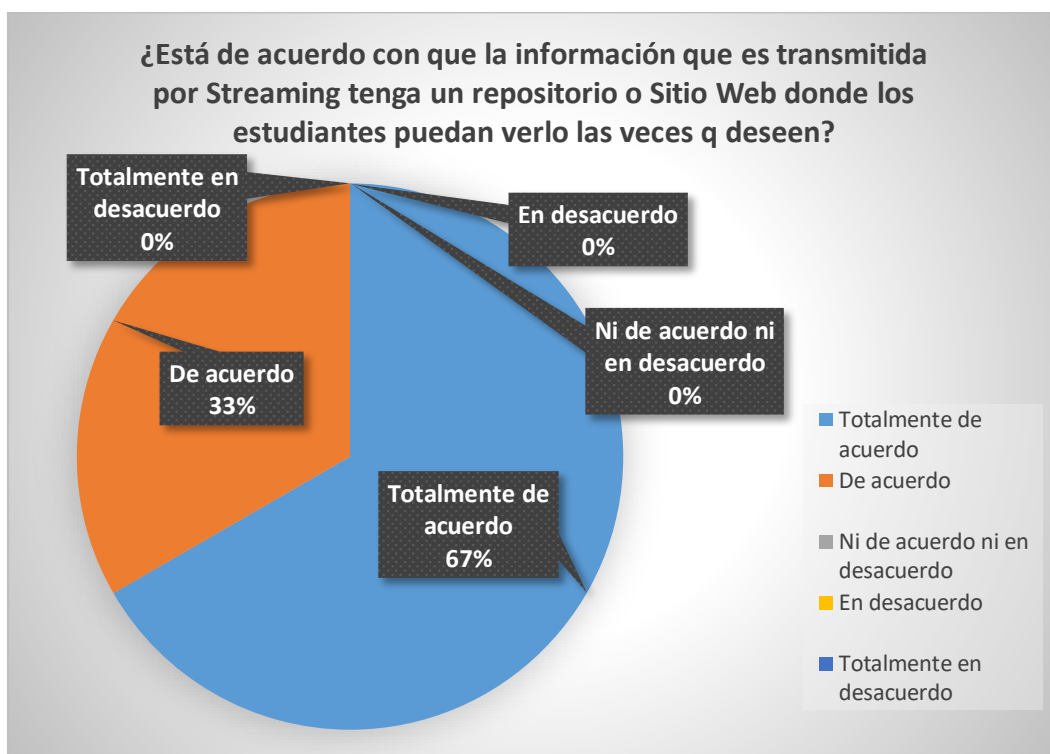
Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 38% de los estudiantes encuestados está de acuerdo con la comodidad que brindaría el uso de streaming para recibir clases afirmando una vez más que la aplicación de la propuesta es asertiva y beneficiosa.

Tabla N°22

¿Está de acuerdo con que la información que es transmitida por Streaming tenga un repositorio o Sitio Web donde los estudiantes puedan verlo las veces q deseen?			
ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
N°10	Totalmente de acuerdo	6	66.66%
	De acuerdo	3	33.33%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total:		9	100%

Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Gráfico N°20



Fuente: Estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Elaborado por: Giannina Elizabeth Muñoz Flores.

Comentario: Como resultado de la encuesta podemos apreciar que un 67% de los estudiantes encuestados desea tener la información recopilada en una plataforma que sea accesible a todos y con los videos de las clases que se han realizado a través de streaming.

Conclusiones

- Existe una cantidad considerable de docentes y estudiantes que no están muy familiarizados con el uso de streaming o con algun recurso tecnológico innovador que pueda aplicar en las clases.
- Se concluye que los estudiantes actualmente utilizan herramientas tecnológicas muy básicas para su aprendizaje, pero no logran llegar al esperado aprendizaje significativo que el docente requiere lograr en su salón de clases.
- Se concluye que no se implementen metodologías que integren herramientas tecnológicas interactivas en el syllabus que afiance y complemente los estudios académicos de los jóvenes estudiantes de la Facultad.
- Se concluye que los estudiantes y docentes de la facultad están acostumbrados a impartir y recibir clases de forma presencial y directa siguiendo un horario preestablecido por las autoridades y que están sujetos a cambios y reformulaciones debidos a eventos.
- Se concluye que los docentes se ven afectados al seguir con su horario de clases debido eventos curriculares como congresos, ponencias, o viajes a otro país por artículos.

Recomendaciones

- Se recomienda fomentar el uso de las herramientas tecnológicas con el fin de lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- Crear una guía metodológica implementando herramientas tecnológicas interactivas para dejar a un lado la monotonía y las herramientas básicas que se usan en las clases impartidas por los docentes.
- Se recomienda rediseñar los syllabus insertando nuevos parámetros de enseñanza con el propósito de establecer un cambio positivo y en cuanto al aprendizaje que reciben los estudiantes.
- Se recomienda inculcar el uso del streaming por parte de los docentes cuando tengan que salir del país por motivos académicos.
- Se recomienda diseñar un repositorio o plataforma en la web para que los estudiantes puedan acceder al contenido que se realiza vía streaming rellenando el vacío que dejan los docentes cuando no son capaces de cumplir con su jornada.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título de la propuesta

Creación de un flujo de trabajo para la realización de streaming para los docentes.

Justificación

La finalidad de este proyecto es la creación de un flujo de trabajo que ofrezca al docente una nueva metodología de enseñanza que se adecue a la problemática que se está experimentando en la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación con los estudiantes de la carrera de Informática de primer y tercer semestre del año lectivo 2018 – 2019.

Si tomamos en cuenta hace 5 años atrás los recursos tecnológicos que se usaban para impartir clases siguen siendo los mismos, aunque tampoco hay que negar que fueron muy útiles en un tiempo correspondido, pero como siempre se busca innovar, dejar la rutina, crear variedad al momento de explicar sobre alguna cosa y gracias a los resultados que se obtuvieron a las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes se confirmó que la implementación del streaming como recurso tecnológico innovador e interactivo puede dar buenos resultados.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente los docentes universitarios tienen motivos para viajar a otros países gracias a sus logros intelectuales como artículos científicos que son expuestos en ponencias o congresos muy importantes y muy reconocidos y en los estudiantes que al

final de eso se trata, de que ellos logren un aprendizaje significativo, un aprendizaje que les sea valioso, que ellos sean capaces de utilizar ese recurso también en su vida profesional y demostrar que una vez más cualquier recurso tecnológico puede ser utilizado correctamente en la educación, es decir demostrar que el streaming es un recurso fundamental y de calidad en la vida de un ser humano en desarrollo.

Objetivo general de la propuesta

- Diseñar un flujo de trabajo que aplique la utilización de streaming manejado por los docentes en la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación en la carrera de Informática y en los estudiantes de primer y tercer semestre del año lectivo 2018 – 2019.

Objetivos específicos de la propuesta

- Orientar a los docentes como utilizar el flujo de trabajo correctamente realizando capacitaciones.
- Fomentar los beneficios que tiene el uso de este flujo de trabajo en los estudiantes con el fin de lograr un aprendizaje significativo.
- Implementar el flujo de trabajo en otras carreras de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Aspectos teóricos de la propuesta

El Streaming

Hace referencia a la transmisión (en vivo o grabada) a través de medios electrónicos con el fin de viralizar su contenido en diferentes plataformas en donde también está la opción de descargar tal contenido siempre y cuando el propietario lo desee ya que la mayoría de las

transmisiones son en tiempo real y solo es descargado por los espectadores en ese momento a través de un buffer mas no como archivo.

Actualmente el streaming es muy usado cuando hablamos de televisión y radio online que es un ejemplo muy simple y claro de cómo se utiliza el streaming. Tenemos varios ejemplos en los que se utiliza el streaming, por ejemplo: la radio, música en directo, seminarios, conferencias, charlas, capacitaciones, cursos sin dejar a un lado que la plataforma más conocida para realizar directos en vivo y que permite guardarlos es YouTube.

Los elementos que se usan al momento de realizar un streaming son estos:

Buffer: El buffer es un espacio que almacena temporalmente datos evitando el congestionamiento de información que es enviada o recibida de algún dispositivo de entrada y salida. Y para que esto funcione necesita de un enlace (<http://>) a donde llegará esa información.

Conexión a internet: Por supuesto es necesario una conexión estable de internet para poder transmitir sin problemas además de que la visualización sea optima en cuanto a video y audio.

Computador: Para realizar una retransmisión es necesario tener ciertas características de Pc:

- Procesador Intel Core I5 o superior, dependiendo de la calidad del procesador la PC trabajara a su máxima o mínima calidad, es bueno contactar a un experto.
- Memoria Ram 4GB o superior, tener en cuenta el procesador de la computadora o laptop ya que las memorias y la placa madre tienen variantes, contactar a un experto.
- Disco duro 20GB o superior, contactar a un experto.

- Sistema operativo Windows 7 o superior, también puede ser Mac Os, dependiendo de las actividades que realices puedes comprar una laptop o computadora de acuerdo a las necesidades, no es necesario excederse comprando lo más nuevo.

Dispositivos de Audio y Video:

- Micrófonos
- Cámara Web
- Tarjetas de sonido y de video.

Aunque las transmisiones en la actualidad están al alcance de nuestras manos se las puede realizar con un celular y dependiendo de la plataforma, es decir en Facebook o en YouTube teniendo en cuenta estas características.

- **Paquete de Datos:** Se recomienda tener más de 2GB para que la transición no se detenga de repente, tener en cuenta el tiempo que se va a realizar la actividad.
- **Celular:** Por lo general las versiones de Android van cambiando y mejorando con el tiempo y se recomienda desde Android 4.4 KitKat y superiores.

Servidores: Este es un elemento fundamental que permite que todo funcione, existen muchas plataformas para realizar streaming y muchas de ellas son conocidas debido a los videojuegos ya que eso es lo que más se consume, a continuación, mencionare algunas de ellas:

- **YouTube:** Creado en febrero del 2005, es un sitio web que se especializa en la subida de videos de todo tipo, documentales, canciones, tutoriales, comerciales, blogs, entre otros y con la opción de realizar streaming y guardarlo en la plataforma siempre y cuando

creemos una cuenta de google, cuenta con versión para móviles que viene ya instalado predeterminadamente para Android y disponible para IOs.

