

TouchCast Studio

Crea y edita vídeos interactivos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales

Mayo 2020

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf29_2020_847-19-134-3

TouchCast Studio: crea y edita vídeos interactivos

por Antonio Gálvez Amo para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



 @agalamo

 blog



El autor de este artículo

Antonio Gálvez Amo es maestro de Educación Física y licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Actualmente es tutor de un curso del tercer ciclo de primaria del CEIP Agustín Rodríguez de Puente Genil (Córdoba). Entiende que el buen desarrollo de la función docente debe ir unido a una formación continua del profesorado y al trabajo en equipo. Desde hace unos años, está inmerso en las metodologías activas trabajando por proyectos con el objetivo de intentar motivar y emocionar al alumnado. Para ello, utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las aplicaciones móviles como medio facilitador del aprendizaje del alumnado. Convencido de que #OtraEducaciónEsPosible.



Introducción

Este artículo está dedicado a la aplicación TouchCast Studio, una herramienta que va a permitir al alumnado la creación de vídeos, lo que hoy en día constituye uno de los recursos didácticos más interesantes en nuestras clases.

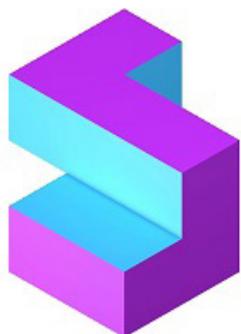
Al utilizar esta herramienta, el alumnado será capaz de grabar, editar y compartir sus propios vídeos, para ello, previamente, ha tenido que planificar muchos aspectos, tales como: escribir un guion, decidir qué formato tendrá la grabación, qué imágenes y vídeos incluir, qué vestimenta van a utilizar, el orden de las apariciones, etc. El trabajo en equipo va a ser fundamental para llevar a cabo todo este proceso.

Desde el punto de vista académico, las competencias que entran en juego son prácticamente todas: la competencia lingüística, competencia digital, aprender a aprender, competencia social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y conciencia y expresiones culturales.

Para realizar esta actividad tan completa, voy a presentar en este artículo una de mis aplicaciones favoritas que nos permite tanto grabar, editar y compartir nuestros vídeos y que no es otra que TouchCast Studio.



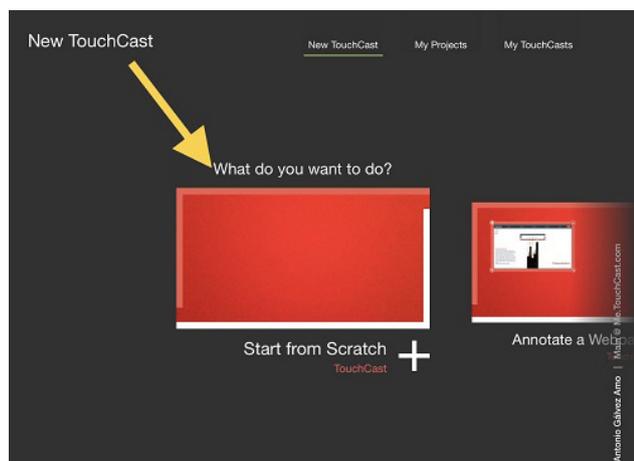
La Herramienta



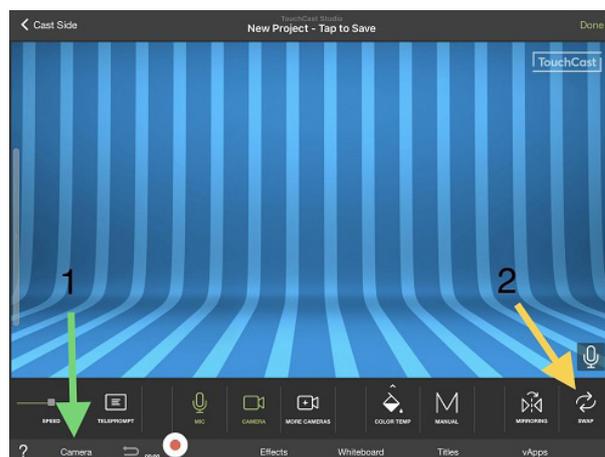
Hará ya unos cinco años, en un curso sobre dispositivos móviles en el aula, impartido por el excelente maestro y amigo, [Gustavo Vegas](#), pude conocer una aplicación para grabar y editar vídeos que me dejó impactado por su sencillez y calidad del producto generado: TouchCast Studio para *iPad* (IOS).

TouchCast Studio es una aplicación gratuita para *iPad*, requiere registrarse, se puede hacer creando una cuenta en la misma aplicación o bien a través de una cuenta de Google, Microsoft o Facebook.

TouchCast Studio permite grabar vídeos con la cámara del *iPad*. Para ello, lo primero que tenemos que hacer, después de abrir la aplicación, es seleccionar la opción **Start from Scratch**, como podéis observar en la imagen.



Start from Scratch



Opciones de cámara

A continuación, tienes dos opciones de grabación: con la cámara delantera del *iPad* o con la trasera. Esta última suele ser la más habitual, para ello en la opción cámara debes pulsar sobre **swap**.

