

CREACIÓN DE VIDEOS CON LA APLICACIÓN SCREENCAST-O-MATIC PARA LAS AULAS VIRTUALES DE LA PLATAFORMA MOODLE EN LA FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS DE LA UNPSJB

Autores: De Battisti Pablo Jesús, Ríos Martha y Felgueras Julieta

Universidad: Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco - Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Facultad de Ciencias Económicas

e-mail: pablodebattisti@gmail.com, riosmarthaalicia@hotmail.com,
julietafelgueras@gmail.com

Modalidad: Trabajo de Investigación

Palabras claves: Materiales 2.0; Software libre construcción materiales, Screencast-O-Matic, Moodle

RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN

En el marco del proyecto en curso “*Materiales 2.0 para las aulas virtuales en la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco*” elegimos trabajar el software ScreenCast-o-Matic, una aplicación para realizar screencast, es decir grabaciones para crear videos con nuestra computadora para ser usados en las aulas virtuales de la plataforma Moodle de nuestra unidad académica.

El screencast ha sido utilizado principalmente para mostrar el funcionamiento de softwares, como video tutoriales, demostraciones sobre herramientas informáticas, clases explicativas, manuales de usuario, entre otras aplicaciones, aunque ahora se comenzó a aplicarlos en la presentación y desarrollo de materiales, consignas, contenidos, etc; en el ámbito educativo en todos sus niveles. Screencast permite precisamente de manera muy sencilla y rápida grabar una presentación de hasta 15 minutos de duración, mostrando lo que seleccionemos en la pantalla (por ejemplo, una secuencia de diapositivas de Power Point), con la posibilidad de ir narrando con nuestra voz lo que estamos presentando y también de agregar nuestra imagen, si disponemos de una cámara web, lo cual posibilita a quien la utilice una facilidad de trabajo o de armado del material que entusiasma, ya que en poco tiempo puede aplicarse.

La Web 2.0 nos ofrece la posibilidad de disponer de recursos para ser usados

con fines pedagógicos y formativos permitiendo en todos ellos publicar, compartir, relacionarse y cooperar. En el caso de Screencast-o-Matic es una valiosa y sencilla herramienta que permite preparar materiales, desarrollar contenidos, prácticas y aspectos de evaluación diagnóstica y formativa, contribuyendo de manera integral al quehacer de aquellos docentes de la Facultad de Ciencias Económicas que requieran profundizar o generar contenidos propios.

FUNDAMENTACIÓN/ HIPÓTESIS

En el campo de materiales de la web 2.0 ScreenCast-o-Matic es una aplicación ideal para hacer vídeos cortos y es posible trabajar sin necesidad de instalar nada en nuestra computadora ya que podemos acceder a ésta usando el navegador web. Es posible ejecutar la aplicación desde cualquier sistema operativo compatible con Java (en el caso de Windows puede generar problemas en versiones anteriores a Windows Vista). Únicamente se requiere que el equipo tenga instalado Java 1.5 o superior.

La aplicación Screencast-o-Matic permite grabar una presentación de hasta 15 minutos de duración, mostrando lo que seleccionemos en la pantalla (por ejemplo, una secuencia de diapositivas de Power Point), con la posibilidad de ir narrando con nuestra voz lo que estamos presentando y también de agregar nuestra imagen, si disponemos de una cámara web. Los usos posibles los determina el usuario pensando cómo encontrar utilidad para su práctica. Entre los usos que se le puede dar puede resultar una buena manera para escuchar a los estudiantes, complementando la entrega de un trabajo escrito con su fundamentación por ejemplo.

OBJETIVOS

Nuestro proyecto plantea como objetivos por una lado identificar los distintos tipos de materiales 2.0 factibles de ser creados con software libre que se agreguen en MOODLE o que puedan ser accedidos desde las aulas virtuales, y por otro acompañar a las cátedras y equipos docentes en la construcción de unidades didácticas en las que se usarán los mismos, para ser puestos en acto en los cursos de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco.

METAS

Las metas del proyecto de investigación buscan en primer lugar clasificar los tipos de materiales educativos 2.0 y los software free, en segundo término, relevar necesidades de capacitación referidas a la implementación de los nuevos usos de los recursos, en tercer término, proponer acciones de capacitación sobre los nuevas

aplicaciones trabajando la incorporación de distintas estrategias de uso de los recursos y actividades para las Aulas Virtuales de la plataforma Moodle en la Facultad de Ciencias Económicas, en cuarto lugar, desarrollar e impartir cursos de capacitación de EaD en torno al uso de herramientas de Moodle, y por último, proyectar el uso de las cátedras del recurso y difundirlo.