- **Facebook:** Creado en febrero del 2004, es una red social que permite comunicarse con otras personas a nivel mundial, una de las redes sociales más utilizadas hasta la actualidad que por mes existen 1,94 mil millones de usuarios utilizando el sitio, esta enlazada con otras redes como Instagram y WhatsApp, además de tener versión para móviles en versión completa o versión Lite que pesa menos, permite realizar streaming en cualquier momento para Android y disponible para IOs.
- **Skype:** Creado en agosto del 2003, es un software propietario que permite realizar video llamadas entre uno hasta 25 usuarios, es gratuito y se puede acceder a ella creando una cuenta Microsoft, cuenta con versión para móviles y se encuentra como instalación predeterminada para Android y disponible para IOs.
- **Mixer:** Creado en agosto del 2016, es una plataforma creada por Microsoft que permite la retransmisión de partidas de videojuegos, disponible para Android e IOs, tiene integración con la consola de juegos Xbox One, cuenta con chat centralizado.
- **Twitch:** Creada en junio del 2011, es una plataforma de streaming muy usada por usuarios que se dedican a realizar transmisiones de videojuegos, además de promocionar eventos como el eSports, es propiedad de Amazon y lo positivo de esta plataforma es que no causa problemas con derechos de autor.

Aspecto pedagógico

Con referencia a la pedagogía, la propuesta de la utilización de streaming en el campo educativo además de novedoso en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación es en pocas palabras una solución que pueda resolver la problemática que pasan los estudiantes de la carrera de Informática al no tener inspiración o experimentar cosas nuevas.

Los jóvenes actualmente se adaptan fácilmente a los cambios y avances tecnológicos en poco tiempo que para ellos puede resultar cansado o agobiante seguir usando herramientas tecnológicas como la computadora o proyector que usualmente lo usan casi a diario, pero y si añadimos algo de variedad como la transmisión en vivo de clases, los estudiantes no tendrían que asistir diariamente a la facultad, es más se pueden dar clases online si se lo plantea y se lo organiza adecuadamente.

Hay que mencionar que usar el streaming para las clases no es negativo como lo aparenta en la actualidad y que solo es usado comercialmente, todo depende del uso que se le dé y complementarlo con capacitaciones o una guía para el docente dándole ventaja cuando tenga que posponer sus clases debido a eventos concernientes a la facultad o por logros académicos, sin embargo, los estudiantes no se quedan atrás.

Ellos podrán sentirse familiarizados con la herramienta provocando cambios positivos como motivación por aprender o conocer más de esta herramienta, así como ellos pueden aplicarla para algún proyecto académico, su formación depende del docente y su objetivo principal es llegar a los jóvenes que esperan recibir y descubrir un nuevo ambiente tecnológico.

Aspecto legal

Ley de la Propiedad Intelectual

De los Derechos de Autor y Derechos Conexos

Art. 5. El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación de la obra, independientemente de su mérito, destino o modo de expresión.

Se protegen todas las obras, interpretaciones, ejecuciones, producciones o emisiones radiofónicas cualquiera sea el país de origen de la obra, la nacionalidad o el domicilio del autor o titular. Esta protección también se reconoce cualquiera que sea el lugar de publicación o divulgación.

El reconocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos no está sometido a registro, depósito, ni al cumplimiento de formalidad alguna.

El derecho conexo nace de la necesidad de asegurar la protección de los derechos de los artistas, intérpretes o ejecutantes y de los productores de fonogramas.

Art. 6. El derecho de autor es independiente, compatible y acumulable con:

La propiedad y otros derechos que tengan por objeto la cosa material a la que esté incorporada la obra;

Los derechos de propiedad industrial que puedan existir sobre la obra; y,

Los otros derechos de propiedad intelectual reconocidos por la ley.

Art. 7. Para los efectos de este Título los términos señalados a continuación tendrán los siguientes significados:

Autor: Persona natural que realiza la creación intelectual.

Artista intérprete o ejecutante: Persona que representa, canta, lee, recita, interpreta o ejecuta en cualquier forma una obra.

Ámbito doméstico: Marco de las reuniones familiares, realizadas en la casa de habitación que sirve como sede natural del hogar.

Base de datos: Compilación de obras, hechos o datos en forma impresa, en una unidad de almacenamiento de ordenador o de cualquier otra forma.

Causahabiente: Persona natural o jurídica que por cualquier título ha adquirido derechos reconocidos en este Título.

Colección: Conjunto de cosas por lo común de una misma clase o género.

Compilación: Agrupación en un solo cuerpo científico o literario de las distintas leyes, noticias o materias.

Copia o ejemplar: Soporte material que contiene la obra o producción, incluyendo tanto el que resulta de la fijación original como el que resulta de un acto de reproducción.

Derechos conexos: Son los derechos económicos por comunicación pública que tienen los artistas, intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y organismos de radio-difusión.

Distribución: Puesta a disposición del público, del original o copias de la obra, mediante su venta, arrendamiento, préstamo público o de cualquier otra forma conocida o por conocerse de transferencia de la propiedad, posesión o tenencia de dicho original o copia.

Divulgación: El acto de hacer accesible por primera vez la obra al público, con el consentimiento del autor, por cualquier medio o procedimiento conocido o por conocerse.

Editor: Persona natural o jurídica que mediante contrato escrito con el autor o su causahabiente se obliga a asegurar la publicación y divulgación de la obra por su propia cuenta.

Emisión: Difusión a distancia de sonidos, de imágenes o de ambos, por cualquier medio o procedimiento, conocido o por conocerse, con o sin la utilización de satélites, para su recepción por el público. Comprende también la producción de señales desde una estación terrestre hacia un satélite de radiodifusión o de telecomunicación.

Expresiones del folklore: Producciones de elementos característicos del patrimonio cultural tradicional, constituidas por el conjunto de obras literarias y artísticas, creadas en el territorio nacional, por autores no conocidos o que no se identifiquen, que se presuman nacionales del País, de sus comunidades étnicas y se transmitan de generación en generación, de manera que reflejen las expectativas artísticas o literarias tradicionales de una comunidad.

Fijación: Incorporación de signos, sonidos, imágenes o su representación digital, sobre una base material que permita su lectura, percepción, reproducción, comunicación o utilización.

Fonograma: Toda fijación exclusivamente sonora de los sonidos de una ejecución o de otros sonidos o de sus representaciones digitales. Las grabaciones gramofónicas, magnetofónicas y digitales son copias de fonogramas.

Grabación efímera: Fijación temporal, sonora o audiovisual de una representación o ejecución o de una emisión de radiodifusión, realizada por

un organismo de radiodifusión utilizando sus propios medios y empleada en sus propias emisiones de radiodifusión.

Licencia: Autorización o permiso que concede el titular de los derechos al usuario de la obra u otra producción protegida, para utilizarla en la forma determinada y de conformidad con las condiciones convenidas en el contrato. No transfiere la titularidad de los derechos.

Obra: Toda creación intelectual original, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocerse.

Obra anónima: Aquella en que no se menciona la identidad del autor por su voluntad.

Obra audiovisual: Toda creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que esté destinada esencialmente a ser mostrada a través de aparatos de proyección o cualquier otro medio de comunicación de la imagen y de sonido, independientemente de las características del soporte material que la contenga.

Obra de arte aplicado: Creación artística con funciones utilitarias o incorporada en un artículo útil, ya sea una obra de artesanía o producida en escala industrial.

Obra en colaboración: La creada conjuntamente por dos o más personas naturales.

Obra colectiva: Es la creada por varios autores, por iniciativa y bajo la responsabilidad de una persona natural o jurídica, que la pública o divulga con su propio nombre, y en la que no es posible identificar a los autores o individualizar sus aportes.

Obra por encargo: Es el producto de un contrato para la realización de una obra determinada, sin que medie entre el autor y quien la encomienda una relación de empleo o trabajo.

Obra inédita: La que no ha sido divulgada con el consentimiento del autor o sus derechohabientes.

Obra plástica o de bellas artes: Creación artística cuya finalidad apela al sentido estético de la persona que la contempla, como las pinturas, dibujos, grabados y litografías. No quedan comprendidas en la definición, a los efectos de la presente ley, las fotografías, las obras arquitectónicas y las audiovisuales.

Obra póstuma: Además de las no publicadas en vida del autor, las que lo hubiesen sido durante ésta, si el mismo autor, a su fallecimiento, las deja refundidas, adicionadas, anotadas o corregidas de manera que merezcan reputarse como obras nuevas.

Organismo de radiodifusión: Persona natural o jurídica que decide las emisiones y que determina las condiciones de emisión de radio o televisión.

Productor: Persona natural o jurídica que tiene la iniciativa, la coordinación y la responsabilidad en la producción de una obra, por ejemplo, de la obra audiovisual, o del programa de ordenador.

Productor de fonogramas: Persona natural o jurídica bajo cuya iniciativa, responsabilidad y coordinación se fijan por primera vez los sonidos de una ejecución, u otros sonidos o sus representaciones digitales.

Programa de ordenador (software): Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, ordenador, o

aparato electrónico o similar con capacidad de procesar información, para la realización de una función o tarea, u obtención de un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión o fijación. El programa de ordenador comprende también la documentación preparatoria, planes y diseños, la documentación técnica, y los manuales de uso.

Publicación: Producción de ejemplares puesto al alcance del público con el consentimiento del titular del respectivo derecho, siempre que la disponibilidad de tales ejemplares permita satisfacer las necesidades razonables del público, teniendo en cuenta la naturaleza de la obra.

Reproducción: Consiste en la fijación de la obra en cualquier medio o por cualquier procedimiento, conocido o por conocerse, incluyendo su almacenamiento digital, temporal o definitivo, y la obtención de copias de toda o parte de ella.

Retransmisión: Reemisión de una señal o de un programa recibido de otra fuente, efectuada por difusión de signos, sonidos o imágenes, ya sea difusión inalámbrica, o a través de cable, hilo, fibra óptica o cualquier otro procedimiento, conocido o por conocerse.

Titularidad: Calidad de la persona natural o jurídica, de titular de los derechos reconocidos por el presente Libro.

Usos honrados: Los que no interfieren con la explotación normal de la obra ni causan un perjuicio a los intereses legítimos del autor.

Videograma: Fijación de una obra audiovisual.

De la Ley Orgánica de Educación Intercultural de los niveles de gestión del sistema nacional de educación:

Art. 10.- Adaptaciones curriculares. Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan.

Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente.

De la Constitución de la República del Ecuador en la sección Quinta de Educación:

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Factibilidad de su aplicación.

