

Las plataformas de contenido y su repercusión en la audiencia digital: los casos de youtube y twitch

Content platforms and their impact on digital audiences: the cases of youtube and twitch

 MARJORIE MUÑOZ

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 BRYAN CHIRIGUAYO

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 ELEANA JALCA

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor correspondiente: correo-electronico@mail.com

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

Resumen - La instauración de Internet a escala global ha ocasionado múltiples transformaciones en todos los ámbitos. El sector de la comunicación también se ha visto afectado por ello, lo que ha provocado que las posibilidades comunicativas se expandan. Además, la estructura clásica uno-todos que se había consolidado con los medios de comunicación tradicionales ya no es la única alternativa. Ahora, los usuarios de la red tienen la potestad de elegir qué contenido consumir y cuándo hacerlo. En este presente trabajo, se pretende mostrar cómo esta nueva opción comunicativa digital ha recalcado en los usuarios de Internet, y tratar de justificar por qué está teniendo tanto éxito. Para ello, se ha estudiado a dos de las plataformas de contenido audiovisual más relevantes de la red: YouTube y Twitch.

Palabras clave: Internet, audiovisual, plataformas de contenido, YouTube, Twitch.

Abstract – The establishment of the Internet on a global scale has brought about multiple transformations in all areas. The communication sector has also been affected by this, which has led to an expansion of the possibilities for communication. In addition, the classic one-all structure that had become established with traditional media is no longer the only alternative. Now, network users have the power to choose what content to consume and when to do so. The aim of this paper is to show how this new digital communicative option has reached Internet users, and to try to justify why it is having so much success. To do so, we have studied two of the most relevant audiovisual content platforms on the Internet: YouTube and Twitch.

Keywords: Internet, audiovisual, content platforms, YouTube, Twitch.

Introducción

Los medios tradicionales (prensa, radio y televisión) han saciado nuestra necesidad informativa y comunicacional desde hace ya varias décadas. Sin embargo, tras la llegada de Internet, su poder de influencia casi monopolístico se ha visto menguado por la llegada de dos elementos de gran

relevancia: la instantaneidad y la libertad de elección. Bien es cierto que los medios de comunicación han sabido adaptarse a estos nuevos tiempos en gran parte, gracias al correcto uso de las redes sociales y de los portales de la red. Debido a ello, han logrado cumplir con el poder de la instantaneidad que había traído la era digital. No obstante, la libertad de elección se asemeja más complicada de satisfacer, dado que el abanico de opciones en la red se ha incrementado de forma exponencial hasta cifras inimaginables. Esto le ha otorgado al usuario digital un poder de elección mucho mayor del que disponía una década atrás. Consecuentemente, los medios de comunicación han tratado de abarcar el mayor terreno posible para no ser sustituidos por otro tipo de plataforma comunicativa. A pesar de todo, su esfuerzo no parece ser suficiente, dado que a día de hoy las plataformas de contenido se han instaurado en un espacio que los medios de comunicación no han sido capaces de rellenar. Por ello, para tratar de analizar qué busca esta audiencia y cómo se comporta en estas plataformas, se ha decidido escoger a YouTube, el gigante del contenido audiovisual bajo demanda (del que ya varios medios hacen uso) y Twitch, la plataforma de contenido en directo o streaming más grande de la red.

Marco Teórico

La era de la cibercultura

El rápido desarrollo de la tecnología digital en las últimas décadas ha producido un gran cambio en nuestros patrones culturales y de comportamiento. Nos encontramos sumergidos en la era digital, una etapa en la que la cultura tecnológico-cibernética protagoniza o acompaña las vidas de muchas personas. Los individuos o agentes digitales no solo son aquellos conectados al entorno digital, sino toda persona que participe de forma directa o indirecta en la conformación de este universo (investigadores, técnicos, diseñadores, reguladores, legisladores, etc.). Y en la actualidad, dos tipos de agentes digitales han adquirido gran protagonismo: Los creadores de contenido digital (generalmente audiovisual) y sus consumidores o visualizadores. Además, la cantidad de oficios relacionados con la tecnología suponen un elevado porcentaje en la actualidad, y es que la tecnología se encuentra en nuestra vida cotidiana, en nuestra vida laboral y en nuestros momentos de ocio. Como señala Manuel Medina (1997:11), “pensar que las distinciones conceptuales entre tecnología, cultura y sociedad corresponden a tres entidades separadas entre sí representa una especie de ficción intelectual.”. Los sistemas tecnológicos de las TIC ejercen de sistemas de transmisión cultural (SSTC). Por ello, en nuestros tiempos tanto tecnología, como cultura como sociedad presentan un fuerte vínculo que parece difícil de romper. La tecnología irrumpe cada vez con más fuerza en la sociedad actual, y todavía se desconoce hasta qué punto puede avanzar. Las relaciones verdaderas no se dan entre la tecnología (lo que podría considerarse como la causa) y la cultura (los efectos), sino entre una amplia multitud de personas que inventan, producen, utilizan e interpretan unas técnicas: “La rapidez de transformación es por sí misma una constante – paradójica- de la cibercultura” (Lévy, 1997:12). Según este autor, ya en la década de los 90 empezaban a vislumbrarse una serie de tendencias entre la población digital: - De aislamiento y sobrecarga cognitiva: Cualquier trabajo de oficina y/o con aparatos informáticos, los cuales suponen un elevado número en la actualidad, pueden presentar esta tendencia. De hecho, hasta los nuevos empleos que

