

# Trabajo Colaborativo en Directo: Llevando tu oficio a la web y enseñando en el proceso.

Botero, Andrés.

u1201310@umng.edu.co

Pedagogías Emergentes – Multimedia Educativa  
Universidad Militar Nueva Granada

**Resumen**— El Trabajo colaborativo en directo consiste en el desarrollo de actividades de cualquier tema, mientras se comparte este desarrollo con otras personas mediante transmisión de video en tiempo real. Esto permite la interacción entre el anfitrión y los espectadores para resolver dudas o seguir consejos de ellos. Además, el aprendiz tiene la libertad de escoger el tema que desee tomar, ya que la plataforma permite muchas transmisiones simultáneas de diversos temas.

El desarrollo de la actividad se ejecuto mediante transmisión en vivo por internet mientras se desarrollaba en contenido del taller.

A lo largo del desarrollo se va a agregar observaciones interesantes que las personas mencionaban durante el desarrollo de la actividad.

**Mauroxpora:** lo q distingue es la interactividad entre la persona que estás viendo y los usuarios que le hablan

**kichex:** esta interacción rompe las barreras de la diferencia de espacio entre el docente y el "estudiante"

**Mauroxpora:** es un. aprendizaje individual y dinamico ya q las personas escojen q ver

Acompañado a esto, la audiencia puede participar en tiempo real, haciendo preguntas en el momento que tengan una duda, y también pueden participar y hacer sugerencias para el anfitrión. De esta manera el conocimiento puede fluir en las dos direcciones. Esto incluso puede ser una oportunidad para que el anfitrión aprenda cosas nuevas, ya que en el momento de encontrarse un problema, las ideas de los asistentes le permiten continuar y despejar las dudas del anfitrión y la comunidad.

Participación de la audiencia:

**Mauroxpora:** conocer los procesos creativos de las diferentes personas

**Mauroxpora:** además de aportar al diseño de los mismo ya q a veces el locutor puede quedarse con un bloqueo creativo y en esa lluvia de ideas se dependan dudas y solucionan problemas

**Índice de Términos**—Transmisión, Tiempo real, Twitch.

## I. ¿PARA QUÉ SIRVE LA PEDAGOGÍA ASIGNADA?

Sirve para mostrar la ejecución práctica del desarrollo de un trabajo. Acompañado a esto el anfitrión narra lo que hace para dar claridad sobre sus intenciones y decisiones.

Esta transmisión de la práctica de una actividad permite no solo mostrar cómo funciona la teoría, sino que también refleja cómo son los procesos creativos de las diferentes personas. Permite presentar el desarrollo de cualquier actividad de una manera natural, y sigue el paso a paso del anfitrión, mientras presenta sus herramientas, trucos, atajos, y el estilo de trabajo que tiene.

## II. ¿SE LE MENCIONA DE OTRAS FORMAS?

En la internet encontré una persona que le pone el nombre de Teach on Twitch. Esta persona es un profesor que da sus clases por Twitch así que aprovecha la plataforma, pero usa un enfoque más teórico (y de por si, este contenido académico no es tan común).

Durante la transmisión intentamos ponerle nombres:

- Transmisión en vivo de trabajo práctico en vivo
- Trabajo colaborativo en directo

Con este ultimo nos quedamos para el desarrollo del taller.

**fmendez1202:** envivo

**fmendez1202:** con retro alimentacion

**fmendez1202:** porque no estas mandando al

mundo y ya

[fmendez1202](#): porque la gente te puede escribir de regreso

### III. ¿CUÁLES SON SUS RASGOS DISTINTIVOS?

- Masivo:

Las transmisiones online son públicas y pueden ser consumidas por cualquier persona de manera gratuita. Además, la plataforma de transmisión (Twitch en este caso) se puede consumir prácticamente desde cualquier medio, ya sea un computador, un dispositivo móvil, e incluso desde un smart TV (aunque en este la interacción es más difícil). Es un medio flexible y requiere de poca capacidad de cómputo, así que, a diferencia de otras tecnologías como los videojuegos, esta puede llegar a muchos más dispositivos.