Factibilidad técnica

A continuación, se explicará las herramientas tecnológicas que se usarán para la creación del flujo de trabajo usando streaming y para la

creación del repositorio web en donde estarán alojados los videos de las clases realizadas por el docente.

- Wordpress (Repositorio)
- Computadora
- ClassOnlive (Plataforma de clases en Streaming)

Factibilidad financiera

Se presentará el cuadro de gastos sobre los recursos que se usarán para la aplicación del flujo de trabajo basado en streaming.

- | | |
|-----------------------------|-------|
| - Laptop | \$600 |
| - Disco Duro | \$80 |
| - Módem | \$30 |
| - Auriculares con Micrófono | \$15 |
| - Cámara | \$15 |

Factibilidad humana

Formarán parte de este proceso los directivos de la Facultad, docentes y estudiantes de la carrera de Informática.

Descripción de la Propuesta

El propósito de la investigación es la creación de un flujo de trabajo que utilice la herramienta tecnológica interactiva streaming como apoyo para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de primer y tercer semestre de la carrera de Informática de la Facultad de Guayaquil en el año lectivo 2018 – 2019. Este proyecto contará con un modelo detallado y organizado de los recursos y herramientas que utilizará el docente que podrá aplicarlas en clases y en cualquier momento con información útil y concreta de pasos que facilitaran su comprensión y entendimiento.

Flujo de Trabajo para la realización de Streaming para los Docentes

Este flujo está destinado a Apoyar
académicamente al docente en sus
clases.

Elaborado por:
Giannina Elizabeth Muñoz Flores

Flujo de Trabajo para la realización de Streaming para los Docentes

Objetivos	• Orientar a los docentes como utilizar el flujo de trabajo correctamente realizando capacitaciones.
	• Fomentar los beneficios que tiene el uso de este flujo de trabajo en los estudiantes con el fin de lograr un aprendizaje significativo.
	• Proponer usar el flujo de trabajo en otras carreras de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Introducción

Para empezar a implementar este proceso debemos empezar por las cosas primordiales, es decir:

¿Cómo realizar un streaming?

¿Cómo subir los videos a la página web?

PASO 1:

ClassOnLive

Para realizar un Streaming utilizaremos la plataforma ClassOnlive, ClassOnlive es la plataforma que permite a cualquier persona o empresa generar su propio negocio de cursos online.

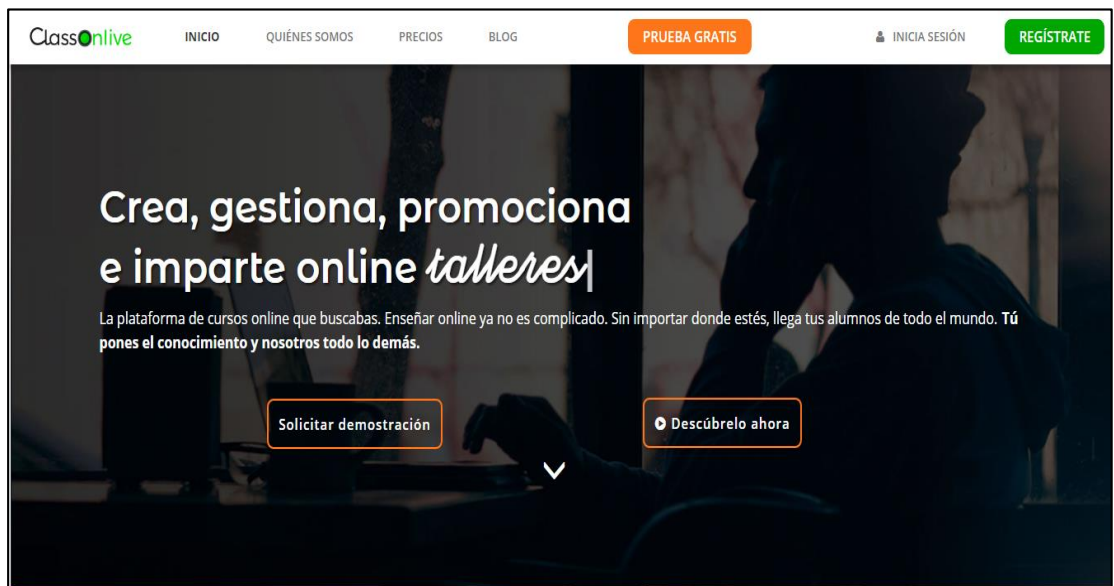
En unos pocos clics y sin conocimientos técnicos puedes tener tu propia web profesional de cursos online personalizada bajo tu marca y lista para usar: sistema de videoconferencia integrado y sin descargas, alojamiento de contenido, gestión de alumnos y de contenidos, herramientas de ventas, de marketing y pasarelas de pago integradas en varias divisas.

Imparte webinars, cursos en módulos, video-tutoriales, clases particulares con tu propio calendario a tus clientes a tu comunidad, a tus proveedores, a tus empleados o al mundo entero. Todas tus formaciones en un solo lugar y disfruta de personalizar bajo tu marca el entorno virtual a tu medida en ClassOnlive.

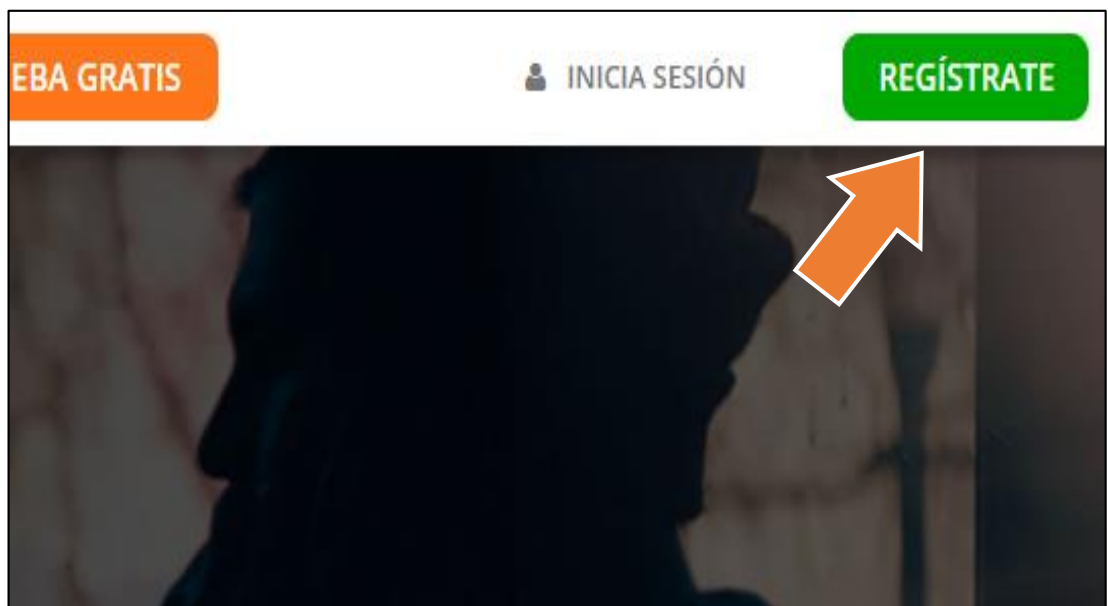
Fase 1:

CREAR UNA CUENTA EN CLASSONLIVE

- Ingresar a la página <https://www.classonline.com/>



- Dar clic en [REGÍSTRARE](#)



- La página te mostrará esta parte que dice: [PROBAR AHORA GRATIS](#)
Damos CLIC en el botón verde.
Nota: Cuando se crea una cuenta nos dan gratis 15 días para usarla libremente, después de ese tiempo se deberá pagar si usted lo desea.



- Luego se llena los datos requeridos.

×

Regístrate y disfruta GRATIS durante 15 días

No necesitas tu tarjeta de crédito

Correo electrónico*

pruebaacademica@gmail.com

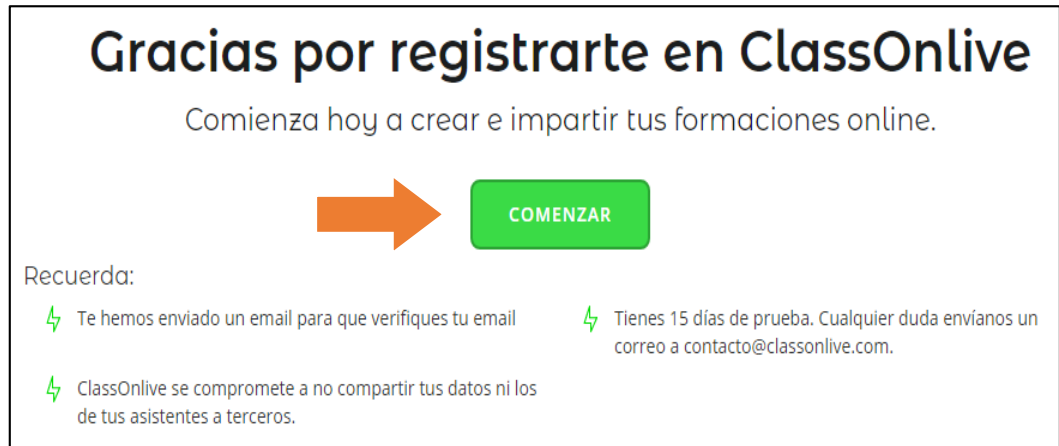
Contraseña*

.....

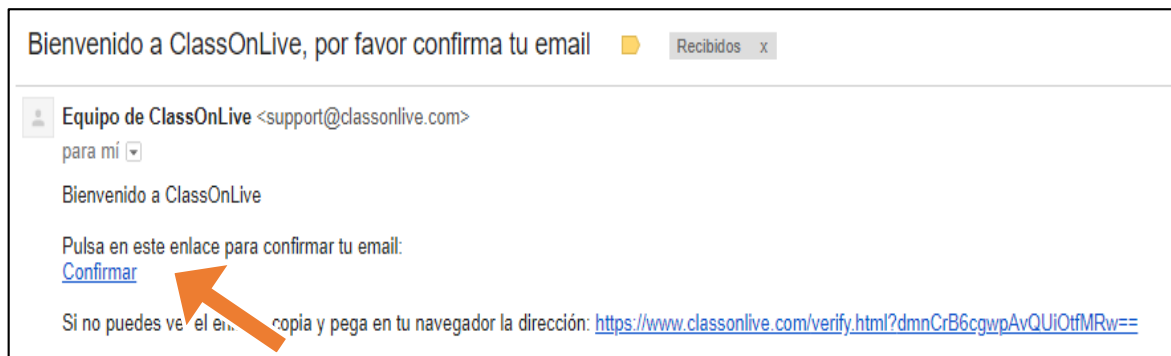
COMIENZA AHORA TU PRUEBA GRATIS

☒ Acepto los **Términos de Uso**

- Una vez que aceptas los *Términos de Uso* y das clic en [COMIENZA AHORA TU PRUEBA GRATIS](#) podrás empezar a realizar tus streamings sin problema.
- A continuación, dar Clic en [COMENZAR](#).



