



El Stream como herramienta para el aprendizaje

The Stream as a tool for learning

O Stream como ferramenta de aprendizagem

Iván Fabricio Benítez-Obando ^I
ivan.benitez@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-3802-3932>

William Javier Quevedo-Tumaili ^{II}
wquevedo@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-0704-8977>

Mariela Verónica Samaniego-López ^{III}
msamaniego@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-9851-5312>

Maritza Elizabet Tene-Piedra ^{IV}
maritza.tene@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0001-6585-2998>

Correspondencia: ivan.benitez@unach.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 30 de diciembre de 2023 * **Aceptado:** 12 de enero de 2024 * **Publicado:** 08 de febrero de 2024

- I. Ingeniero Industrial, Máster Universitario en Ingeniería del Diseño Universidad Nacional de Chimborazo, Universidad Politécnica de Valencia., Ecuador.
- II. Arquitecto, Máster en Tecnologías para la gestión y práctica docente Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.
- III. Licenciada en Diseño Gráfico, Máster en Comunicación e Imagen Institucional Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.
- IV. Instituto Pio Jaramillo Alvarado Ingeniera en Producción, Extensión y Educación, Ecuador.

Resumen

A través de la historia la educación ha ido evolucionando constantemente con la finalidad de implementar nuevas técnicas educativas, por otro lado, las actualizaciones tecnológicas han ido integrándose a la educación paulatinamente constituyéndose en herramientas necesarias para garantizar un mayor aprendizaje a los estudiantes, la idea de implementar nuevas herramientas tecnológicas para mejorar la didáctica docente y mejorar el desempeño de los diferentes docentes fue propuesto por Burrhus Frederik Skinner, profesor titular de la universidad de Harvard en 1954, quien fue el referente y pionero en la implementación de herramientas tecnológicas en sus clases. El problema más grande que enfrentó Skinner fue el desconocimiento de la tecnología y sus diferentes usos académicos que se le podía brindar, mediante la unificación de dichas herramientas tecnológicas a la educación esta ha ido avanzando a pasos agigantados con una maximización del entendimiento educativo y ahorro en el tiempo de la investigación, en la actualidad existen varios tipos de herramientas tecnológicas, tanto para la elaboración de proyectos, investigaciones y comunicaciones, en la educación antigua la única forma de transmitir los conocimientos eran de forma presencial en donde los docentes y los alumnos debían compartir un espacio adecuado para realizar el trabajo de enseñanza, hoy en día, existen muchas formas de comunicación virtual que ayuda a que más estudiantes se integren a las diferentes clases sin estar de forma presencial en un determinado sitio.

Actualmente y usando una metodología cualitativa se determinó que las diversas unidades educativas han implementado diversas plataformas de educación y mediante dichas plataformas se ha creado la modalidad de Streaming que generalmente era utilizado por los gamers o jugadores de video juegos que transmitían sus actividades por medio de una plataforma denominada Twitch, al ver la acogida que poseían estos gamers se pensó en darle un mejor uso a esta plataforma enfocándose a la transmisión de cursos, oratorias o seminarios que beneficien a las nuevas generaciones con el acceso a nuevos conocimientos en diferentes áreas educativas entre ellas y la más usada es en el diseño gráfico.

Palabras Claves: Herramientas; Digitalización; Streaming; Plataformas; Transmisión.

Abstract

Throughout history, education has been constantly evolving with the purpose of implementing new educational techniques, on the other hand, English and technological updates have been gradually integrated into education, becoming necessary tools to guarantee greater learning for students, The idea of implementing new technological tools to improve teaching didactics and improve the performance of different teachers was proposed by Burrhus Frederik Skinner, professor at Harvard University in 1954, who was the reference and pioneer in the implementation of technological tools in his classes.