- En tiempo real:

Esta transmisión ocurre en tiempo real, lo que permite que los participantes no solo sean consumidores, como lo sería si fuera un video editado en YouTube. En lugar de esto, la audiencia puede participar haciendo preguntas y dando ideas nuevas. Las preguntas que hacen los espectadores tienen un efecto adicional, y es que no solo resuelve sus dudas, sino las de otras personas que vean tanto en directo como en diferido.

- Ilustra lo práctico:

Dado a que esta transmisión no es necesariamente de una presentación preparada, sino un desarrollo práctico de un tema, cumple la función de mostrar lo que se hace y como se hace, en lugar de solo contar. Permite mostrar no solo el desarrollo de la tarea, sino cómo se adapta y aprovecha el entorno para ello.

Por ejemplo, al hacer una transmisión en la que estoy dibujando un personaje, puedo además de esto, mostrar cómo tengo configurada mi herramienta, los atajos de teclado que uso, cómo acomodo las barras de herramientas y ciertos atajos que se aprenden por la experiencia, pero no son directamente temas de enseñanza.

- Audiovisual:

Este medio, por su naturaleza audiovisual, permite mostrar procesos acompañados con narración, imagen, texto y sonido. Esto es conveniente para mostrar al espectador el desarrollo de cualquier tarea que se pueda hacer mediante un computador. Y la narración permite reforzar la idea y dar información adicional que no sea evidente al observar la imagen.

- Retroalimenta

Las características interactivas de este medio permiten que el conocimiento fluya del anfitrión a la audiencia, pero también de vuelta de la audiencia hacia el anfitrión. Esto a veces ocurre cuando el anfitrión está en el desarrollo de una actividad y encuentra un obstáculo, ocasionalmente un participante puede ver el error que el anfitrión ha cometido y comentarlo en la transmisión. Ante esto el anfitrión se ve beneficiado de esta participación, ya que le permite avanzar de manera fluida. Esta interacción también refleja qué momentos de la actividad pueden ocurrir errores comunes, y muestra cómo solucionarlos con consejo de la comunidad.

- Comunitario:

El contenido de la transmisión toma forma mediante el desarrollo de la actividad, pero también la participación de la comunidad. Esto permite que la enseñanza que se transmite está compuesta del conocimiento que tenga el anfitrión junto con el conocimiento que comparte la comunidad.

- Compartible (viral)

Dada la naturaleza de estas transmisiones públicas, este contenido puede ser compartido y recomendado por medio de las redes sociales. Esto, adicionado al hecho de que es un contenido muy fácil de consumir, le da un alcance más grande que otros medios, ya que puede circular entre círculos de amistad y académicos como un aula de clase.

**Mauroxpora**: compartible

**Mauroxpora**: ya q podemos descargar la transmisión y pasarlos a el resto de redes o hasta en clase

**Mauroxpora:** cómo lo harás tu  
**kichex:** la viralidad?

- Archivo (queda registrado)

Además de que estas transmisiones son públicas, quedan archivadas. Esto permite que funcionan tanto en el momento en el que ocurren, como en la posteridad, para referencia futura de otros espectadores que deseen consumir el contenido de manera diferida.

**fmendez1202:** estaba pensando que falta como topico el hecho de que es archivable

**fmendez1202:** guardable para la posteridad

- Renovable (la información es actual)

Cuando el contenido se consume en tiempo real, podemos asumir que el mensaje que se transmite es útil en la actualidad. Por ejemplo, en una transmisión en la que use un programa, se va a reflejar cómo se ve y se usa ese programa en la actualidad, a diferencia de YouTube, donde puede que encontremos videos de un tema, pero que no reflejen la tecnología actual.

- Monetizable

Twitch cuenta con herramientas para permitir que el anfitrión saque provecho económico de sus transmisiones, mediante el uso de publicidad durante la transmisión, o donaciones de la comunidad.