METODOLOGÍA APLICADA

Es una investigación de carácter aplicada, que se fundamenta metodológicamente en la Investigación Basada en el Diseño (IBD), un estudio de campo en el que se interviene en un contexto de aprendizaje particular para atender, mediante un diseño instructivo al logro de propósitos formativos. El trabajo permitirá además, producir nuevas contribuciones teóricas, precisar, extender, convalidar o modificar la teoría existente.

DESARROLLO DEL TRABAJO

En el marco del proyecto en curso “*Materiales 2.0 para las aulas virtuales en la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco*” elegimos trabajar el software ScreenCast-o-Matic, una aplicación para realizar screencast, es decir grabaciones para crear videos con nuestra computadora para ser usados en las aulas virtuales de la plataforma Moodle de nuestra unidad académica.

Las TIC permiten el desarrollo de nuevos materiales didácticos de carácter electrónico que utilizan diferentes soportes. Los nuevos soportes de información, como Internet o los discos digitales, más allá de sus peculiaridades técnicas, generan una gran innovación comunicativa, aportando un lenguaje propio, códigos específicos orientados a generar modalidades de comunicación alternativas (hipertextos, multimedias) y nuevos entornos de aprendizaje colaborativo (sin limitaciones temporales ni espaciales).

Las redes son un conjunto de máquinas conectadas por un conjunto de cables, pero también son relaciones sociales, una red social es un conjunto de personas conectadas por un conjunto de relaciones sociales (amistad, trabajo y petición de información entre otras). Las personas pueden construir relaciones personales y normas sociales que son completamente reales y significativas para sus miembros en entornos de comunicación mediada por ordenador. Es posible constituir auténticas comunidades virtuales para aprender, permitiendo a los profesores y alumnos comunicarse a bajo coste, ayudándose mutuamente, intercambiando ideas y

experiencias, coordinando sus actividades y proporcionando la clase de identidad y los sentimientos de pertenencia al grupo que se encuentran en comunidades en las que las relaciones son cara-a-cara (García Valcárcel y Gónzalez Rodero, 2006)

El material de estudio adquiere un papel central ya que se convierte en mediador de la enseñanza y, por ende, requiere un tratamiento específico para su elaboración que lo distingue de los materiales convencionales. Es fundamental poder recuperar la experiencia docente en entornos presenciales y lograr adecuar esas estrategias de enseñanza para promover y acompañar el aprendizaje de su asignatura en la modalidad no presencial (Kaplún, 2005).

La elaboración de este tipo de recursos no es una tarea aislada del profesor responsable de la asignatura, sino que le compete a un equipo de profesionales en el que cada uno, desde su conocimiento específico y mediante un trabajo mancomunado, realiza los aportes necesarios que otorguen la calidad requerida para un producto destinado al aprendizaje.

En la educación no presencial los roles se modifican: el material se constituye en el elemento central que va a mediar la interacción del estudiante con el contenido. El docente está presente desde dos espacios: por una parte, en el material, orientando anticipadamente cuando escribe el contenido y diseña las actividades –en la etapa de elaboración del material- y, por otro lado, cuando actúa como tutor –durante la implementación de la propuesta- guiando el trabajo del alumno para el óptimo aprovechamiento de ese material de estudio (Kaplún, 2005).

Herramienta Screencast-O-Matic para crear vídeos

Screencast-O-Matic es una herramienta online y gratuita que sirve para crear videos con capturas de pantalla con una calidad de imagen y sonido HD y subirlos después a Youtube o descargarlos al disco duro desde el mismo navegador. Existen, por un lado la versión gratuita (Free) y por otro de pago (Pro). La versión Pro incluye muchas más utilidades que la gratuita, pero esta última es suficientemente completa y ofrece muchas posibilidades en el ámbito educativo. Con ella se pueden grabar hasta quince minutos de video que podrán ser alojados en la web de Screencast-O-Matic, subirse a Youtube HD o descargarse en varios formatos, que incluyen mp4, avi o flv. Además, aparte de capturar la pantalla, existe la posibilidad de utilizar la webcam, con lo que el video podrá incluir una pequeña ventana en la que aparecerá el narrador del tutorial - uno de los usos más comunes de esta herramienta. La aplicación funciona con o sin registro; básicamente, registrarse sirve para poder alojar los vídeos en Screencast-O-Matic, así que si lo que se pretende es publicarlos en Youtube o

descargarlos, ni siquiera este paso es necesario. Así que sólo hay que entrar y hacer click en el botón Start recording.