The biggest problem that Skinner faced was the lack of knowledge of technology and its different academic uses that could be offered to it. Through the unification of these technological tools, education has been advancing in leaps and bounds with a maximization of educational understanding and savings in the time of research, currently there are several types of technological tools, both for the development of projects, research and communications, in ancient education the only way to transmit knowledge was in person where teachers and students had to share an adequate space to carry out teaching work, nowadays, there are many forms of virtual communication that help more students integrate into different classes without being in person at a certain site.

Currently and using a qualitative methodology, it was determined that the various educational units have implemented various educational platforms and through these platforms, the Streaming modality has been created, which was generally used by gamers or video game players who transmitted their activities through a platform called Twitch, upon seeing the reception that these gamers had, it was thought to give better use to this platform, focusing on the transmission of courses, speaking engagements or seminars that benefit new generations with access to new knowledge in different educational areas, including and the most used is in graphic design.

Keywords: Tools; Digitization; Streaming; Platforms; Transmission.

Resumo

Ao longo da história, a educação vem evoluindo constantemente com o propósito de implementar novas técnicas educacionais, por outro lado, o inglês e as atualizações tecnológicas foram gradativamente integradas à educação, tornando-se ferramentas necessárias para garantir maior aprendizado aos alunos, A ideia de implementar novas ferramentas tecnológicas para melhorar a didática do ensino e melhorar o desempenho de diferentes professores foi proposta por Burrhus

Frederik Skinner, professor da Universidade de Harvard em 1954, que foi referência e pioneiro na implementação de ferramentas tecnológicas em suas aulas.

O maior problema que Skinner enfrentou foi a falta de conhecimento da tecnologia e dos diferentes usos acadêmicos que lhe poderiam ser oferecidos. Através da unificação dessas ferramentas tecnológicas, a educação tem avançado a passos largos com uma maximização da compreensão educacional e da economia em Na época da pesquisa, atualmente existem vários tipos de ferramentas tecnológicas, tanto para o desenvolvimento de projetos, pesquisas e comunicações, na educação antiga a única forma de transmitir conhecimento era presencialmente onde professores e alunos tinham que compartilhar um espaço adequado para realizar trabalho docente, hoje em dia existem muitas formas de comunicação virtual que ajudam mais alunos a se integrarem em diferentes turmas sem estarem presencialmente em determinado local.

Atualmente e utilizando uma metodologia qualitativa, constatou-se que as diversas unidades educativas implementaram diversas plataformas educativas e através destas plataformas foi criada a modalidade Streaming, que era geralmente utilizada por gamers ou jogadores de videojogos que transmitiam as suas actividades através de uma plataforma denominada A Twitch, ao ver a recepção que estes gamers tiveram, pensou em dar um melhor aproveitamento a esta plataforma, apostando na transmissão de cursos, palestras ou seminários que beneficiem as novas gerações com acesso a novos conhecimentos em diferentes áreas educativas, incluindo e o o mais utilizado é em design gráfico.

Palavras-chave: Ferramentas; Digitalização; Transmissão; Plataformas; Transmissão.

Introducción

Atualmente el aprendizaje no está restringido a lugares físicos de instituciones educativas, puesto que la tecnología ha ido avanzando facilitando la investigación educativa, hoy en día al ser la educación muy necesaria para mejorar un estilo de vida los seres humanos buscan facilidades para obtener conocimientos en diversas materias por lo que las herramientas tecnológicas han sido de una gran ayuda tanto en el ámbito académico como en el ámbito comunicacional, la tecnología también a ayudado a los docentes a mejorar la calidad de preparación de sus clases puesto es más sencillo buscar respuestas en plataformas digitales antes que en libros físicos, en el caso de la carrera de diseño gráfico, la innovación tecnológica a jugado uno de los papeles más importantes pues en base a la modelación de artículos y prácticas en línea, los estudiantes poseen mayor

alternativa para ejecutar los conocimientos adquiridos mediante la practica mejorando la interacción entre el estudiante y el conocimiento del manejo de las herramientas digitales, en la actualidad el principal problema que poseen los estudiantes es el desconocimiento de ciertas plataformas digitales y su funcionamiento, lo cual no permite la explotación total de las capacidades académicas al generar trabajos de alta calidad, las nuevas plataformas de interacción y de comunicación aumentan la curiosidad en las personas obteniendo mayor acogida tanto por parte de los maestros como por parte de los estudiantes.