han surgido con el “boom” de plataformas como YouTube pueden incluirse aquí. - De dependencia (adicción a la navegación o al juego en mundos virtuales): Este punto es quizás el más frecuente entre, especialmente, los usuarios más jóvenes: los nativos digitales (Prensky, 2011). - De dominación: El ansia de poder por parte de empresas multinacionales no cesa, y menos todavía cuando surge algo tan novedoso y con semejante capacidad de repercusión global como la red. Ya se aprecia cómo estas grandes compañías, tales como Google (propietaria de YouTube), Facebook o numerosas empresas de telefonía intentan aumentar sus horizontes a pasos agigantados. - De explotación: Objeto de la globalización, muchas empresas optan por la deslocalización y así reducir sus gastos al mínimo posible, empleando una mano de obra mucha más barata que puede resultar incluso explotada. De todas formas, gracias a la interconectividad presente en la actualidad, resulta más complicado esconder estar argucias ante los miles de internautas que pueden llegar a presenciarlas, mostrando su disgusto con la empresa en cuestión e incluso ocasionando una denuncia pública masiva. - De “tontería colectiva” (rumores, falsas informaciones o la aparición de un gran volumen de datos vacíos de información): Bien es sabido que la sobreinformación producida por la media y a la que se exponen las personas puede producir un proceso de “polución informativa”, “infoxicación” o information overload en su versión originaria (Toffler, 1970). Esto puede llegar a provocar el cansancio del público, que buscará métodos alternativos para informarse o entretenerse (televisión a la carta, plataformas de contenido, redes sociales...).

Podemos definir que la era cibernética avance a mayor velocidad y que debemos actualizarnos para así estar en constante preparación en lo que es el internet y sus avances. (Adrian, 2016, págs. 6-7)

La virtualidad como concepto actual

Un aspecto que se asocia rápidamente con la red o con lo digital es lo virtual, puesto que se considera a este nuevo espacio como una realidad virtual. La palabra virtual se emplea en la actualidad para asignar a lo irreal, a algo intangible. En palabras de Pierre Lévy (1997:41) “El ordenador no es, pues, sólo una herramienta más para producir textos, sonidos o imágenes, es ante todo un operador de virtualización de la información”. Resulta curioso cómo el poder de lo virtual ha invadido las vidas de los seres humanos y ha llegado a suponer una parte muy importante de ellas. Pero no todo lo que se encuentra en la red es irreal, desde luego. Un documento de texto puede llegar a ser la virtualidad de un libro, por ejemplo. La realidad no está en la página web, el documento o el archivo en sí, sino detrás de él. Es decir, en toda creación digital existe una mayor o menor participación humana. Detrás de un sitio web, un blog o un artículo periodístico se encuentra una persona que se ha encargado de escribir las palabras que nuestros ojos recorren. Detrás de un producto audiovisual grabado con un aparato tecnológico y editado con programas informáticos se encuentran una o varias personas encargadas de manejar dichos artilugios y de dilucidar ideas para atraer o suscitar la atención de sus visualizadores. No solamente la imagen digitalizada puede ser modificada más fácilmente y más rápidamente, sino que puede, sobre todo, hacerse visible siguiendo otras modalidades de las de la reproducción de masa (Lévy, 1997). Lo fundamental es la masiva difusión que adquieren los contenidos de la red, creando una estructura comunicativa todos-todos. Sin

embargo, los medios de comunicación tradicionales (prensa, radio, televisión) presentan una estructura basada en la comunicación uno- todos.