Un screencast es una grabación digital de la salida por pantalla de la computadora, a veces conteniendo narración de audio. El screencast permite grabar desde la pantalla de la computadora todos los eventos que provoca el usuario en tiempo real. Aunque el término screencast data del 2004, productos tales como Lotus ScreenCam fueron usados desde 1993. Los productos pioneros producían ficheros enormes y tenían características de edición limitadas. Los productos más recientes soportan formatos de ficheros más compactos tales como Macromedia Flash y tienen características de edición más sofisticadas permitiendo cambios en la secuencia, focalización (zoom in - zoom out), visualización del movimiento del ratón y eventualmente audio.

El screencast ha sido utilizado principalmente para mostrar el funcionamiento de softwares, como video tutoriales, demostraciones sobre herramientas informáticas, clases explicativas, manuales de usuario, entre otras aplicaciones, aunque ahora se comenzó a aplicarlos en la presentación y desarrollo de materiales, consignas, contenidos, etc; en el ámbito educativo en todos sus niveles.

Existen varias herramientas para realizar este tipo de tareas, una de las más usadas, de mayor utilidad y madurez es Camtasia Studio. Este es un software privativo (pago) que permite la edición de video con excelente calidad.

El SO Windows también provee de un editor de video conocido como Windows MovieMaker. Posee lo necesario para la edición de video pero no permite realizar screencast.

También existen herramientas libres para realizar screencast entre ellas están:

- o CAMSTUDIO
- o **O-MATIC**
- o JING-PROJECT
- o AVISCREEN
- o XVidCap

En el marco del proyecto de investigación Materiales 2.0 se definió proponer un curso usando y explorando aplicación **Screencast-o-Matic**, habiendo priorizado su elección por la posibilidad de uso gratuito y que aunque se la trabaje desde su propio sitio puede vincularse de distintas maneras y grabarse con distintas extensiones de archivo y subirse a la plataforma Moodle.

La idea de este curso fue posibilitar desde la utilización práctica elementos que sirvan para la preparación de materiales, desarrollos de contenidos, prácticas y

aspectos de evaluación diagnóstica y formativa, contribuyendo de manera integral al quehacer docente.

La aplicación **Screencast-o-Matic** pudimos observar que permite grabar una presentación de hasta 15 minutos de duración, mostrando lo que seleccionemos en la pantalla (por ejemplo, una secuencia de diapositivas de Power Point), con la posibilidad de ir narrando con nuestra voz lo que estamos presentando y también de agregar nuestra imagen, si disponemos de una cámara web.

Los usos posibles los determina el usuario pensando cómo encontrar utilidad para su práctica. Entre los usos que se le puede dar puede resultar una buena manera para escuchar a los estudiantes, complementando la entrega de un trabajo escrito con su fundamentación por ejemplo.

La presentación puede guardarse en un archivo (dentro del equipo, para luego subirlo por ejemplo a una Tarea) o alojarlo en Youtube (y luego compartir el enlace); otra manera de disponibilizarlo en la web de forma colaborativa entre otros usuarios.

Curso “Creando videos con Screencast-o-matic en Moodle 2.0”

En el marco del proyecto de investigación como se mencionó anteriormente, se desarrolló un primer curso en el año 2015 denominado **“Creando videos con Screencast-o-matic en Moodle 2.0”** con el objetivo de formar a los docentes interesados en el uso de la herramienta y a la vez posibilitar generar materiales para ser usados en las Aulas Virtuales de la plataforma Moodle en la Facultad de Ciencias Económicas de la UNPSJB. Se priorizó dar lugar a los docentes que forman parte de la Unidad Ejecutora del proyecto, de forma que logren un nivel de aprendizaje y conocimiento básico del uso de la herramienta Screencast-o-Matic y fundamentalmente lo utilicen en la Plataforma Moodle, analizando las opciones de aplicación, realizando aportes y proyecciones desde su disciplina para luego ser agentes multiplicadores.

La propuesta consistió en trabajar, explorar y utilizar las posibilidades que nos ofrece la aplicación Screencast-o-matic.

Como objetivos generales el curso buscó a nivel de logros de aprendizajes que los cursantes pudieran: 1) Conocer el uso de Screencast-o-Matic en Moodle, 2) Analizar las opciones de aplicación de Screencast-o-Matic, y 3) Realizar aportes de uso desde su disciplina.

Se formuló como un curso de corta duración que abarcó dos semanas bajo la modalidad educación a distancia, realizándose dos encuentros presenciales no

obligatorios de una hora reloj.