El Striming es aplicado en la educación puesto que mediante ello se puede captar mayores interesados en el aprendizaje de ciertas materias dándole acceso ilimitado tanto a docentes como a estudiantes captando más integrantes a un conversatorio, al ser una trasmisión en vivo tanto dos estudiantes como profesores podrán interactuar mediante mensajes o directamente realizando una pregunta al expositor, de esta manera el aprendizaje se complementa teniendo una mejor comprensión de la materia, al usar el strim en la educación los docentes poseen una mayor alternativa de indicar el correcto manejo de herramientas tecnológicas que no se las puede explicar mediante uso de libros, al proyectar su pantalla en el twicht el docente también podrá compartir diversos programas que se necesitan para complementar el conocimiento, manteniendo una manipulación directa de dichas herramientas los docentes pueden enseñar desde cómo se instala un programa en el ordenador hasta la manipulación del mismo para obtener el resultado esperado. Al inicio de la pandemia por Covid-19 el Striming fue una de las principales alternativas que todas las unidades educativas a nivel mundial utilizo para que sus estudiantes no tengan dificultades académicas pues se implementó una nueva modalidad de estudios el cual estaba compuesto por clases sincrónicas y asincrónicas siendo la primera una de las más innovadoras puesto que se realizó mediante la técnica del Striming interactivo para ello dichas unidades educativas buscaron plataformas que se adapten a las necesidades de la institución, entre las principales se puede mencionar el Twitch, Zoom, Clasroom y Teams que fueron las plataformas más usadas en el Ecuador.

El principal objetivo de estas plataformas y esta nueva técnica era el aprendizaje mediante la observación e interacción directa por parte de los estudiantes y docentes, posteriormente admitiendo tareas que los estudiantes debían entregar a manera de refuerzo de lo aprendido, este tipo de enseñanza impulso ciertas carreras que dependían de un ordenador como la carrera de diseño gráfico que es una de las especialidades que debe ejercerse mediante el uso de una

computadora y de varios programas de modelación y logarítmicos, facilitando la manipulación de estas herramientas y aumentando la práctica de los estudiantes generando así un mayor entendimiento y creando mayor experiencia profesional.

Srteaming bajo pedido

Actualmente el Strim se ha considerado como una herramienta para el intercambio de materiales audiovisuales, constantemente los usuarios utilizan estas plataformas para intercambiar opiniones o experiencias a través de la red, esta información se la visualiza mediante un ordenador el cual puede descargar este archivo o simplemente guardarlo en un almacenador digital (nube), el strim también ha ido evolucionando dividiéndose en el Strem bajo pedido conjugándose con el Twitch que permite una visualización de alta calidad, de manera rápida y sin interrupciones (Andino Oñate , 2023).

Srteaming en vivo

Según (Apablaza Campos , 2018) menciona que el Streaming live se a considerado como un método de información directa y en tiempo real, de esta manera personas que están lejos de la transmisión o no pueden asistir al evento pueden informarse de y dar su opinión en el momento en el que visualizan este stream en vivo, actualmente esta herramienta a sido usada en la información de noticias novedosas que se generan de manera imprevista, también es utilizara por los publicistas denominados influencers que usaron esta herramienta como su forma de obtener ingresos pues en base a la elaboración de stream live realizan publicidad de diversos sitios que solicitan sus servicios como influencers estos live son realizados en redes sociales como faceboock, Instagram, tik tok, You Tobe etc., que son las plataformas más usadas para este tipo de publicidad.