- Una vez que nuestra cuenta es creada deberá ir a su correo para la confirmación.



Fase 2:

ELEGIR LA MODALIDAD DE STREAMING

Antes de escoger la modalidad de streaming o modalidades ya que no es solo una, explicaré un poco mejor en que consiste cada una de ellas y con qué propósito.

Puedes crear formaciones de manera ilimitada **sin límites** en los siguientes formatos:

- A) Video (video-tutoriales en mp4, links directos de YouTube, etc.)
- B) En formato de lectura (pdf, Word, Excel, ppt, etc.)

C) Con un sistema de videoconferencia propio e integrado en ClassOnLive te permite sesiones en directo en tres modalidades:

1. Salas **uno a uno** (clases/mentorías individuales). Máximo de 2 personas que pueden interactuar con webcam y micrófono.
2. Salas de grupo hasta **10 personas** (Sesiones/talleres grupales). En estas salas todos los participantes pueden acceder con webcam y micrófono (siempre y cuando todos lo tengan habilitado y tengan suficiente red).
3. Salas de webinars hasta **150 personas** (webinars, masterclass, ponencias, streaming, etc.). En estas salas lo asistentes/alumnos pueden ver y oír a los ponentes, pero los ponentes solamente pueden leer el chat de los alumnos/asistentes.

Además todas las formaciones las puedes crear de manera [pública o privada](#) y [gratis o de pago en diferentes divisas](#).

ClassOnLive divide las formaciones en 4:

1. [Webinars](#): Pensado para un día/una hora.
 2. [Cursos en módulos](#): Donde los puedes hacer solo en video, solo en pdf, solo en sesiones en directo o una combinación de algunos o de todos los formatos. Además de poder realizar autoevaluaciones y tienes una serie de estadísticas muy completas (tiempo de login en la plataforma y hora exacta que ha estado conectado el alumno, progreso por contenido, por módulo y total, resultado de autoevaluaciones, etc.)
 3. [Clases Particulares](#): Pensado para que tus interesados vean tu disponibilidad y puedan reservar por horas tu tiempo y puedas cobrar por ello. Ideal para clases de idiomas, tutorías individuales, mentoring grupal, etc.
 4. [A tu medida](#): Cualquier formación que no te encaje en las anteriores, puedes crearlas aquí (por ejemplo, un webinar con 2 o más días, una única sesión de grupo, etc.)
- Una vez creada la cuenta en ClassOnLive automáticamente aparecerá esta pantalla.

- Se llena los datos (correo electrónico y contraseña) y dar clic en [ACCEDER](#).
Nota: Si no sabe si escribió bien su contraseña puede dar clic sobre el ojo que esta hacia la derecha de la contraseña.

- Nos mostrarán varias pantallas que tenemos que llenar datos básicos.

The four screenshots show the following steps of the registration process:

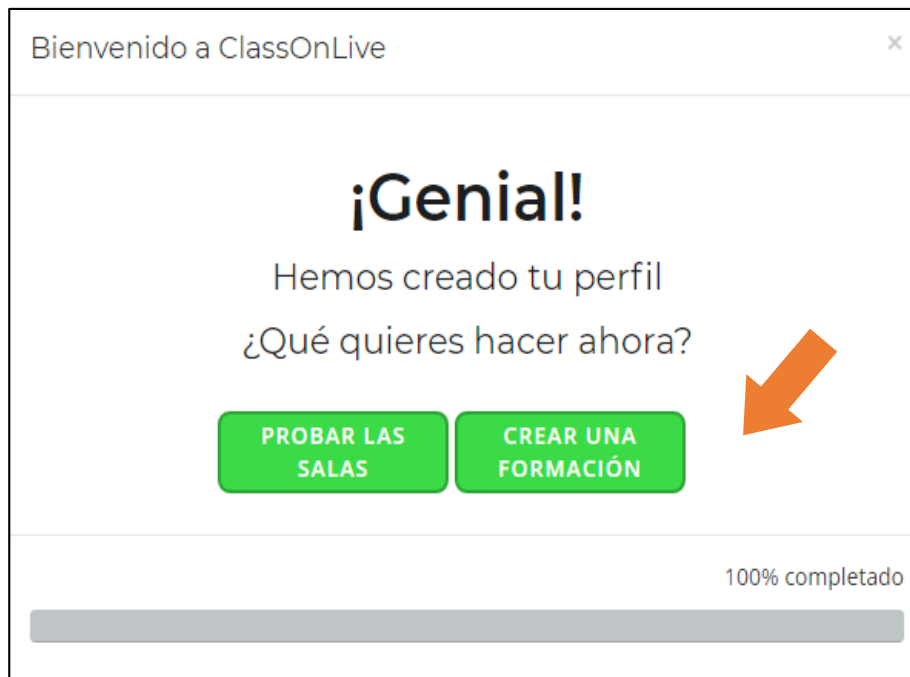
- Step 1:** "Bienvenido a ClassOnLive". Greeting: "Hola, ¿Cómo te llamas?*" with input field "Elizabeth". Button: "SIGUIENTE".
- Step 2:** "Bienvenido a ClassOnLive". Greeting: "Encantado de conocerte Elizabeth". Question: "¿Qué eres?*" with input field "Profesional". Question: "¿A que sector te dedicas?*" with input field "Educación". Buttons: "ANTERIOR", "SIGUIENTE".
- Step 3:** "Bienvenido a ClassOnLive". Question: "¿Desde dónde nos visitas?*" with dropdown "Ecuador". Question: "Escoge tu zona horaria*" with dropdown "America/Guayaquil". Buttons: "ANTERIOR", "SIGUIENTE". Progress: "20% completado".
- Step 4:** "Bienvenido a ClassOnLive". Greeting: "Me encantaría saber más sobre tí". Instruction: "Por favor añade una foto de perfil". Profile picture placeholder with camera icon. Buttons: "ANTERIOR", "SIGUIENTE". Progress: "30% completado".

- Cuando aparezca esta pantalla escogerá la opción que más le convenga.
Nota: Revisar los tipos de formaciones en la pág. 6.

The screenshot shows the final selection screen:

- Header: "Bienvenido a ClassOnLive".
- Greeting: "¡Gracias!".
- Question: "¿Qué deseas hacer en ClassOnline?*" with a dropdown menu.
- Dropdown options: "Streaming" (selected), "Selecciona una opcion", "Webinars", "Talleres", "Cursos", "Clases particulares", "Demos de producto", "Otros".

- Una vez que escojas la modalidad puedes escoger entre: [PROBAR LAS SALAS](#) y [CREAR UNA FORMACIÓN](#), recomendando la segunda para empezar.



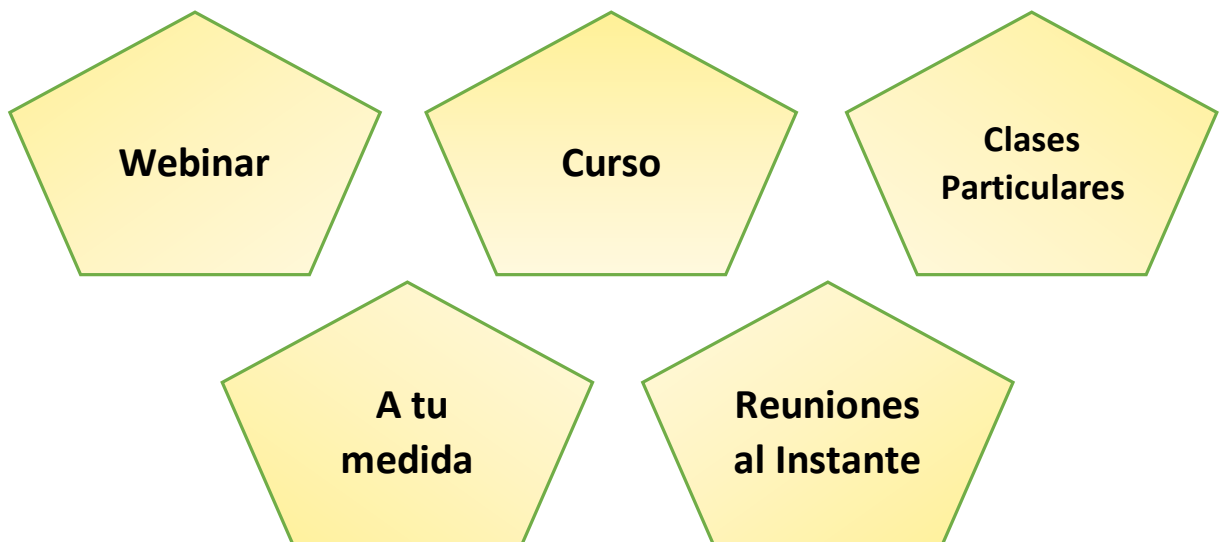
- Una vez que des clic aparecerá esta pantalla:



PASO 2:

Modalidad

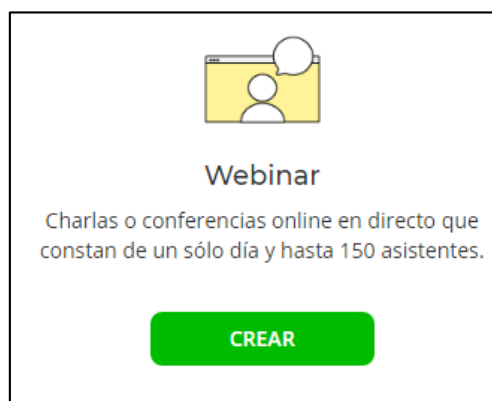
Aquí se detallará las diferentes funcionalidades paso a paso que tiene la plataforma ClassOnLive.



Webinar

Charlas o conferencias online en directo que constan de un sólo día y hasta 150 asistentes.