La propuesta metodológica del curso adoptó un formato de taller, orientándose hacia la producción, promoviendo la resolución práctica de situaciones para la toma de decisiones y la elaboración de propuestas. Las actividades propuestas estuvieron basadas en una experiencia teórico práctica para los temas abordados entre las que podemos destacar: leer la consigna de trabajo y los materiales propuestos, visualizar los videotutoriales, realizar la actividad propuesta en el aula de prácticas, participar del foro de intercambio en el curso y registrar conclusiones sobre la experiencia y aplicación del curso.

Los contenidos del curso que formaron parte del programa, se organizaron en una secuencia de abordaje tales como: Introducción al uso de la herramienta, Configuración para la grabación del Video, Opciones de Edición del Video, Formatos exportación, Uso y publicación del Video, y Conclusiones de uso y aplicación de Screencast-o-Matic.

El curso se estructuró en dos espacios virtuales, el Aula del curso (<http://aulas.sistemasfce.com.ar/moodle/course/view.php?id=379>) y un Aula de Práctica (<http://aulas.sistemasfce.com.ar/moodle/course/view.php?id=383>) en la que los cursantes trabajaron en las actividades propuestas.

Entre ellas se pidió a los cursantes:

1. Mirar el videotutorial sobre Screencast-o-Matic “**Grabación de escritorio con ScreenCast o Matic**” (tener en cuenta que no es necesario registrarse como dice allí) o cualquier otro video que encuentre interesante, y leer el material dispuesto en el aula para conocer el funcionamiento del programa.

2. La tarea consistió en que cada cursante utilice esta aplicación para grabar **dos presentaciones, de aproximadamente dos minutos de duración cada una:**

- Una en la que desarrolle o exponga un tema de su asignatura (sea teórico o práctico, por ejemplo, la resolución paso a paso de alguna práctica).

- Y otra en la que presente a los alumnos una consigna para que ellos realicen una actividad (ya sea pidiéndoles también que graben un video con esta aplicación o solicitándoles otro tipo de trabajo). En esta última le pedimos que utilice la **cámara web** para filmarse mientras explicaba la consigna, de manera que sea lo más parecido a una explicación del docente en el aula en clases presenciales.

Para ello se sugirió preparar algunas diapositivas en Power Point, por ejemplo, que le sirvan para secuenciar el tema que quiera desarrollar a los estudiantes

cuando grabe la presentación. Se les explicó que por medio de estas presentaciones que ellos crearan, los estudiantes podrían acceder a la explicación de un tema, contenido, consigna de trabajo o resolución de un problema.

En la evaluación de las actividades realizadas por los docentes cursantes y en lo que comunicaron en la encuesta que se les proporcionó al finalizar el curso, pudimos observar que lo utilizaron para cumplir distintos objetivos y funciones. Entre ellos: como complemento a clases presenciales en las que no se pueda resolver la totalidad de los prácticos; para realizar tutoriales y mostrar navegación web de manera de suplir la falta de conexión a internet en el aula; para grabar tutoriales de softwares ejemplificados con temas trabajados en la materia; para grabar clases; para presentar un tema o desarrollar un contenido; para realizar una devolución de una actividad; para realizar una descripción de una actividad encomendada. Además demostraron interés en continuar utilizando esta herramienta para generar materiales.

Como principales desventajas los cursantes destacaron: la necesidad de conexión a internet; inconvenientes con algunos navegadores; la marca de agua por ser una versión gratuita, que obstaculiza la visualización de un sector del video; las limitaciones en la edición, al tener que volver a grabar uno o más tramos completos, los que se quiera reemplazar.

CONCLUSIONES

La Web 2.0 nos ofrece la posibilidad de disponer de recursos para ser usados con fines pedagógicos y formativos permitiendo en todos ellos publicar, compartir, relacionarse y cooperar. Creemos que en el caso de la aplicación Screencast-o-Matic permite precisamente de manera muy sencilla y rápida grabar una presentación de hasta 15 minutos de duración, mostrando lo que seleccionemos en la pantalla (por ejemplo, una secuencia de diapositivas de Power Point), con la posibilidad de ir narrando con nuestra voz lo que estamos presentando y también de agregar nuestra imagen, si disponemos de una cámara web, lo cual posibilita a quien la utilice una facilidad de trabajo o de armado del material que entusiasma, ya que en poco tiempo puede aplicarse.

Los usos posibles pudimos concluir son variados, los determina el usuario imaginando cómo encontrar utilidad para su propia práctica docente, desde la presentación de un tema específico, generar un videotutorial, una reflexión u opinión acerca de un tema, evaluar y brindar la retroalimentación a algún contenido, entre otras.