Aprendizaje

El aprendizaje en forma digital ha ido creciendo de forma constante en carreras que necesitan ordenadores para su aprendizaje como por ejemplo el diseño gráfico, el cual es necesario el uso de varias herramientas digitales como apps destinadas a la modelación de objetos, creación de bocetos, digitalización de artículos previos a su elaboración entre otros, este tipo de aprendizaje ayuda a los estudiantes a generar mayor confianza al elaborar su trabajo puesto que el manipular

constantemente el programa realiza un mayor afianzamiento de conocimientos por parte de los alumnos (Castro Higuera y otros, 2022).

E-Learning

Según (Baelo Alvarez, 2009) se denomina E-learning a un nuevo estilo de aprendizaje basado en la tecnología, Baelo menciona que el conjunto de herramientas como el internet, ordenadores y apps destinadas para la investigación contribuyen de una forma adecuada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes puesto que, al combinar las enseñanzas de los diferentes docentes con la autoeducación y las herramientas tecnológicas el alumno desarrolla un mejor aprendizaje ya que en la educación actual es de suma importancia tanto la educación por parte de los docentes como la autoeducación por parte de los estudiantes, facilitando de esta manera el aprendizaje y la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos, la implementación del E-learning va más allá del uso de las tecnologías o el internet, es un proceso en el cual se vincula directamente el uso de dichas herramientas con el ámbito educativo, es decir se debe realizar estrategias en las cuales se vaya introduciendo paulatinamente las diversas herramientas en el proceso educativo.

Metodología

Tomando en cuenta el enfoque cualitativo se revisará y registrará los datos de uso de las diferentes herramientas tecnológicas, usando herramientas estadísticas se desea demostrar el incremento constante de la educación virtual y el diferente uso para el Streaming y su combinación con la plataforma Twitch esto ocasiona que exista una investigación exploratoria para medir el grado de aceptación de estas alternativas para la educación y autoeducación, mediante esta metodología se tomará en cuenta los datos obtenidos por varias unidades educativas que hay aplicado una educación en modalidad virtual y cuál es su beneficio.

Tabla 1: Perfil de Streamers a estudiar

Nombre del streamer	Usuario en twitch	País de Origen	Nº de seguidores
Janice Cheng	heyjaniz	Estados Unidos	1,338
Juan Semillero	Jayjoeie	Ecuador	139
Adrián Naranjo	ReyMarvin	Ecuador	32
José Luis Chuquiana	Mt music	Ecuador	12,000
Itzel Juárez	jey_eight08	México	286