Quiere decir que la virtualidad se enfoca a lo irreal a lo intangible. La realidad no está en la página web, el documento o el archivo en sí, sino detrás de él. Es decir, en toda creación digital existe una mayor o menor participación humana. Lo realmente importante es la masiva difusión que se tiene en los contenidos que se encuentran en el internet. (Adrian R. M., 2016, pág. 8)

La simulación en los videojuegos. Ventajas y peligros de la realidad virtual

Gran número creciente de programas y la mayoría de los videojuegos se basan en un principio idéntico de cálculo en tiempo real de una interacción de un modelo digital del explorador con el modelo de una situación, entendiendo que el explorador controla los hechos y los gestos del modelo que lo representa en la simulación” (Lévy, 1997:59). Y es que los videojuegos de hoy en día representan la realidad virtual en su más pura definición

Este fenómeno se está llevando a su máximo exponente en la etapa actual, gracias al lanzamiento de múltiples dispositivos de realidad virtual (Pérez Martínez, 2011), consistentes en unas gafas con giroscopio y unos mandos que el usuario maneja. En un videojuego, el jugador se enfrenta al carácter virtual de la información. El propio juego contiene, dentro de su virtualidad, una infinidad de secuencias distintas de las que el jugador solo actualizará una parte (Lévy, 1997). Sin embargo, toda evolución acarrea unas consecuencias, y algunas de estas pueden resultar negativas. El atractivo que suscitan estos mundos virtuales cada vez mejor confeccionados puede reducir notablemente la atención que se le presta a la realidad, e incluso puede provocar que algunos usuarios prefieran sumergirse en una realidad virtual y alejarse de su realidad más tangible.

Lo peligroso de la simulación es que esto puede causar que sufran de adicción a los videojuegos porque en si es enfrentarse en forma virtual para ganar, lo paradójico del ciberespacio es que cuanto más se amplía, más popular se convierte. (Adrian R. M., Universidad de Zaragoza, 2016, pág. 10)

La cámara, la imagen y la fotografía en el ciberespacio

Siempre existen excepciones, pero la realidad actual no demuestra una completa migración hacia lo digital. Si bien es cierto que el público joven parece haber acogido en mayor medida a la red, se debe establecer una educación que les permita diferenciar entre la realidad virtual y la realidad tangible, ya que para ellos lo virtual posee una gran accesibilidad y supone un universo de lo más seductor. “Éste es el ciberespacio: la pululación de sus comunidades, la espesura de entrelazados de sus obras, como si toda la memoria de los hombres se desplegara al instante: un inmenso acto de inteligencia colectiva sincrónico y convergente en el presente, relámpago silencioso, divergente, explotando como una cabellera de neuronas” (Lévy, 1997:226). Si nos adentramos en el ciberespacio, en la actualidad ha surgido una incipiente tendencia entre sus usuarios, y es el consumo de contenido creado por otros usuarios de forma individual, generalmente, y con una

finalidad que busca el entretenimiento. Esta pasión podría compararse con la surgida con la fotografía en el siglo anterior.

Tanta imagen estática como en movimiento presenta unos rasgos definitorios bastante comunes entre creadores y consumidores. El escritor checo Vilém Flusser (1990) analiza algunos de estos aspectos, que podrían aplicarse a la actualidad digital.

La cámara se concibe como un “juego”, alejado del trabajo o de oficina. Es decir, al aparato se le considera un juguete, e interactuar con él se convierte en una libre actividad lúdica. (Adrian R. M., Universidad de Zaragoza, 2016, pág. 14)

El crecimiento de Twitch

Twitch se instauró como otra plataforma de contenido en directo, aunque su temática se centró desde el principio en el universo de los videojuegos, dado que ofrecía multitud de posibilidades en lo referente al streaming. Desde el lanzamiento de este portal, los usuarios podían retransmitir y comentar sus propias partidas para todo aquel que quisiera visualizarlo. En el año 2013, Twitch ya recogía a más de 43 millones de visitantes cada mes, y cada uno de ellos consumía una hora y media diaria de contenido como media. Un año más tarde, este portal se convirtió en el cuarto sitio web con más tráfico de los Estados Unidos (1,8% del tráfico total en sus puntos máximos), detrás de Google, Apple y Netflix.

Entonces podemos decir que Twitch ha tenido mayor acogida ya que fue uno de los que estuvieron en cuarto lugar del sitio web y se encontraba detrás de Google, Apple y Netflix. (Adrian R. M., Universidad de Zaragoza, 2016, pág. 17)

Aprendizaje de las matemáticas

El proceso de aprendizaje y enseñanza de las matemáticas¹ en las instituciones escolares, especialmente en la escuela básica -en sus tres ciclos- y en la educación secundaria, se ha convertido, durante los últimos años, en una tarea ampliamente compleja y fundamental en todos los sistemas educativos. No existe, probablemente, ninguna sociedad cuya estructura educativa carezca de planes de estudio relacionados con la educación matemática (Bishop, 1988; Mora, 2002).

Las profesoras y profesores de matemáticas y de otras áreas del conocimiento científico se encuentran con frecuencia frente a exigencias didácticas cambiantes e innovadoras, lo cual requiere una mayor atención por parte de las personas que están dedicadas a la investigación en el campo de la didáctica de la matemática y, sobre todo, al desarrollo de unidades de aprendizaje para el tratamiento de la variedad de temas dentro y fuera de la matemática.