- Se da clic en crear:



A screenshot of a form titled 'Creando un nuevo webinar'. The form has a progress bar with six steps: 1. Información (active), 2. Detalles, 3. Precio, 4. Diseño, 5. Material, and 6. Promocionar. The 'Información general' section is visible, with the instruction 'Rellena los datos de tu webinar para comenzar.' Below this is a text input field for 'Titulo*' with the placeholder text 'Escribe el título de tu webinar' and a note 'Los títulos cortos y originales funcionan mejor.'

- El primer paso para crear un Webinar es llenar la Información General, aquí se llena el Título, Descripción, Eslogan, Palabras Claves, Instructor y Categoría. Tampoco hay que olvidarnos de llenar la Fecha, la Hora de Inicio y la Duración.

The screenshot shows a web form with two tabs at the top: '1 Información' (selected) and '2 Detalles'. The main heading is 'Información general' with the instruction 'Rellena los datos de tu webinar para comenzar.' Below this, there is a form field labeled 'Título*' with a placeholder text 'Escribe el título de tu webinar' and a hint 'Los títulos cortos y claros son mejores'.

- Una vez que hayas llenado toda la Información General dar clic en Siguiente.

The screenshot shows the 'Detalles' step. At the top, there are three fields: 'Fecha*' (2018-07-30), 'Hora de Inicio*' (06:00), and 'Duración*' (1 hora). Below these is a red warning box that says 'Atención: Las salas se habilitan entre 15 y 30 minutos antes de la hora programada.' At the bottom, there is a green button labeled 'SIGUIENTE' with an orange arrow pointing to it.

- La siguiente pantalla que muestran es: Detalles.

The screenshot shows the 'Detalles' step. At the top, there are three tabs: '1 Información', '2 Detalles' (selected), and '3 Previsualización'. The main heading is 'Detalles' with the instruction 'Completa la información sobre tu webinar.' Below this, there is a form field labeled 'Dirigido a*' with a placeholder text 'Personas en general' and a rich text editor toolbar with buttons for Bold (B), Italic (I), Underline (U), and a link icon.

- Aquí se llena: a quien va dirigido el webinar, los objetivos, los requisitos y si el webinar será público o privado (con contraseña se puede acceder).
Nota: si va a realizar a webinar privado, es decir solo tu clase te aparecerá este cuadro.

Contraseña*

RECUERDA:

- Esta contraseña es para limitar los registros/compras de las formaciones. Solamente los asistentes/alumnos que pongan esta contraseña asignada pueden apuntarse o pagar la formación
- **No confundir esta contraseña con la que usas de acceso a la plataforma.**
- Debes hacer llegar la url de la formación/link y la contraseña a los alumnos para que se registren/comprar.
- Puedes leer más [aquí](#) sobre las diferencias de formaciones públicas y privadas.

ANTERIOR

SIGUIENTE

- Dar clic en siguientes y aparecerá otra pantalla: Precio.

1 Información

2 Detalles

3 Precio

4 Diseño

Precio

Escoge si quieres impartir tu webinar gratis o de pago.

Mi webinar será...*

☐ Gratis

☐ De pago

ANTERIOR

SIGUIENTE

- La siguiente pantalla se trata de: Diseño.

1 Información

2 Detalles

3 Precio

4 Diseño

Diseño

- Si no añades tu foto, añadimos una por tí. No te preocupes, la puedes cambiar luego.

- **SUGERENCIA:** No añadas foto con texto ya que dificultara la lectura de la información de tu webinar

- **SUGERENCIA:** ¿No sabes que fotos poner?, mira nuestro banco de fotografías [aquí](#)

Fondo cabecera de la página de detalle

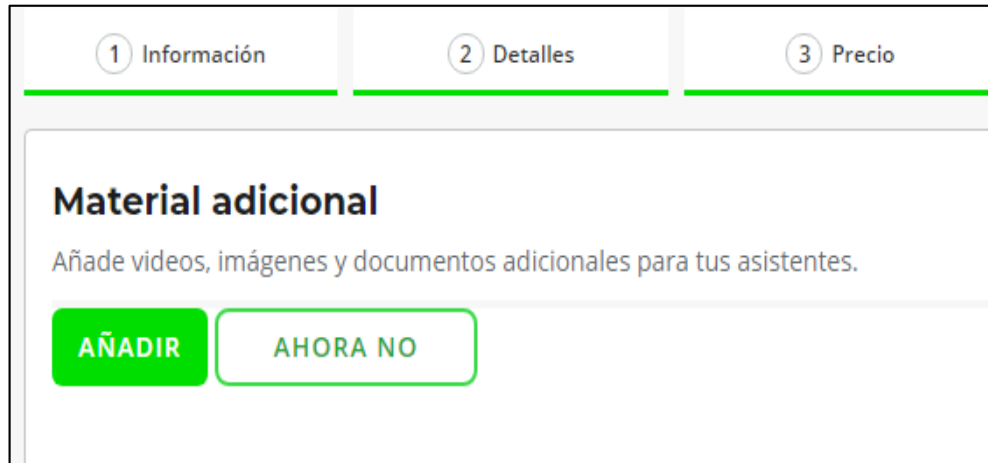
Recomendaciones:

Tamaño: 2000x800px

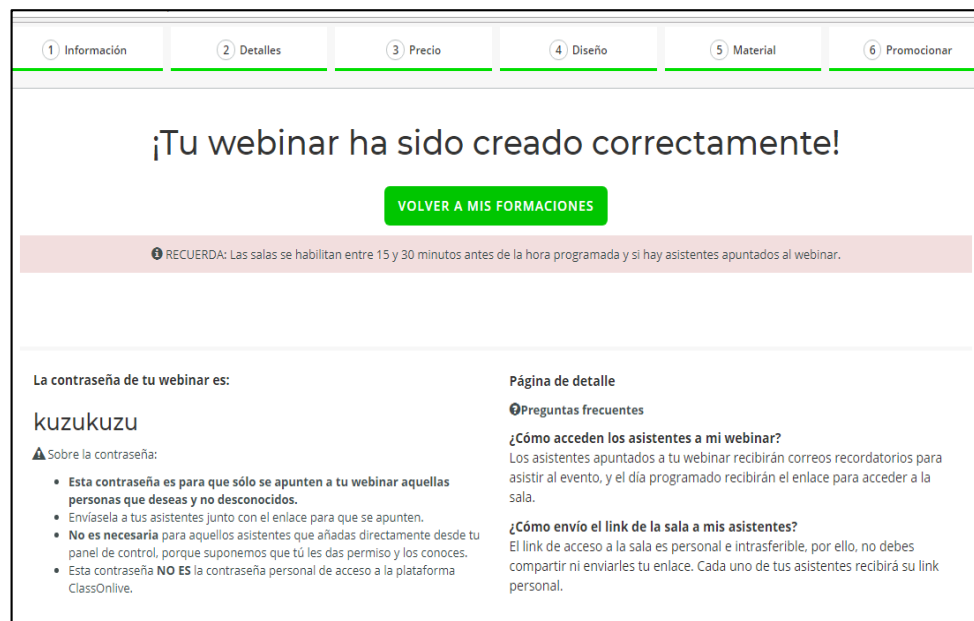
Formato: JPEG, PNG

AÑADIR

- En la parte de diseño colocarás la portada y una foto de perfil para el webinar, esto ayuda a que las personas sean capaces de identificar con más precisión de que se trata el curso.
- Luego irás a la pantalla Material, aquí podrás subir documentos o archivos que utilizarás en tu Webinar. Si no deseas agregar algo no hay problema, lo puedes añadir luego y dar clic en Ahora No.



- Una vez que hemos llenado todos estos datos, el Webinar creado se completó, te mostrará la contraseña y lo que debes de hacer con ella.
- Aparecerá el tip de que personas que ya se han inscrito en tu Webinar podrán ingresar a él minutos antes.
- Para finalizar dar clic en Volver a mis Formaciones.



- Aparecerá la pantalla: aquí mostrarán las formaciones creadas y a su lado está el botón Acciones.

Formaciones que imparto

En esta sección podrás crear y gestionar los cursos que impartes.
Puedes entre otras cosas, modificar y duplicar tus cursos, ver los asistentes y comunicarte con ellos y entrar en la sala virtual.

Busca una formación por su título o fecha

[Crear nueva formación](#)

Imagen	Título	Fecha de inicio	Tipo	Privacidad	Estado	Asistentes	Acciones
	ssdertgg	31 de julio de 2018 a las 12:00	Webinar	Privado	Publicado	0	Acciones
	Dibujo Artístico	30 de julio de 2018 a las 06:00	Webinar	Privado	No Publicado	0	Acciones

Mostrando 2 de 2 entradas

Ver más

- En Acciones podemos ver un menú que muestra lo siguiente:
 - Podremos ver los detalles de la formación
 - Ingresar a la Sala
 - Modificar los Datos
 - Duplicar la Formación
 - Cancelar la Formación
 - Ocultar la Formación
 - Ver los Asistentes de la Formación
 - Ver los Interesados en la Formación
 - Ver y agregar videos o recursos
 - Ver las valoraciones de la Formación
 - Enviar invitaciones
 - Promocionar

Acciones

- Ver Detalle
- Entrar a Sala
- Modificar
- Duplicar
- Cancelar
- Ocultar
- Eliminar
- Asistentes
- Autoresponder
- Interesados
- Videos/Recursos
- Cupones
- Valoraciones
- Enviar invitación
- Promocionar

- Una vez que finalizado podemos dar clic en Crear nueva Formación.

Crear nueva formación

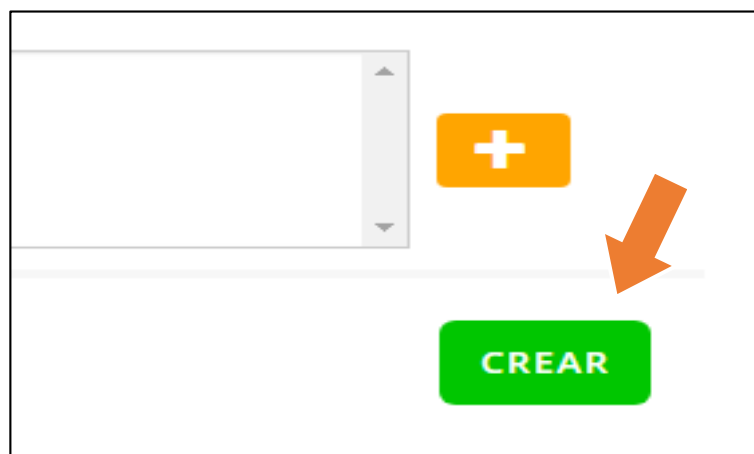
Curso

En vídeo, en pdf o por videoconferencia o combínalos. Estructura en módulos y véndelos de manera global o por módulo.