Fuente: Lizeth Andino

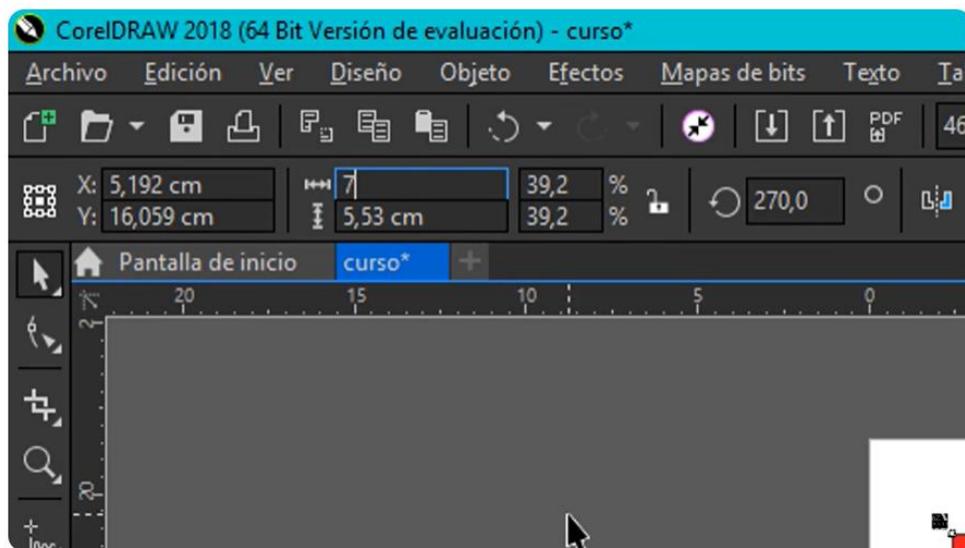
Discusión de resultados

Preguntas
<p>1- Para ti ¿qué es el stream y que resultados has obtenido del mismo?</p> <p>El stream es la creación y distribución de contenidos en vivo que se pueden difundir por diferentes plataformas o medios digitales, y lo que he obtenido de esto es una red a nivel nacional como internacional, tanto en el ámbito del gaming como en el profesional de diseño gráfico. Creando así amistades internacionales y nacionales, las cuales pueden llegar a tener más conocimiento sobre el streaming y el propio diseño gráfico, ya que un gran porcentaje de streamers son diseñadores.</p>
<p>2- Desde su punto de vista ¿Cómo cree que se vincula el streaming con el Diseño Gráfico?</p> <p>La verdad el streaming y el diseño se relacionan bastante, ya que, no solo es la creación de contenido, sino que el parte visual es importante, puesto que cuando se inicia un streaming se necesita tener los overlays que son los diseños, las transiciones, entra lo que es diseño de publicidad para poder promocionarte, es similar a tener un local. Un ejemplo son mis amigos streamers ellos no son diseñadores y tiene que contratar a uno que los ayude con overlays, portadas, emotes debido a su falta de conocimiento. Claro, ellos pueden hacerlo ellos mismos porque cada quien es dueño de su stream.</p>
<p>3- Con los diferentes campos del diseño hoy en día ¿usted considera que el streaming es una fuente de trabajo?</p> <p>Considero que es una fuente de trabajo, ya que cuando se empieza hacer stream se lo hace por hobby, el cual después se puede convertir en un trabajo formal. Twitch es una plataforma que al principio es muy difícil para conseguir seguidores, como lo es como TikTok, Facebook, Instagram, donde se usan los hashtags. La constancia es la mejor arma, sin esto no se logrará la meta de seguidores, además para comenzar a monetizar y ganar dinero de anuncios o donaciones. Con el pasar de unos 3 o 4 años se podría decir que tu trabajo es completamente el stream.</p>
<p>4- ¿Considera usted que el streaming es apropiado como fuentes de aprendizaje?</p> <p>Como stream existe diversos contenidos, puedes aprender de chicos que solamente hacen streaming diseñando, también te aporta un montón porque debido a que ellos te dan consejos para mejorar tus diseños. Te dan ideas para que crees diseños diferentes, así que sí se puede aprender.</p>
<p>5- ¿Cree usted que existe la necesidad de implementar al streaming como asignatura dentro de la malla curricular de la carrera de diseño gráfico??</p> <p>Como asignatura no, aunque el mundo del stream es amplio, no se necesita de una asignatura tal cual. Podría entrar dentro de audiovisuales, debido a que te enseñan, a hacer cortes, usar premiere. Sería bueno agregar unas cuantas clases de streaming debido a que ahora se implementó mucho lo que es crear contenido digital y generar dinero por este. Así que si debería entrar en audiovisuales enseñando lo básico, por ejemplo: como empezar stream, que diseños se necesitan, tamaños de portadas y esas cosas.</p>

En base a las preguntas realizadas se evidencia que la educación virtual ha ido creciendo paulatinamente tomando en cuenta que existen diferentes plataformas digitales de son gratuitas facilitando el acceso a dichas plataformas este es el caso de la plataforma Zoom que es una de las plataformas más utilizadas a nivel del Ecuador ya que su uso es tanto para el sector educativo como en el sector profesional pues en el ámbito educacional sirve para realizar reuniones sincrónicas con los estudiantes mientras que en el ámbito profesional ayuda a la interacción de entre jefes y empleados

En la actualidad existen stream educativos que no necesariamente pertenecen a instituciones educativas y son denominados cursos gratuitos de esta manera las personas no solo se pueden educar en las instalaciones educativas si no también auto educarse de manera constante mediante videos o transmisiones en vivo de personal más capacitado y con mayor conocimiento práctico de los temas relacionados.