La enseñanza de la matemática se realiza de diferentes maneras y con la ayuda de muchos medios, cada uno con sus respectivas funciones; uno de ellos, el más usado e inmediato, es la lengua natural (Beyer, 1994; Skovsmose, 1994; Serrano, 2003). En la actualidad, la computadora y sus respectivos programas se ha convertido en el medio artificial más difundido para el tratamiento de diferentes

temas matemáticos que van desde juegos y actividades para la educación matemática elemental hasta teorías y conceptos matemáticos altamente complejos, sobre todo en el campo de las aplicaciones. Esos medios ayudan a los docentes para un buen desempeño en el desarrollo del proceso de aprendizaje y enseñanza.

Podemos implementar juegos didácticos que enseñen matemáticas de una manera divertida para llegar a los estudiantes y de esta forma adquieran conocimientos en lo que tiene que ver con la materia. (David, Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas, 2003, pág. 2)

Etapas básicas del proceso de enseñanza Introducción didáctica

Esta fase se refiere, además del ritual inicial de toda hora de clases de matemáticas u otra área, a la mención breve de la temática que se trabajará durante el tiempo que dure la unidad de enseñanza. Hay diferentes formas de iniciar este proceso. En algunos casos se describen cortamente los contenidos que serán tratados, en otros se recuerda el tema trabajado en las clases anteriores o sencillamente se plantea a los estudiantes algunas preguntas preliminares con la finalidad de empezar la discusión y la reflexión alrededor de un determinado problema matemático o extra matemático.

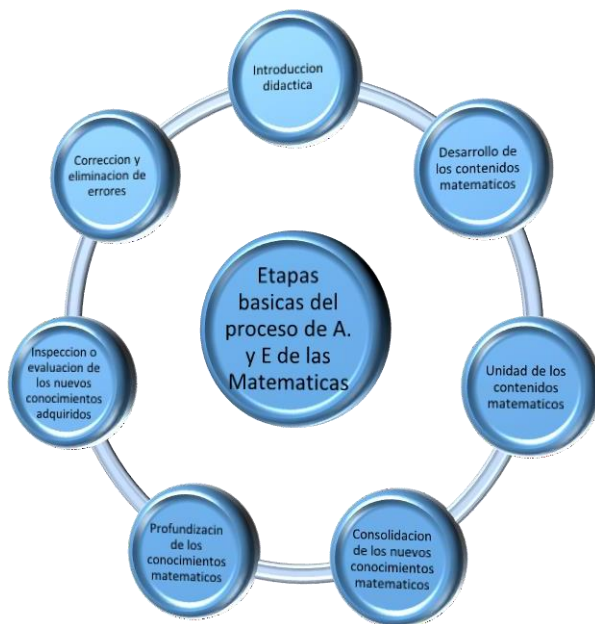


Ilustración 1 Etapas del Proceso de A. y E. de las matemáticas

Desarrollo de los contenidos matemáticos

Durante esta fase, algunos docentes dan oportunidad a sus estudiantes para que trabajen cierto tiempo de manera individual, grupal o en parejas, y lleguen a algunas soluciones parciales o definitivas. Estas ideas pueden ser escritas en la pizarra por los docentes o los propios alumnos. Las mismas sirven como punto de partida para el tratamiento de los nuevos contenidos matemáticos. En

otros casos se puede hacer uso intensivo de los libros de texto, siempre que éstos tengan un enfoque didáctico progresivo y acorde con las ideas didácticas orientadas hacia los estudiantes.

Vinculación con otros conocimientos matemáticos

La mayor parte de los conceptos matemáticos puede ser aprendida, además del esfuerzo que los docentes hagan en cuanto a las estrategias didácticas, la importancia y el significado de los contenidos matemáticos y el interés que muestren los estudiantes hacia la asignatura, consolidando mediante la repetición y ejercitación de los procedimientos y reglas trabajados durante las respectivas clases de matemáticas. El aprendizaje de las matemáticas requiere paciencia, ejercitación y repetición permanente.

Profundización de los conocimientos matemáticos

Después de la fase de consolidación se encuentra la de profundización de cada nuevo conocimiento adquirido en la escuela. No solamente los estudiantes con una alta capacidad para las matemáticas u otras asignaturas requieren profundizar en los conocimientos matemáticos trabajados durante cada unidad de enseñanza. Por el contrario, los estudiantes con mayores dificultades necesitan profundizar en algunos aspectos básicos y necesarios, siempre en correspondencia con sus inquietudes e intereses. Hay estudiantes a quienes no siempre les gusta trabajar todos los contenidos matemáticos tratados en las respectivas clases de matemáticas; sin embargo, los docentes tenemos la responsabilidad y la tarea de indagar sobre cuáles podrían ser los estudiantes que necesitan una mayor profundización de algunos contenidos matemáticos.