- Se da clic en crear:

- El primer paso para crear un Webinar es llenar la Información, aquí se llena el Título, Fecha de Inicio y Fecha de Fin, Breve Descripción, Descripción.

- Una vez que hayas llenado toda la Información dar clic en Crear.

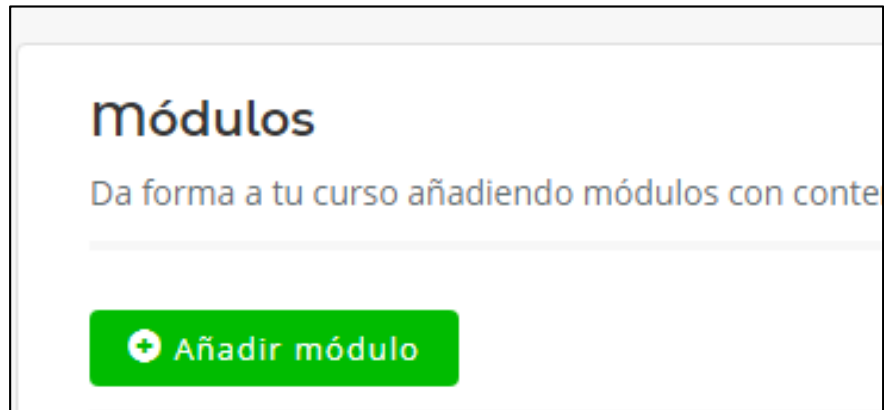


- En Detalles se llena: a quien va dirigido el webinar, los objetivos, los requisitos y si el webinar será público o privado (con contraseña se puede acceder).

Nota: Si va a realizar a webinar privado, es decir solo tu clase, te aparecerá este cuadro.

A screenshot of a web form titled 'Detalles'. At the top, there are two tabs: '1 Información' and '2 Detalles', with '2 Detalles' being the active tab. Below the tabs, the title 'Detalles' is followed by the instruction 'Completa la información sobre tu curso y marca la diferencia'. The form contains a text input field labeled 'Dirigido a*'. To the right of this field is a rich text editor with buttons for bold (B), italic (I), underline (U), and a list icon, followed by a 'Mon' button. Below the 'Dirigido a*' field is a section for 'Contraseña*'. It includes a password input field with asterisks. Below the input field, the word 'RECUERDA:' is followed by a list of instructions: 'Esta contraseña es para limitar los registros/compras de las formaciones. Solamente los asistentes/alumnos que pongan esta contraseña asignada pueden apuntarse o pagar la formación.', 'No confundir esta contraseña con la que usas de acceso a la plataforma.', 'Debes hacer llegar la url de la formación/link y la contraseña a los alumnos para que se registren/comprar.', and 'Puedes leer más aquí sobre las diferencias de formaciones públicas y privadas.' At the bottom of the form are two buttons: 'ANTERIOR' and 'SIGUIENTE'.

- Una vez dado clic en Siguiente estará la pantalla Módulos.
Nota: Puedes añadir tantos módulos como desees.



- Dar clic en siguientes y aparecerá otra pantalla: Precio.

The screenshot displays a screen with a top navigation bar containing four tabs: '1 Información', '2 Detalles', '3 Precio', and '4 Diseño'. The '3 Precio' tab is selected and highlighted with a green underline. The main content area is titled 'Precio' and includes the instruction 'Escoge si quieres impartir tu webinar gratis o de pago.' Below this, there is a label 'Mi webinar será...*' followed by two radio button options: 'Gratis' and 'De pago'. At the bottom right, there are two buttons: 'ANTERIOR' (outlined in green) and 'SIGUIENTE' (solid green).

- La siguiente pantalla se trate de: Diseño.

The screenshot shows a screen with a top navigation bar with four tabs: '1 Información', '2 Detalles', '3 Precio', and '4 Diseño'. The '4 Diseño' tab is selected and highlighted with a green underline. The main content area is titled 'Diseño' and contains three lines of text: '- Si no añades tu foto, añadimos una por tí. No te preocupes, la puedes cambiar luego. 🔄', '- SUGERENCIA: No añadas foto con texto ya que dificultara la lectura de la información de tu webin', and '- SUGERENCIA: ¿No sabes que fotos poner?, mira nuestro banco de fotografías [aquí](#)'. Below this text is a section titled 'Fondo cabecera de la página de detalle' with recommendations: 'Recomendaciones: Tamaño: 2000x800px Formato: JPEG, PNG'. At the bottom left, there is an orange button labeled 'AÑADIR'. To the right of the text is a large, dark grey rectangular area representing the header background.

- En la parte de diseño colocarás la portada y una foto de perfil para el webinar, esto ayuda a que las personas sean capaces de identificar con más precisión de que se trata el curso.
- Una vez que hemos llenado todos estos datos, el Webinar creado se completó, te mostrará la contraseña y lo que debes de hacer con ella.
- Aparecerá el tip de que personas que ya se han inscrito en tu Webinar podrán ingresar a él minutos antes.
- Para finalizar dar clic en Volver a mis Formaciones.

1 Información
2 Detalles
3 Precio
4 Diseño
5 Material
6 Promocionar

¡Tu webinar ha sido creado correctamente!

[VOLVER A MIS FORMACIONES](#)

RECUERDA: Las salas se habilitan entre 15 y 30 minutos antes de la hora programada y si hay asistentes apuntados al webinar.

La contraseña de tu webinar es:

[REDACTED]

Sobre la contraseña:

- Esta contraseña es para que sólo se apunten a tu webinar aquellas personas que desees y no desconocidos.
- Enviásela a tus asistentes junto con el enlace para que se apunten.
- **No es necesaria** para aquellos asistentes que añadas directamente desde tu panel de control, porque suponemos que tú les das permiso y los conoces.
- Esta contraseña **NO ES** la contraseña personal de acceso a la plataforma ClassOnline.

Página de detalle

Preguntas frecuentes

¿Cómo acceden los asistentes a mi webinar?
Los asistentes apuntados a tu webinar recibirán correos recordatorios para asistir al evento, y el día programado recibirán el enlace para acceder a la sala.

¿Cómo envío el link de la sala a mis asistentes?
El link de acceso a la sala es personal e intrasferible, por ello, no debes compartir ni enviarles tu enlace. Cada uno de tus asistentes recibirá su link personal.

- Aparecerá la pantalla: aquí mostrarán las formaciones creadas y a su lado está el botón Acciones.

Formaciones que imparto

En esta sección podrás crear y gestionar los cursos que impartes.
Puedes entre otras cosas, modificar y duplicar tus cursos, ver los asistentes y comunicarte con ellos y entrar en la sala virtual.

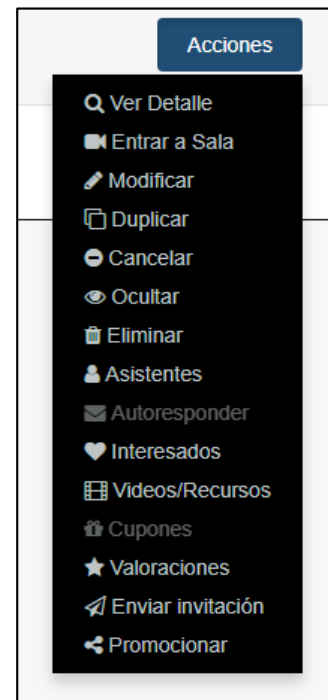
Imagen	Título	Fecha de Inicio	Tipo	Privacidad	Estado	Asistentes	Acciones
	ssdertgg	31 de julio de 2018 a las 12:00	Webinar	Privado	Publicado	0	Acciones
	Dibujo Artístico	30 de julio de 2018 a las 06:00	Webinar	Privado	No Publicado	0	Acciones

Mostrando 2 de 2 entradas

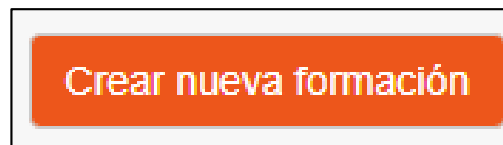
[Ver más](#)

- En Acciones podemos ver un menú que muestra lo siguiente:
 - Podremos ver los detalles de la formación
 - Ingresar a la Sala
 - Modificar los Datos

- Duplicar la Formación
- Cancelar la Formación
- Ocultar la Formación
- Ver los Asistentes de la Formación
- Ver los Interesados en la Formación
- Ver y agregar videos o recursos
- Ver las valoraciones de la Formación
- Enviar invitaciones
- Promocionar



- Una vez que finalizado podemos dar clic en Crear nueva Formación.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- ANTÓN, D. M. (1985). Aplicaciones del aprendizaje observacional a la terapia de conducta.
- Ariza, M. R., & Armenteros, A. Q. (2014). Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo de las ciencias.
- Astete, A., & Muñoz, M. (2012). *Tipos de Investigación*.
- Ausubel. (1976). Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo.
- Ausubel, D. (1883). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo.
- David, R., & Jordi, V. (2012). Metodología de la Investigación. *Red Tercer Milenio*.
- HARTSELL, T., & YUEN, S. C.-Y. (2006). Video Streaming in Online Learning.
- Jiménez, E. P. (2008). EL PAPEL DEL PROFESORADO EN LA ACTUALIDAD. SU FUNCIÓN DOCENTE Y SOCIAL. *Foro de educación*.
- Lohmann, S., & Frederiksen, L. (2018). Conciencia de la Facultad y Percepción del Streaming.
- Mesias, O. (2004). La Investigación Cualitativa.
- Moreira, M. A. (1997). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: UN CONCEPTO SUBYACENTE.
- Solano Fernández. (2010). APRENDIENDO EN CUALQUIER LUGAR: EL PODCAST EDUCATIVO. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*.
- Velásquez, F. R. (2001). ENFOQUES SOBRE EL APRENDIZAJE HUMANO. *researchgate*, 14.

ANEXOS

ENCUESTA A DOCENTES DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA.