Gráfico 1: Curso de Diseño Gráfico

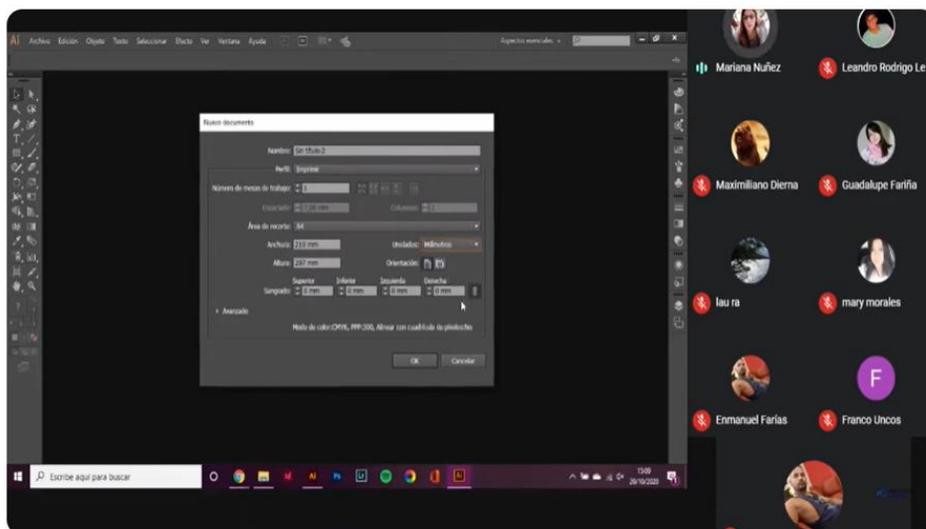


Curso de DISEÑO GRAFICO para principiantes - Clase #1

Fuente: Danimoz Diseño Gráfico

Este tipo de capacitaciones ingresan en la categoría de streamin bajo pedido el cual el usuario de la plataforma realiza un estudio de factibilidad en el cual ve la necesidad de crear un curso básico de diseño gráfico y de esta manera captar mayores visitas en su plataforma contribuyendo a la auto educación y desarrollo educativo esto se lo realiza con la finalidad de satisfacer las necesidades o básicos que la educación actual posea.