Inspección de los nuevos conocimientos matemáticos

Todos sabemos que el objetivo básico de la enseñanza es el aprendizaje.

¿Cómo determinar si los estudiantes realmente han alcanzado las metas establecidas en los planes de enseñanza? Esta es una tarea altamente compleja, para la cual la didáctica de las matemáticas aún no tiene una respuesta completamente satisfactoria.

El control o la inspección durante el proceso de aprendizaje y enseñanza suministran, según la tradición de la evaluación de los aprendizajes, información a los docentes sobre la efectividad de la enseñanza. Lamentablemente, en nuestros países latinoamericanos este control no cumple solamente este objetivo, por el contrario, él pretende seleccionar y diferenciar a los estudiantes de acuerdo con las condiciones y las exigencias de los respectivos sistemas educativos.

Es muy importante tener presente que el éxito de la enseñanza y del aprendizaje depende no de las características de la evaluación en sí misma, sino más aún del trabajo didáctico y pedagógico que se realice en las aulas de clase.

Corrección, eliminación de errores y concepciones erróneas

Los errores en matemática, aparentemente, son cometidos solamente por los estudiantes y no por los docentes o matemáticos profesionales. Está equivocada percepción en cuanto a quién comete errores o no durante el quehacer matemático ha contribuido con la mistificación del aprendizaje matemático. Saber matemáticas, se dice con frecuencia, es resolver los problemas o ejercicios matemáticos de manera independiente sin compartir con otros y cometer errores. Esta posición extrema asumida cotidianamente por muchos matemáticos y educadores matemáticos limita considerablemente el aprendizaje y provoca en los estudiantes un amplio rechazo hacia esta disciplina.

Finalmente se puede destacar que las concepciones erróneas de todas las personas que puedan vincularse con el mundo de las matemáticas forman parte de una facultad propia de los seres humanos que les posibilita aprender con mayor éxito. Aplicando todos estos procesos que se hace en las matemáticas podemos obtener un aprendizaje exitoso en los estudiantes. (David, Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas, 2003)

Tabla No 1 Modelos didácticos que se observan en las clases de matemáticas

| Modelo A | Modelo B |
|--------------------------------|---|
| Inicio | Inicio |
| Definición | Proponer una situación intro o extra matemática |
| Proposición (Ejemplo, Teorema) | Los alumnos trabajan en la búsqueda de soluciones |
| Demostración | Los alumnos presentan al grupo sus soluciones |
| Ejemplificación | Discusión colectiva |
| Ejercitación | Formalización de contenidos matemáticos |
| Aplicaciones | Planteamiento de problemas similares ejercitación y consolidación |

El significado de la enseñanza de la matemática

La escuela normalmente otorga a los estudiantes la responsabilidad de su aprendizaje y la aplicación de una determinada disciplina. Actualmente sabemos que el aprendizaje no es un asunto exclusivo de quien aprende, sino también de quien tiene la tarea de enseñar, en la mayoría de los casos los docentes. A los estudiantes se les ha asignado el papel y la responsabilidad de aprender, lo cual predisponía a que se le prestara, en el pasado reciente, muy poca importancia al aprendizaje frente a las ideas generales sobre la enseñanza ampliamente tratadas en la literatura relacionada con la pedagogía y la didáctica. Consideramos que los estudiantes pueden aprender de manera

independiente solamente si entran en contacto directo y activo con el objeto que desean aprender, en nuestro caso con el objeto intra y extra matemático, de esta manera podrían asumir cierta responsabilidad por su aprendizaje, puesto que el mismo no es un hecho desligado de los métodos de enseñanza. Consideramos, en tal sentido, que aún debemos profundizar sobre algunos aspectos fundamentales relacionados con la enseñanza de las matemáticas, lo cual influirá considerablemente en el proceso de aprendizaje³. Ambos aspectos de la educación matemática se relacionan mutuamente. Igualmente, ellos están estrechamente ligados con el concepto de evaluación escolar, lo cual trataremos con mayor detalle en otra oportunidad, puesto que percibimos la necesidad de hacer algunas reflexiones y precisiones teóricas y prácticas en relación con las características y tendencias actuales de la educación matemática.

Ambos son responsables por el desarrollo y los resultados de la práctica didáctica. Ambos tienen que aceptar sus ventajas y debilidades; ambos tienen que respetarse en sus formas de trabajar, aprender y enseñar. (David, Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas, 2003, pág. 3)

Twitch como herramienta educativa

Twitch sin duda puede ser una gran herramienta educativa para conectar con los alumnos, pues es una plataforma con la que cada vez más alumnos están familiarizados y nos aporta múltiples posibilidades.