**Mauroxpora:** además ten en cuenta que alguno forjan si trabajo desde aquí a base de comisiones por esa mismas interacciones y de aquí sale el voz a voz

#### IV. ¿DE QUÉ MANERA IMPACTARÍA AL DISEÑO DE PRODUCTOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA?

Desarrollar Este tipo de transmisiones en tiempo real son un medio muy diferente para enseñar temas, ya que se aproximan de una manera diferente al desarrollo del conocimiento.

En particular, una transmisión permite enseñar el tema mediante una práctica. Basado en esto, el

diseño del producto educativo consiste en plantear un proyecto a desarrollar que contenga la temática que se va a enseñar.

Por ejemplo, si yo quiero enseñar cómo programar un enemigo de un videojuego, la manera de hacerlo en este medio sería inicialmente plantear a nivel general el comportamiento que quiero lograr, y a continuación desarrollarlo durante la transmisión.

Esto puede parecer extraño ya que un diseño exhaustivo de la temática se reemplaza por un enunciado de las intenciones, y el desarrollo de este tema durante la transmisión. Aunque parece descuidado este método ya que no prepara su contenido de manera exhaustiva, puede tener resultados positivos, en el que los problemas ocurren de manera natural, y se presenta como solucionarlos de manera natural.

Otra particularidad de esta aproximación es que permite reflejar el desarrollo del tema, y además de esto puede mostrar cómo el anfitrión experimenta opciones durante el desarrollo. Volviendo al ejemplo del videojuego, puede que yo como desarrollador no tenga claro el comportamiento específico que deseo, pero la transmisión me permite mostrar el camino que tomo al momento de experimentar con diferentes funcionalidades.

Aun así, siento que este medio puede que no sea apropiado para diferentes tipos de enseñanza. Para procesos educativos que requieran práctica, una transmisión del desarrollo de un tema no sustituye la práctica que haga el espectador por sus propios medios.

Otro tipo de contenido que se presta muy bien para este medio son las noticias o novedades en algún proyecto. con animación acerca de temas de la ingeniería multimedia que pueda ser de interés general

#### V. EJEMPLOS

Lana Lux:

Lana es una mujer que hace transmisión de

desarrollo de videojuegos todos los días. Cuenta con una audiencia de alrededor de 80 personas diarias.

[https://www.twitch.tv/lanax\\_lux](https://www.twitch.tv/lanax_lux)

Jonathan Blow:

Jonathan es un desarrollador de juegos y está creando su propio lenguaje de programación. Tiene un canal en YouTube con el archivo de todas sus transmisiones.

<https://www.twitch.tv/naysayer88>

Casey Muratori:

Casey es desarrollador de videojuegos. En su canal muestra cómo crear un videojuego totalmente desde ceros, sin ayuda de ningún motor existente.

[https://www.twitch.tv/handmade\\_hero](https://www.twitch.tv/handmade_hero)

Alejo

Él es un desarrollador de videojuegos colombiano, hace transmisión de desarrollo artístico y programación.

<https://www.twitch.tv/kichex>

Felipe Mendez:

Felipe es un desarrollador en C++, en su canal transmite programación.

<https://www.twitch.tv/fmendez1202>

James Schloss

James es un estudiante de doctorado en el Instituto de Ciencia y Tecnología de Okinawa. Hace divulgación científica.

<https://www.twitch.tv/simuleios>

Mauricio Agudelo es diseñador gráfico, ilustrador, animador 3D y editor Audiovisual colombiano.

<https://www.twitch.tv/Mauroxpora>

Es una persona que se dedica a la relojería.

[https://www.twitch.tv/mr\\_horologistmultimedia](https://www.twitch.tv/mr_horologistmultimedia)

## VI. CONCLUSIONES

El hecho de haber desarrollado el taller de esta manera fue una experiencia agradable. Es una buena manera de poner a prueba lo que se habla. que se

habla. Se validaron algunos de los argumentos que se proponen: Se demostró que puede surgir interés de los espectadores, y también se evidenció como una comunicación en dos direcciones llevo a un mejor desarrollo del taller.