Objetivo: Recopilar información que determine que el streaming en el contexto educativo sirve como apoyo para el aprendizaje significativo.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada enunciado y por favor conteste las preguntas con la mayor sinceridad.
- La encuesta es anónima.
- Marque con una X.
- Evalúe los siguientes aspectos del tema mencionado utilizando la siguiente escala de valoración.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5	4	3	2	1

CUESTIONARIO

Ítem	Preguntas	Escala de Valoración				
		1	2	3	4	5
1	¿Está de acuerdo con utilizar otras metodologías de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes?					
2	¿Está de acuerdo con utilizar herramientas informáticas interactivas en clases?					
3	¿Ud. Está de acuerdo con que es importante motivar o incentivar al estudiante con nuevas herramientas tecnológicas para una mejor comprensión?					
4	¿El término streaming le es familiar para Ud.?					
5	¿En el caso de haber tenido una experiencia con el manejo de streaming, lo cataloga como positivo?					
6	¿Está de acuerdo con que se use el Streaming en la educación?					
7	¿En casos de ausencia del docente, estaría de acuerdo que se utilice esta herramienta (Streaming) para impartir clases?					
8	¿Ud. está de acuerdo con que se sentiría cómodo dando clases online que de forma presencial en un aula de clases?					
9	¿Si tuviera a su disposición un flujo de trabajo que utilice el Streaming, lo usaría?					
10	¿Está de acuerdo con que la información que es transmitida por Streaming tenga un repositorio o Sitio Web donde los estudiantes puedan verlo las veces q deseen?					

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA.

Objetivo: Recopilar información que determine que el streaming en el contexto educativo sirve como apoyo para el aprendizaje significativo.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada enunciado y por favor conteste las preguntas con la mayor sinceridad.
- La encuesta es anónima.
- Marque con una X.
- Evalúe los siguientes aspectos del tema mencionado utilizando la siguiente escala de valoración.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5	4	3	2	1

CUESTIONARIO

Ítem	Preguntas	Escala de Valoración				
		1	2	3	4	5
1	¿Está de acuerdo con utilizar herramientas informáticas interactivas en clases?					
2	¿Esta Ud. De acuerdo en que el uso de las tics mejora su aprendizaje significativo?					
3	¿Ud. Está de acuerdo con que es importante motivar o incentivar al estudiante con nuevas herramientas tecnológicas para una mejor comprensión?					
4	¿El término streaming le es familiar para Ud.?					
5	¿En el caso de haber tenido una experiencia con el manejo de streaming, lo cataloga como positivo?					
6	¿Está de acuerdo con que se use el Streaming en la educación?					
7	¿En casos de ausencia del docente, estaría de acuerdo que se utilice esta herramienta (Streaming) para impartir clases?					
8	¿Está de acuerdo con que recibir clases en Streaming es beneficioso para su aprendizaje significativo?					
9	¿Ud. está de acuerdo con que se sentiría cómodo recibiendo clases online que de forma presencial en un aula de clases?					
10	¿Está de acuerdo con que la información que es transmitida por Streaming tenga un repositorio o Sitio Web donde los estudiantes puedan verlo las veces q deseen?					

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA.

Objetivo: Recopilar información que determine que el streaming en el contexto educativo sirve como apoyo para el aprendizaje significativo.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada enunciado y por favor conteste las preguntas con la mayor sinceridad.
- La encuesta es anónima.
- Marque con una X.
- Evalúe los siguientes aspectos del tema mencionado utilizando la siguiente escala de valoración.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5	4	3	2	1

CUESTIONARIO

Ítem	Preguntas	Escala de Valoración				
		1	2	3	4	5
1	¿Está de acuerdo con utilizar herramientas informáticas interactivas en clases?					
2	¿Esta Ud. De acuerdo en que el uso de las tics mejora su aprendizaje significativo?					
3	¿Ud. Está de acuerdo con que es importante motivar o incentivar al estudiante con nuevas herramientas tecnológicas para una mejor comprensión?					
4	¿El término streaming le es familiar para Ud.?					
5	¿En el caso de haber tenido una experiencia con el manejo de streaming, lo cataloga como positivo?					
6	¿Está de acuerdo con que se use el Streaming en la educación?					
7	¿En casos de ausencia del docente, estaría de acuerdo que se utilice esta herramienta (Streaming) para impartir clases?					
8	¿Está de acuerdo con que recibir clases en Streaming es beneficioso para su aprendizaje significativo?					
9	¿Ud. está de acuerdo con que se sentiría cómodo recibiendo clases online que de forma presencial en un aula de clases?					
10	¿Está de acuerdo con que la información que es transmitida por Streaming tenga un repositorio o Sitio Web donde los estudiantes puedan verlo las veces q deseen?					

ENTREVISTA

OBJETIVO: Conocer la influencia que tendría el uso del streaming en el ámbito educativo.

Entrevistadores: Giannina Elizabeth Muñoz Flores

Lugar: Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Entrevistado: Ing. Jonathan Samaniego Villarroel

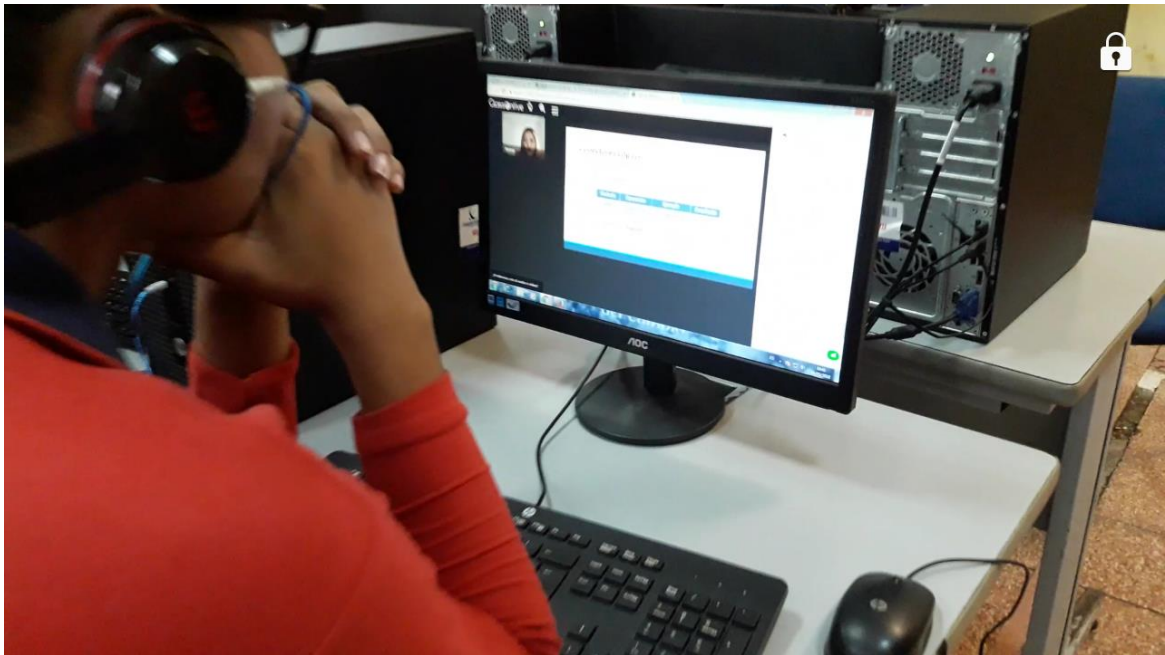
Cargo: Docente de la carrera Informática

Años de servicio en el cargo: 3 años.

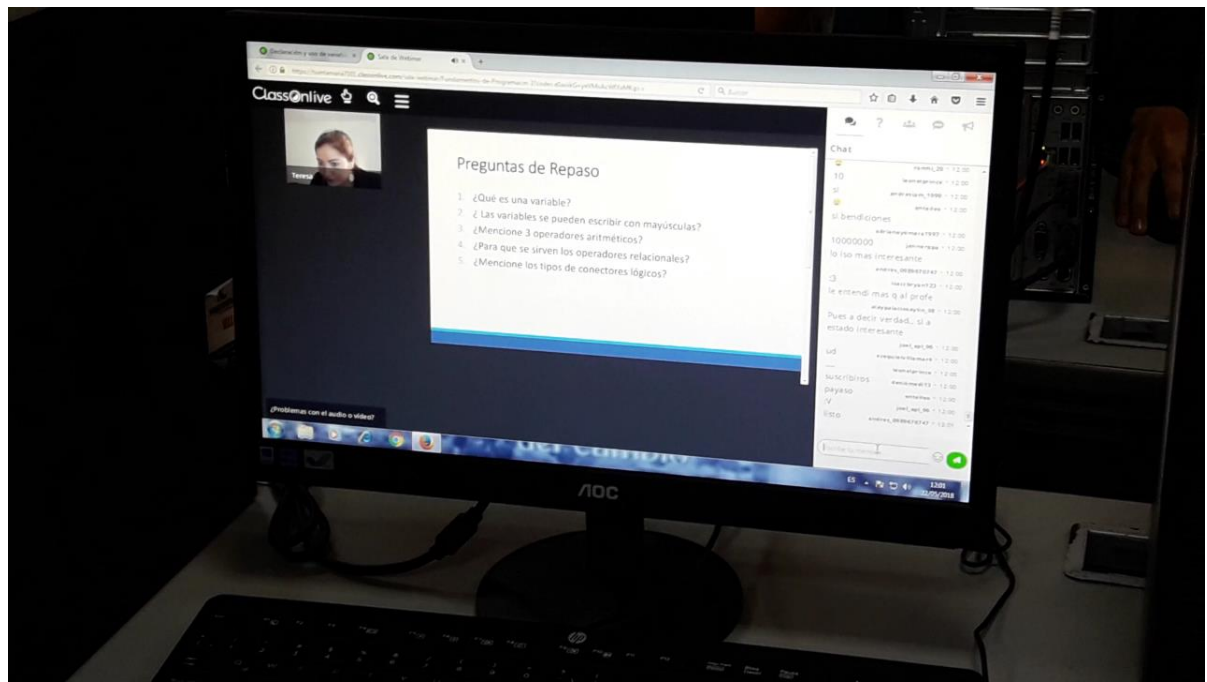
ÍTEM	PREGUNTAS
1	¿Qué opina sobre el uso de Streaming?
R	Considero que es importante utilizarlo para mejorar las actividades de desarrollo tecnológico dentro y fuera de clase.
2	¿En qué tipo de actividades ha usado el streaming?
R	Particularmente lo he usado de manera comercial, para transmisión de eventos de interés común y en clases
3	¿Ha tenido resultados positivos cuando utilizo esta herramienta?
R	Los estudiantes han contestado de manera eficiente a las evaluaciones realizadas en este sentido
4	¿Cree que los estudiantes se sentirían a gusto usando esta innovación?
R	Creo que les gustaría mucho y le sacarían bastante provecho
5	¿Si se creara una guía metodológica para usar el streaming, la compartiría con sus compañeros de trabajo?
R	Por supuesto