Gráfico 2: Streaming en vivo



CURSO DISEÑO GRÁFICO | EN VIVO

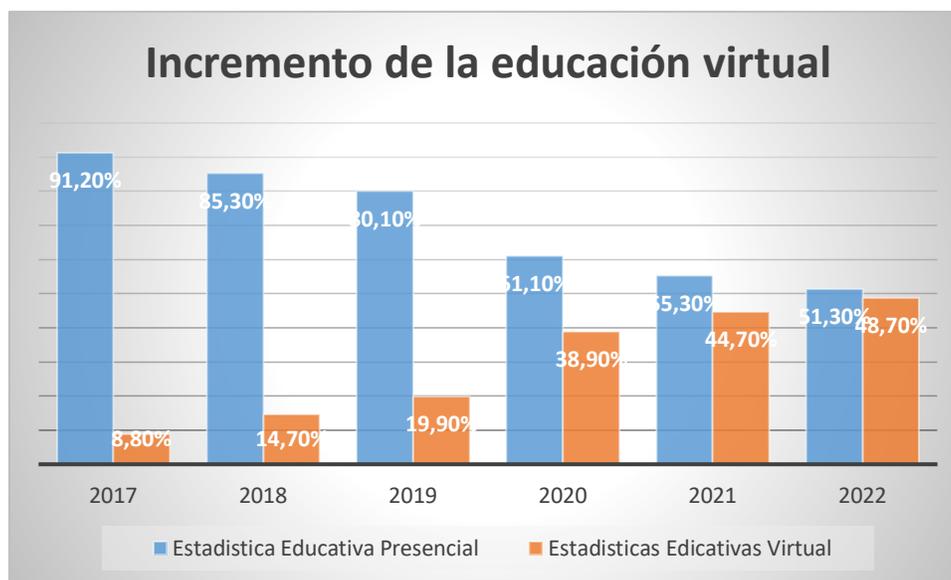
Fuente: Instituto digital

Este tipo de cursos se los realiza bajo la petición de un grupo de personas que desean aprender más acerca de un tema específico esto se le hace de manera virtual, pero en tiempo real facilitando la interacción estudiante docente y maximizando el aprendizaje del grupo de personas que reciba esta capacitación pues en una transmisión de Stream bajo pedido no se puede interactuar y de esta manera se generará varias dudas por parte de los oyentes que no podrán ser resueltas.

Tabla 2: Porcentaje de educación virtual

Año	Estadística Educativa Presencial	Estadísticas Educativas Virtual
2017	91,20%	8,80%
2018	85,30%	14,70%
2019	80,10%	19,90%
2020	61,10%	38,90%
2021	55,30%	44,70%
2022	51,30%	48,70%

Fuente: Ministerio de educación

Gráfico 3: Incremento del nivel de educación

Fuente: Tabla 2

En el Ecuador la educación virtual ha ido evolucionando contantemente y su desarrollo se fue impulsando a raíz del inicio de la pandemia, en este período la educación virtual se volvió obligatoria dejando solo de manera presencial las carreras relacionadas con la salud y la seguridad nacional a partir de esa fecha y después de que la pandemia llegara a su fin el ecuador se culturalizo con la educación virtual creándose varias carreras virtuales y posesionándose inmediatamente en el mercado educativo, esta alternativa fue aprovechada por las personas que por su nivel económico no pueden dejar de realizar sus actividades laborales, de esta manera los integrantes de este tipo de educación pueden cumplir la meta de obtener su título de tercer nivel, al visualizar el éxito que tuvo la educación virtual en la obtención de títulos de pregrado, las universidades tomaron el mismo ejemplo y realizaros programas de estudios de posgrado de manera virtual, dichas universidades observaron el nivel de aceptación e incremento en el nivel de sus participantes, por lo que, esta práctica se volvió una herramienta muy utilizada por el nivel educativo tanto de pregrado como de posgrado, para implementar estas nuevas estrategias de educación cada institución debió realizar una actualización tecnológica que permita mantener una correcta interacción entre los estudiantes y los docentes manteniendo un nivel de educación adecuado para así ser aprobado por el ministerio de educación.

Entre las plataformas más usadas para la educación se encuentra el Twitch, Zoom y MS Team además de Classroom estas plataformas se las puede encontrar de forma gratuita y también en su

versión plus que tiene mayores veneficios pero a la vez tiene un costo adicional siendo el segundo el más usado por las instituciones educativas por no tener limitaciones de ingreso ni de tiempo facilitando al docente a impartir sus clases sin interrupciones, el 31% de las empresas e instituciones educativas manejas la plataforma Zoom, por ser la más conocida y fácil de descargarla y utilizarla, la plataforma que le sigue es la de MS Team con el 30% que es utilizada por tener en su plataforma varias herramientas que permite designar tareas a los estudiantes también permite cargar documentos que pueden ser descargados por los beneficiarios y el otro 39% está dividido en plataformas alternativas como Classroom, eDX, Courera, Platzi entre otros.