La conclusión a la que llego es que plataformas como Twitch, combinando el hecho de que son gratuitas, online, y también redes sociales, permite que sea un medio de comunicación que esta mucho mas cerca de las personas de lo que otros medios (y por supuesto de la educación formal) están. Permiten otros niveles de interacción que nos trae la tecnología y que apenas se reconocen como nuevos medios educativos. Este tipo de plataformas definitivamente son un espacio que aún se puede explorar más.

## VII. TRANSCRIPCIÓN

A continuación, presento una transcripción del chat de Twitch en el desarrollo del taller.

El archivo de la transmisión esta disponible en <https://twitch.tv/0xafbf/videos>

**Mauroxpora:** hola

**Mauroxpora:** dale interesante por aquí estaré

**kichex:** heyyy! vamos a ver clase hoy!

**Mauroxpora:** yo llegue por q tú me seguiste

**Mauroxpora:** seño @kichex

**kichex:** bien hombre!

**kichex:** caballerisimo Mauro!

**kichex:** eso eso!

**kichex:** pero pilas

**kichex:** tu categoria y todo eso si esta bien?

**Mauroxpora:** me entoy encontrando con conocidos

**kichex:** eso, ahi te relajas

**kichex:** y el titulo?

**kichex:** mira discord

**kichex:** esooo ya esta bien

**Mauroxpora:** no decía goddot

**kichex:** jajajaja exacto

**kichex:** dale!

**kichex:** suena rico

**kichex:** cero estrés ! no le preste atencion al numero

**Mauroxpora:** a mí me gusta el clickeo

**kichex:** dejate sorprender al final con el resumen de la transmisión

**kichex:** listo

**kichex:** es más "emergente" ?

**Mauroxpora:** lo q distingue es la interactividad entre la persona que estás viendo y los usuarios que le hablan

**Mauroxpora:** pedagogia interactiva y de intercambio de información

**kichex:** nos vas a poner nota

**kichex:** condicionado

**Mauroxpora:** yo lo llamaría networking o conexión laboral

**kichex:** esta interacción rompe las barreras de la diferencia de espacio entre el docente y el "estudiante"

**Mauroxpora:** es un. aprendizaje individual y dinamico ya q las personas escojenq ver

**kichex:** si!

**Mauroxpora:** además ten en cuenta que alguno forjan si trabajo desde aquí a base de comisiones por esa mismas interacciones y de aquí sale el voz a voz

**kichex:** la viralidad?

**Mauroxpora:** conocer los procesos creativos de las diferentes personas

**Mauroxpora:** es q me gustan mucho estos temas y leo mucho sobre ello xD

**Mauroxpora:** ya me sigues jajaja

**Mauroxpora:** además de aportar al diseño de los mismo ya q a veces el locutor puede quedarse con un bloqueo creativo y en esa lluvia de ideas se depenjan dudas y solucionan problemas

**kichex:** estoy escuchandote mientras preparo mi transmisión

**kichex:** por eso ando callado jajaja

**Mauroxpora:** compartible

**Mauroxpora:** ya q podemos descargar la transmisión y pasarlos a el resto de redes o hasta en clase

**Mauroxpora:** cómo lo harás tu

**Mauroxpora:** además es actualizable

**Mauroxpora:** tanto en software como en conocimiento y mejoras de herramientas o productos o desarrollo de ideas

**Mauroxpora:** cómo hoy estoy aprendiendo algo q no sabía antes actualicé esa info

**Mauroxpora:** no es información estática es renovable

**Mauroxpora:** me sorprende que con pocas ideas suelta hayas escrito tanto

**Mauroxpora:** jajajaja

**Mauroxpora:** es más la facilidad de encontrar la información además es más visual y más fácil y consumir como decimos en diseño todo entra por los ojos