Como, por ejemplo, el uso de recompensas y puntos del canal puede resultar atractivo y todo un reto para los alumnos, pues a través de ellos pueden conseguir beneficios/recompensas que establezcan los profesores. ¿Cómo conseguir puntos en el canal? Viendo el directo, participando en el chat, con la suscripción al canal o consiguiendo bonos de puntos.

¿Cómo dar clases en twitch?

Para realizar clases en twitch tenemos los siguientes pasos:

1. Lanzarse al directo y añadir un toque personal

Como primer paso debemos de configurar una cuenta gratuita. Después, lo fundamental es hacer un directo, algo muy sencillo. De hecho, en Twitch Studios los usuarios pueden leer los primeros pasos que tienen que dar empezar a ser ‘creadores’ o ‘streamers’.



Ilustración 2 Como dar clases en twitch

Después, se aconseja añadir algún elemento personal al canal para que se diferencie de todos los demás y para que los estudiantes puedan hacerse una idea de lo que podrán encontrarse en el perfil. Puede agregar alertas, extensiones, un horario y una planificación de los juegos o actividades que vayan a llevar a cabo.

En lo que tiene que ver con el hardware, se recomienda el uso de cascos para que no haya retroalimentación de los altavoces a la hora de estar en un directo. Además, un micrófono con cancelación de ruido y que reproduzca la voz con claridad puede ser muy útil y, evidentemente, será necesaria una cámara web para la transmisión.

2. Construye una comunidad sólida y consistente basada en tus intereses

El principal éxito de un streamer o creador reside en la conexión que tenga con su audiencia, es decir, en crear una comunidad en la que el contenido interesante sea la clave. Esto se aplica de igual forma a los alumnos, cuanto más interesante les parezca el contenido que ofrezca el profesor, mayor será la interacción con ellos.

3. Deja que te guíen

El Twitch cuenta con una guía estratégica completa para los streamers que están comenzando llamada Creator Camp, que incluye un plan de contenido para ayudarles a avanzar, independientemente de su nivel. Las emisiones, vídeos y artículos que figuran en la guía han sido creados por socios de la plataforma, que ya han pasado por ese proceso y entienden y conocen todos los problemas que los creadores afrontan.

4. Generar interacción para mantener el impulso

De acuerdo a las estadísticas, los elementos interactivos como las alertas y los puntos de canal ofrecen a los canales un buen impulso en términos de visualizaciones, seguidores o conversación.

La audiencia debe estar involucrada en el contenido de alguna manera: pueden usar el chat para hablar con el profesor o entre compañeros, usar los puntos del canal para hacer preguntas o usar los bits/subs para enviar un mensaje.

5. Ser uno mismo



Ilustración 3 Como dar clases en twitch

Crear un contenido interesante y educativo no es tarea fácil, pero es importante recordar que cuanto más natural es uno delante de la cámara, mejor funciona el formato. La cámara puede dar algo de vértigo, por lo que la clave está en pensar que están en el aula y están los alumnos delante. No importa tanto si el micrófono o la luz con buenos, mientras que el contenido sea interesante y divertido.

6. Disfrutar de la clase

En si el éxito en Twitch puede significar muchas cosas, desde divertirse y transmitir una lección breve hasta alcanzar a una audiencia mucho mayor. Durante los directos se recomienda tomar los descansos necesarios y emitir durante un período de tiempo cómodo.

Metodología

La Metodología que hemos tomado realizado de este proyecto se ha tomado como punto de partida un contexto teórico capaz de introducir la temática a analizar posteriormente. Para ello, se ha recurrido a varias referencias bibliográficas adecuadas para elaborar un marco contextual que ayude a comprender y justificar la elección de este tema de forma completa.

Dichas referencias versan sobre diversos aspectos de las nuevas tecnologías y la comunicación, tales como el ciberespacio y la virtualidad, los conceptos de la simulación y del espectáculo vinculados al juego, y la fotografía como una actividad vista desde un punto de vista comunicacional-cultural, y aplicada al manejo de la cámara en la actualidad. Posteriormente, se han elegido dos sujetos de análisis que ejemplifican el gran desarrollo del contenido (audiovisual) en Internet.

En primer lugar, se ha elegido a Twitch.tv, la plataforma de contenido en directo, streaming, con más visualizaciones. Su enfoque se centra principalmente en el mundo de los videojuegos, aunque su “cerrado” género no ha limitado su éxito. En segundo lugar, se ha seleccionado a la plataforma más importante de la red: YouTube. Se trata del portal donde se encuentra prácticamente todo el material audiovisual bajo demanda -también en directo, pero de forma menos frecuente-, ya sea creado por empresas y medios de comunicación¹ (47%) o por los propios usuarios cotidianos y los ya reconocidos como influencers (53%). Para estudiar el impacto en la audiencia

de dichas plataformas se han realizado varios análisis para obtener datos de carácter tanto cualitativo como cuantitativo, y esto ha sido terciado por una encuesta.