El hecho que la presentación pueda guardarse de manera privada en un archivo (dentro del equipo, para luego subirlo por ejemplo a una Tarea) o alojarlo en

Youtube (y luego compartir el enlace) o disponibilizarlo en la web de manera colaborativa para otros usuarios permite una proyección de usos y privacidad a medida de la necesidad de cada uno.

Consideramos a Screencast-o-Matic una valiosa y sencilla herramienta que permite preparar materiales, desarrollar contenidos, prácticas y aspectos de evaluación diagnóstica y formativa, contribuyendo de manera integral al quehacer de aquellos docentes de la Facultad de Ciencias Económicas que requieran profundizar o generar contenidos propios. En ese aspecto, es necesario mencionar que en el marco del proyecto se ha indagado en el uso de licencias Creative Commons para permitir a su vez dar entidad a los materiales creados en la esencia de las licencias a saber: mantener sus derechos de autor, al mismo tiempo que permiten a otros copiar, distribuir, y hacer algunos usos de su obra, al menos de forma no comercial. Todas las licencias Creative Commons permiten también que los licenciantes obtengan el crédito que merecen por sus obras. Las mismas funcionan alrededor del mundo y duran tanto tiempo como sea aplicable el derecho de autor (pues se basan en él). Estas características en común sirven como la base a partir de la cual los licenciantes pueden optar por entregar más permisos cuando decidan cómo quieren que su obra sea utilizada, garantizando su uso y posibilitando que su obra crezca o no de modo colaborativo.

BIBLIOGRAFÍA

Bravo Ramos, Juan Luis: **¿Qué es el vídeo educativo?** ICE de la Universidad Politécnica de Madrid, 1996. [Consultado julio 2016] Disponible en: <http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/QueEsVid.pdf>

Cabero Almenara, Julio. Llorente Cejudo, María del Carmen. Román Graván, Pedro “*Las posibilidades del vídeo digital para la formación*” **Labor docente**, 4, 2005, 58-74. Universidad de Sevilla (España – UE) [Consultado julio 2016] Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/jca9.pdf>

De la Cruz Omar; Mónica Olivares Leyva; , Carmen Pagés; , Rita Ríos de la Llave; Francisco Javier Moreno Ruiz; y Miguel A. López: “ *Enseñar y aprender a diseñar materiales docentes para la enseñanza virtual: reflexiones desde la práctica en la Universidad de Alcalá*” RED. **Revista de Educación a Distancia**. [Consultado julio 2016] Disponible en: <http://revistas.um.es/red/article/view/25111/24401>

García Valcárcel, Ana y Luis González Roderó, “*Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC*”, Universidad de Salamanca, **Segundo Congreso TIC en Educación**, Valladolid, 2006. [Consultado julio 2016] Disponible en: www.sanjosebaradero.edu.ar/files/ufWd6RAcL48dZFiyot9h5.pdf

Kaplún, Gabriel, **Aprender y enseñar en tiempos de Internet: formación profesional a distancia y nuevas tecnologías**. Montevideo, ILO/Cinterfor, 2005.

Crea tus propios tutoriales online con Screencast-o-matic:

<http://www.nobbot.com/redes/crea-tus-propios-tutoriales-online-con-screencast-o-matic/>

How to Use Screencast-o-matic

<http://www.kennesaw.edu/elearning/2014tutorials/screencastomatic.pdf>

Screencast-o-matic: <http://www.enlanubetic.com.es/2011/12/screencast-o-matic.html#.V5pP5Lh97IU>

Screen-cast-o-matic: crea videolecciones fácilmente:

<http://www.plataformaprojecta.org/recurso/screen-cast-o-matic-crea-videolecciones-facilmente>

ScreenCast-O-Matic: Herramienta gratuita para realizar videotutoriales grabando el escritorio:

<http://www.redeszone.net/2015/04/26/screencast-o-matic-manual-de-uso-gratis/>

ScreenCast-O-Matic: Herramienta gratuita para realizar videotutoriales grabando el escritorio: <http://www.redeszone.net/2015/04/26/screencast-o-matic-manual-de-uso-gratis/#sthash.cCHOAzPg.dpuf>

ScreenCast-o-matic: The simple way to create tutorial videos: <http://www.mtsac.edu/lc/techweek/screencast-o-matic-handout.pdf>

ScreenCast-O-Matic Quick Start Guide: <https://www.uvm.edu/ctl/resources-teaching/screencasting/screencastomatic-quick-start.pdf>

Tutorial screencast o-matic: <http://es.slideshare.net/feditic/tutorial-screencast-omatic>