**Mauroxpora:** haz escuchado de platzi

**Mauroxpora:** hay una conferencia que hablan sobre lo q tu dices

**Mauroxpora:** <https://youtu.be/ftVNtQgmHEU>

**Mauroxpora:** es este

**jajaramillom:** Hola Andrés. Sin embargo hay buscadores especializados para encontrar documentos científicos.

**Mauroxpora:** el problema es que los muchacho se están volviendo perezosos para leer hay entra los audiovisuales

**jajaramillom:** Aunque me parece una interesante opción dejar evidencia de una tesis en un video en YouTube.

**jajaramillom:** De acuerdo con **Mauroxpora**, de alguna manera a los muchachos les da pereza leer.

**jajaramillom:** Sin embargo un audiovisual ayuda a recordar de forma más significativa que un documento.

**Mauroxpora:** hay q tener en cuenta es q si buscas en Google no ayuda mucho a ello ya q son dueños de YouTube aveces en vez de mandarte al artículo de recomienda YouTube como video sugerido

**Mauroxpora:** pero es más un negocio y es salirse por las ramas con tu tarea

**Mauroxpora:** volví me fui un momento

**Mauroxpora:** amigo sabes deberías colocarle como categoría del canal just chating para llegar a más gente después

**Mauroxpora:** ya q esto es más una charla



interactiva de conocimiento

**Mauroxpora:** voy a comer algo y vuelvo q te rinda mientras

**fmendez1202:** que estajaciendove

**Toxenis:** the fuck you said to me little shit!, do you kiss your mother with that mouth? ninja reference take it easy

**fmendez1202:** estaba pensando que falta como topico el hecho de que es archivable

**fmendez1202:** guardable para la posteridad

**fmendez1202:** ah eso me psa por llegar tarde

**Mauroxpora:** hola

**Toxenis:** Te tengo el follwo y ni me acuerdo de ti lmao

**Toxenis:** !followage

**Toxenis:** jaja no hay comandos no?

**Mauroxpora:** hola cómo va todo te a rendido men

**Toxenis:** me pica el pito

**Toxenis:** okno sorry ya me voy

**Mauroxpora:** andaba comiendo

**Toxenis:** mn..

**Toxenis:** Ahora que me fijo

**Toxenis:** mn..

**Toxenis:** Usas muy seguido OneNote?

**Toxenis:** Lo he querido usar para orginizar mis cosas pero al final no lo encuentro practico para mi

**fmendez1202:** envivo

**fmendez1202:** con retro alimentacion

**fmendez1202:** porque no estas mandando al mundo y ya

**fmendez1202:** porque la gente te puede escribir de regreso

**fmendez1202:** asi lo veo bien

**fmendez1202:** y el de jonatha blow

**fmendez1202:** ahh

**fmendez1202:** y yo parce ehh

**fmendez1202:** ahh otro es quillcreates

**Mauroxpora:** están recomendando canales?

**fmendez1202:** vee quill creates

**fmendez1202:**

ignorado

**Mauroxpora:** jajajaja ya me vi

**Mauroxpora:** entre todos esos canales jajajaja

**fmendez1202:** si

**fmendez1202:** y yo

**Mauroxpora:** yo soy diseñador y editor Audiovisual xD

**Mauroxpora:** y ilustrador

**Mauroxpora:** jaajaj fail xD

**Mauroxpora:** jajajajaja

**Mauroxpora:** igual en unos días me pasó a Windows jaja

**Mauroxpora:** trabajo con los dos sistemas xD

**Mauroxpora:** compañero ahora sí te dejo cuidate y espero quw te valla excelente con tu trabajo

**Mauroxpora:** nos estamos viendo

**Toxenis:** ahora me pica el culo lpm

**Toxenis:** okno, estoy probando el onenote

**Toxenis:** Lo estoy usando para hacer integrales con la herramienta de dibujo xD

**Toxenis:** Qusiera transcribir mis apuntes de calculo

**Toxenis:** cuanto cuesta una tablet para dibujo

**Toxenis:** una normal para hacer lo que quiero

**Toxenis:** hay problemas de inflacion en colombia?

**Toxenis:** xDD

**Toxenis:** andate

**Toxenis:** perdon

**Toxenis:** quiero decir adios gracias igual

**Toxenis:** jaja

**Toxenis:** Soy subnormal gracias por no haberme baneado aun xD

**Toxenis:** tienes mucha paciencia