En primer lugar, para examinar el impacto en la audiencia de Twitch, además de un exhaustivo seguimiento y análisis de su estructura y contenido, se ha anotado durante diez días a lo largo de los meses de octubre y noviembre, y a distintas horas, el canal más visto en el portal tanto a nivel de habla hispana como a nivel global. Además, se ha recopilado la temática de dicho canal junto con el número de espectadores a la hora concreta del estudio. De este modo, se consigue extrapolar los patrones que sigue la audiencia de dicha plataforma, tanto sobre el tipo de contenido más solicitado como de las horas y días de máxima afluencia.

En el caso de YouTube, se ha realizado en primer lugar una entrevista a una creadora de contenido en la plataforma, Marta Álvarez, quien ha logrado hasta la fecha un número relevante de suscriptores: 44.0002.

De este modo, se pretende aportar información acerca de la creación del contenido ofrecido, así como de la gestión del mismo y del propio canal. Gracias a ello, se ofrece un punto de vista desde más allá de la frontera de la pantalla y el contenido: el espacio del creador.

Junto a ello, se ha escogido la muestra de tres canales de diferente temática y número de suscriptores (poder de impacto/influencia) para realizar un seguimiento de la audiencia durante el periodo de dos a tres días tras la publicación de un determinado contenido. También queremos que por medio del Twitch se puedan dar clases de matemáticas interactivas por medio de juegos que van a favorecer a la educación y esto tendrá como resultado una gran acogida de estudiantes que se encontrarán interesados en aprender matemáticas a través de Twitch y los juegos que este ofrece.

Podemos también implementar estos juegos interactivos en la plataforma Classroom, Educaplay entre otras para así saber que estudiante tiene mayor puntaje de aprendizaje. Esto sería muy importante para los docentes ya que se darán cuenta que niño le falta reforzar más algún tema aprendido en el aula virtual para así volver a explicar y les quede claro a los estudiantes. (Adrian R. M., Universidad Zaragoza, 2016)

Resultados y Discusión

Podemos observar que si se puede utilizar Twitch en la educación si lo coordinamos con juegos didácticos que ayuden a fortalecer la enseñanza en matemáticas aquí les dejo algunos ejercicios que podemos sacar de diferentes links que se pueden llevar hasta una plataforma como lo es Classroom, Educaplay entre otras para así visualizar los resultados de la enseñanza en el área de Matemáticas dejando como tareas para refuerzo, algunos ejemplos.

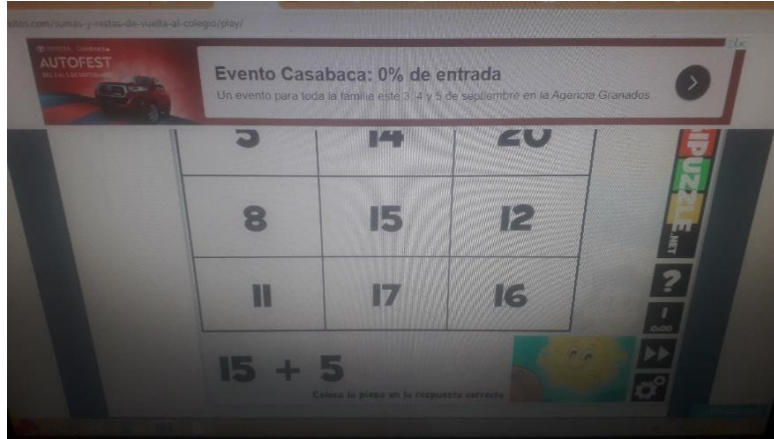


Ilustración 4 Suma y Resta

En este juego tiene que sumar y el resultado que se encuentra en el cuadro asignado colocar la imagen para completar el rompecabezas.



Ilustración 5 Multiplicaciones

Juego de la tabla del 1

Participa de esta carrera intergaláctica a contrarreloj. Escoge tu personaje y resuelve las multiplicaciones de la tabla del 1 con el menor número de errores. Presta mucha atención pues si te equivocas perderás tiempo. El Objetivo es resolver las multiplicaciones con fluidez.