FOTOS

Estudiantes realizando las encuestas y probando la plataforma ClassOnlive









FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	Creación de un flujo de trabajo para la realización de streaming para los docentes.		
Nombre del estudiante (s)	Giannina Elizabeth Muñoz Flores		
Facultad	Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.	Carrera	Sistemas Multimedia
Línea de Investigación	Estrategias educativas integradoras e inclusivas	Sub-línea de investigación	Infopedagogía
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación	14 de mayo del 2018	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación	21 de mayo del 2018

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	X		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	X		
Planteamiento del Problema	X		
Justificación e importancia	X		
Objetivos de la Investigación	X		
Metodología a emplearse	X		
Cronograma de actividades	X		
Presupuesto y financiamiento	X		

X	APROBADO
	APROBADO CON OBSERVACIONES
	NO APROBADO

Docente Revisor



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

Guayaquil, 30 de julio del 2018

MSc. Juan Fernández Escobar. Lcdo
DIRECTOR (A) DE CARRERA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros, Ing. Jonathan Samaniego Villarroel MSc., docente tutor del trabajo de titulación y Giannina Elizabeth Muñoz Flores estudiante de la Carrera/Escuela Sistemas Multimedia, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario jueves de 11:00 a 12:00 HRS.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

Estudiante (s)

Muñoz Flores Giannina Elizabeth

Docente Tutor

Ing. Jonathan Samaniego Villarroel, MSc.

CC: Unidad de Titulación



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado Ing. Jonathan Samaniego Villarroel, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por Giannina Elizabeth Muñoz Flores, C.C.: 0925792541, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Sistemas Multimedia.

Se informa que el trabajo de titulación: **"EL STREAMING EN EL CONTEXTO EDUCATIVO COMO APOYO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO"**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (indicar el nombre del programa antiplagio empleado) quedando el 5% de coincidencia.

URKUND

Document: [Giannina Muñoz Flores - Tesis.docx](#) (049066421)

Submitted: 2018-07-11 11:13 (+05:00)

Submitted by: Jonathan Carrera (Jonathan.carrera@ug.edu.ec)

Reviewer: jonathan_villarreal, Rios25.ug@univisio.orkund.com

5% of this approx. 18 pages long document consists of text present in 12 sources.

Rank	Path/Filename
1	UNION2-UGA.docx
2	Copia de la Universidad de Guayaquil - a.pdf
3	Copia de la Universidad de Guayaquil - a.pdf
4	Copia de la Universidad de Guayaquil - a.pdf
5	Copia de la Universidad de Guayaquil - a.pdf

61%

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación ubicada en la Ciudadela Universitaria Salvador Allende, Alameda del Salado entre

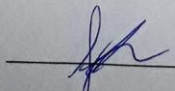
Av. Fortunato Sañudo (A. Dávalos) y Av. Kennedy, en donde se evidencia que en los estudiantes de Tercer semestre de la carrera informática no generan un aprendizaje significativo en el periodo lectivo 2018 - 2019. Dependiendo de la modalidad de estudio que genera la facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación que generalmente es de forma presencial o semipresencial se mencionan los y flujos utilizados en las asignaturas correspondientes dando versatilidad a la facultad cuando se los aplica en horas de clase, además de ello, como estar relacionados a la carrera de informática, se usan los dispositivos de computación que se encuentran situados en el edificio principal, la cuestión aquí es si se utilizan otros recursos a parte del uso de estos equipos.

Problemas de investigación La tecnología de Streaming poco a poco se está usando a medida que avanzan las generaciones haciendo conciencia en el ámbito social ya que donde se presenta en referencia son en plataformas virtuales populares como Youtube y Facebook, en donde millones de personas navegan e ingresan todos los días ya sea para ver contenidos relacionados a sus gustos personales y de vez en cuando publicidad, pero eso no impide que este medio se lo utilice en ámbitos educativos. En el Ecuador existen

Univisio archive: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL / VASQUEZ-VERA.docx

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, se encuentra ubicada en las calles: Ciudad Universitaria Salvador Allende Alameda del Salado entre

63%


Ing. Jonathan Samaniego Villarroel
C.C. 0916800121



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Ing. Jonathan Samaniego Villarroel, MSc.

Tipo de trabajo de titulación: Proyecto Educativo

Título del trabajo: El streaming en el contexto educativo como apoyo para el aprendizaje significativo.

17.08.18
J. Samaniego

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Ing. Jonathan Samaniego Villarroel MSc.
Tipo de trabajo de titulación: Tesis.
Título del trabajo: El Streaming en el contexto educativo como apoyo para el Aprendizaje Significativo.
Carrera: Sistemas Multimedia.

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	17/05/2018	Revisión de Capítulo 1	11:00	12:00	Corrección del cuadro de operacionalización de las variables	Jonathan Samaniego Villarroel	[Firma]
2	24/05/2018	Revisión de Capítulo 1	11:00	12:00	Corrección de las Interrogantes	Jonathan Samaniego Villarroel	[Firma]
3	31/05/2018	Revisión de Capítulo 1	11:00	12:00		Jonathan Samaniego Villarroel	[Firma]
4	07/06/2018	Revisión de Capítulo 2	11:00	12:00	Corrección del Marco Contextual	Jonathan Samaniego Villarroel	[Firma]
5	14/06/2018	Revisión de Capítulo 2	11:00	12:00	Corrección del Marco Conceptual	Jonathan Samaniego Villarroel	[Firma]



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Ing. Jonathan Samaniego Villarroel MSc.

Tipo de trabajo de titulación: Tesis.

Título del trabajo: El Streaming en el contexto educativo como apoyo para el Aprendizaje Significativo.

Carrera: Sistemas Multimedia.

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORIA	ACTIVIDADES DE TUTORIA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
6	21/06/2018	Revisión de Capítulo 2	11:00	12:00	Corrección de Fundamentaciones		
7	28/06/2018	Revisión de Capítulo 3	11:00	12:00	Corrección del diseño de la investigación		
8	5/07/2018	Revisión de Capítulo 4	11:00	12:00	Corrección de la Factibilidad		
9	12/07/2018	Revisión de la propuesta	11:00	12:00	Corrección de tema de la página web		
10	19/07/2018	Revisión de la propuesta	11:00	12:00			



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Ing. Jonathan Samaniego Villarroel, MSc.

Tipo de trabajo de titulación: Proyecto Educativo

Título del trabajo: El streaming en el contexto educativo como apoyo para el aprendizaje significativo.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

 **UG**
Universidad
de Guayaquil

 **Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación**

UG-FFLCE-MYP-PH- 505
Guayaquil, 12 de junio del 2018

Máster
Silvia Moy- Sang Castro
Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que la egresada **GIANNINA ELIZABETH MUÑOZ FLORES**, realice el PROYECTO EDUCATIVO en la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación en los estudiantes de primer semestre A1 y A2 de la carrera de Informática que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención SISTEMAS MULTIMEDIA.

TEMA: EL STREAMING EN EL CONTEXTO EDUCATIVO COMO APOYO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

PROPUESTA: CREACIÓN DE UN FLUJO DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE STREAMING POR PARTE DE LOS DOCENTES.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,


MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR



Elaborado y revisado por: MSc Tatiana Avilés Hidalgo. Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar. Director de la carrera.

Caminemos juntos a la excelencia

Cda. Universitaria, Av. Kennedy s/n y Av. Delta - www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA



Oficio N°677-DIS-JF-2018
Guayaquil, 14 de junio del 2018

Señorita
GIANNINA ELIZABETH MUÑOZ FLORES
ESTUDIANTE DE LA CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA DE LA FACULTAD DE
FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE
GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, comunico a usted que se acepta que realicen el proyecto
con el Tema: EL STREAMING EN EL CONTEXTO EDUCATIVO COMO APOYO PARA EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO. PROPUESTA: CREACIÓN DE UN FLUJO DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE STREAMING
POR PARTE DE LOS DOCENTES.

Por la atención dada a la presente, quedo de Ud.

Atentamente,

MSc. Juan Fernández Escobar,
DIRECTOR



Elaborado por: Lic. Karina Orrala Ulloa; Secretaria
Revisado y aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar; Director

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: EL STREAMING EN EL CONTEXTO EDUCATIVO COMO APOYO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PROPUESTA: CREACIÓN DE UN FLUJO DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE STREAMING POR PARTE DE LOS DOCENTES.		
AUTOR/ES: MUÑOZ FLORES GIANNINA ELIZABETH	TUTOR: ING. JONATHAN SAMANIEGO VILLARROEL, MSc.	REVISORES: MSc. JUAN CARLOS GUEVARA ESPINOZA
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	No. DE PÁGS: 116	
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA		
ÁREAS TEMÁTICAS: (el área al que se refiere el trabajo. Ej. Auditoría Financiera, Auditoria, Finanzas) EDUCACIÓN		
PALABRAS CLAVE: (términos con el que podría ubicar este trabajo) INVESTIGATIVO, MOTIVACIÓN, TECNOLÓGICAS.		
RESUMEN: (de qué se trata, para qué, por qué?) El proyecto investigativo sobre el manejo de streaming tiene como finalidad fomentar el aprendizaje significativo en el estudiante, basándose en la recopilación de información de tipo bibliográfica y de campo dentro de la facultad, utilizando el método de análisis y síntesis, técnicas como encuesta y observación que se realizó a estudiantes y docentes e instrumentos de investigación como cuestionarios que evidenciaron una escases de motivación por aprender dejando al estudiante expuesto a experimentar inseguridades acerca de lo que aprende acompañado de la ausencia del docente en el aula de clases debido a asuntos académicos como ponencias o seminarios que en su mayoría se realizan en zonas alejadas, permitiendo encontrar una posible solución para minimizar la problemática existente, cabe recalcar que el uso de herramientas tecnológicas da buenos resultados en el ámbito educativo por lo cual se encamino a la creación de un flujo de trabajo que use el streaming para nivelar la carencia del docente y la estimulación asertiva de aprendizaje en el estudiante.		
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0987027826	E-mail: gia.munozf@gmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad	
	Teléfono: (04)2294091	
	E-mail: decanato@filosofia.edu.ec	