Conclusiones

El presente trabajo de investigación demostró el incremento del Stream en la educación pues en la actualidad el 48.70% de la educación ya sea de pregrado, posgrado, cursos o seminarios se los realiza de manera virtual, en el caso del Diseño Gráfico la educación virtual brinda un plus extra al aprendizaje pues de esta manera ayuda a mejorar la manipulación de los programas necesarios para un mejor desempeño laboral, el acceso que poseen los estudiantes a un ordenador y al internet a ocasionado que muchos de los vacíos o dudas que posean los estudiantes en el momento de recibir sus clases y por diferentes motivos no puedan ser resueltas en ese preciso instante puedan ser despejadas mediante la autoeducación con el uso de tecnologías informativas como: Capacitaciones virtuales, Tutoriales, Conferencias grabadas y Transmisiones en vivo acerca de la temática elegida pues, el internet a abierto muchas fronteras entre varios países llegando a que la educación pueda ser impartida por docentes que se encuentras muchas veces en otros continentes sin causar dificultad alguna.

Referencias

1. Andino Oñate , L. E. (2023). La cultura del stream y su relación con el aprendizaje del Diseño Gráfico . UNACH, 23.
2. Andrade Paco , J., Nava Ortega , M., & Valverde Nuñez , J. (2009). La educación continua como proceso de formación académica en los alumnos egresados de las instituciones de educación superior en el estado de Sonora (México). Formación Profesional , 4.

3. Apablaza Campos , A. (2018). Social Media Live Streaming: estudio de caso y diseño de matriz de análisis. Scielo .
4. Baelo Alvarez, R. (2009). EL E-LEARNING, UNA RESPUESTA EDUCATIVA A LAS DEMANDAS DE LAS SOCIEDADES DEL SIGLO XXI. Redalyc, 2.
5. Buitrago , A., Garcia , M., & Torres Ortiz . (2021). Revista de Comunicación, 2022, vol. 21, N° 1. E-ISSN: 2227-146549Trabajemos juntos: Coworking online y sincrónico en Twitch como muestra del potencial colaborativo del live-streaming. Redalyc , 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.26441/RC21.1-2022-A3>
6. Castro Higuera, A., Pérez Rufi , J., Torres Manrtin , J., Carballeda Camacho, M., & Aguilera Moyano, M. (2022). Video streaming, how social video platforms condition users behavior and expressive uses of their apps . Revista Latina de Comunicación Social,, 6.
7. Del Prete, A., & Cabero Almenara , J. (2018). Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización. apertura , 11(2), 1.
8. Folres Rivera , L., Melendez Tamayo , C., & Morocho Amaguaya , M. (2021). Análisis documental relacionado con la educación continua como eje integrador de las competencias del currículo universitario. Education siglo XXI, 39(2), 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/educatio.414901>
9. Gutierrez Lozano, J., & Ruiz del Olmo, F. (2020). Comunicación y juventud. Nuevos medios, representación, recepción y participación en contenidos de entretenimiento e información. Revista Internacional de Comunicación , 6.
10. Ministerio de Educación . (2023). Datos Abiertos del Ministerio de Educación del Ecuador. El Nuevo Ecuador: <https://educacion.gob.ec/datos-abiertos/>
11. Ministerio de Educación . (2023). Publicaciones Estadística Educativa. El nuevo Ecuador : <https://educacion.gob.ec/publicaciones-estadistica-educativa/>
12. Ministerio de educación . (2023). Reglamento educacional. El Nuevo Ecuador : <https://educacion.gob.ec/>
13. Ochoa Gutierrez , R., & Balderas Gutierrez, K. (2021). Educación continua, educación permanente y aprendizaje a lo largo de la vida: coincidencias y divergencias conceptuales. Revista Andina de Educación , 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2021.4.2.8>

14. Rivera Tomala , & Allan , D. (2022). Marketing de contenidos en la plataforma Twitch y su impacto en la comunicación de las marcas. Repositorio UG.
15. Sanchez Rodriguez , J. (2009). PLATAFORMAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL PARA ENTORNOS EDUCATIVOS. Redalyc(34), 2.

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).