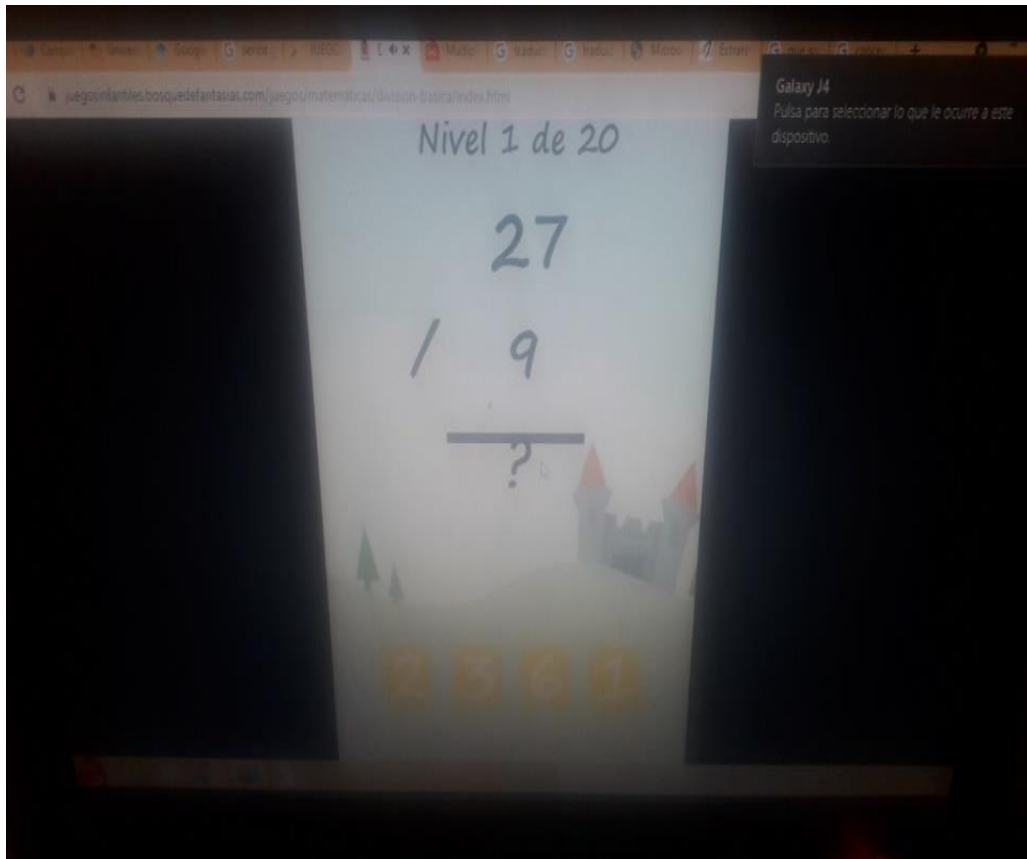


Ilustración 6 Divisiones

Aquí en el juego se realiza la división y presionamos la respuesta correcta que se encuentra abajo y listo hemos realizado el ejercicio seguimos hasta completarlo. Su objetivo es responder correctamente el ejercicio de la división.

Conclusiones

- Esta es una plataforma virtual que tiene como finalidad entretener, pero siempre se debe ver el lado positivo de las cosas por ello se buscó dar un buen uso a esta herramienta tecnológica brindando contenido educativo que sea útil para los seguidores del sitio virtual.
- Podemos ver que no es una herramienta difícil de utilizar, es de fácil acceso para personas de todas las edades.
- Los docentes que utilizan dicha plataforma desarrollan nuevas técnicas de enseñanza que son más llamativas para los alumnos, es decir tratan de crear contenido que sea claro y educativo para sus seguidores.
- Muchos son los que a diario visitan este tipo de páginas de muchos países o lugares diferentes por lo que el contenido que se produce no es para un grupo limitado de estudiantes, más bien todos pueden acceder y ver el contenido creado.
- No existe restricción al momento de subir contenido a la página creada siempre y cuando sea educativa, es decir se puede subir clases de todas las materias.
- También se puede utilizar como herramienta para guardar las clases grabadas y que los alumnos tengan fácil acceso a ellas.
- Los docentes pueden realizar transmisiones en vivo en donde los estudiantes tienen la oportunidad de realizar sus preguntas al respecto del tema visto, lo que ayuda a la interacción entre docente y estudiante.

Referencias

Adrian, R. M. (2016). Universidad de Zaragoza. Recuperado el 03 de 09 de 2021

Adrian, R. M. (2016). Universidad de Zaragoza. Recuperado el 03 de 09 de 2021

Adrian, R. M. (2016). Universidad de Zaragoza. Recuperado el 03 de 09 de 2021

Adrian, R. M. (2016). Universidad Zaragoza. Recuperado el 03 de 09 de 2021

Adrian, R. M. (2016). UNiversiddad de Zaragoza. Recuperado el 03 de 09 de 2021

David, M. C. (Mayo de 2003). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. 24(70). Recuperado el 03 de 09 de 2021

David, M. C. (Mayo de 2003). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. Revista de Pedagogía, 24(70). Recuperado el 03 de 09 de 2021