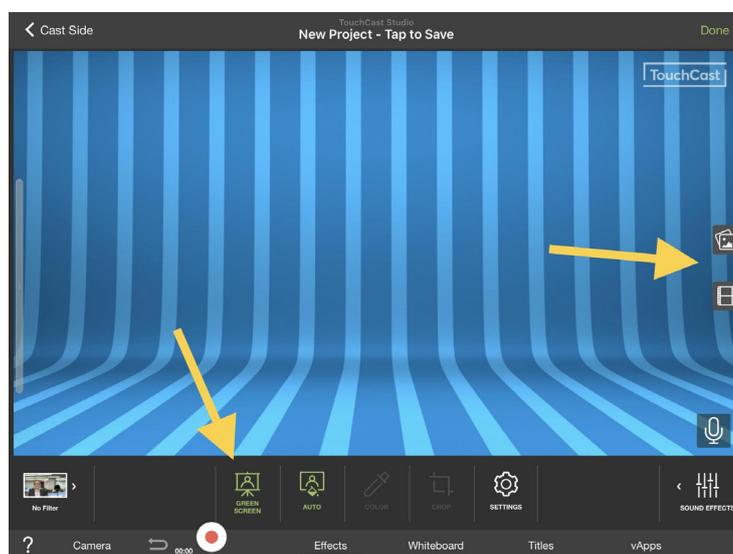
Para sacarle partido a esta aplicación y que el resultado de nuestras grabaciones sea espectacular, es muy conveniente usar un *chroma key* (tela o pared de color verde). En nuestro centro, tenemos en cada una de nuestras aulas, una pared pintada de este color.

Si durante la grabación utilizas el *chroma key* debes utilizar la tecla **Effects** y seleccionar **Green Screen**. A continuación, podrás elegir el fondo que te apetezca (una imagen o un vídeo), lo cual permite enriquecer muchísimo los productos generados.

Tanto si eliges insertar una fotografía como un vídeo de fondo, la aplicación te da varias opciones. Podrás elegir una imagen o vídeo de tu biblioteca personal, escoger unas que TouchCast ya trae incorporadas o bien subirla desde algún servicio en la nube, como, por ejemplo, Drive.



Chroma key pintado sobre una pared del aula

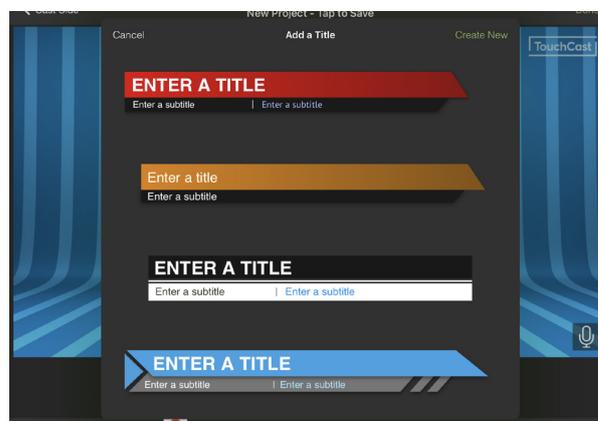


Effects, Green Screen

Durante la grabación, puedes añadir elementos muy interesantes, por ejemplo, te permite insertar títulos. Estos títulos los debes tener preparados con antelación y los iremos insertando en la grabación en el momento que nos interese. TouchCast te ofrece mucha variedad de títulos, lo que permite personalizar cada una de tus producciones.



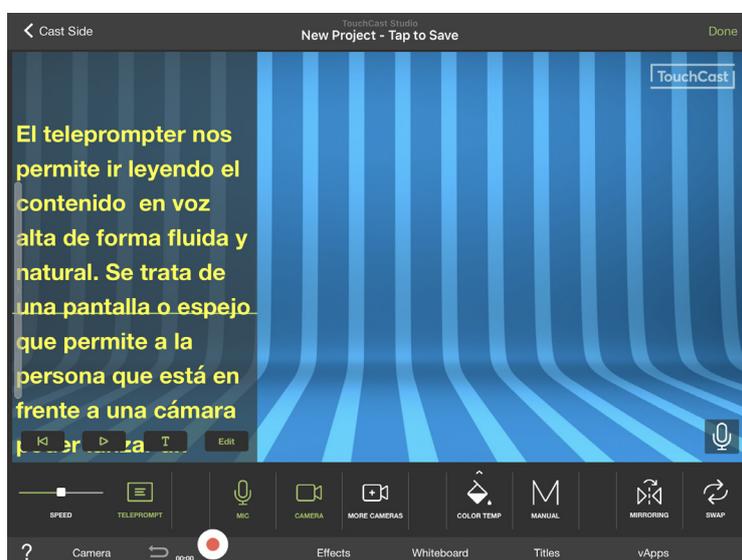
Ejemplo de imagen que se puede poner de fondo



Distintos tipos de títulos

Una posibilidad muy interesante que te da los títulos es poder elegir el tiempo que quieres que permanezca en pantalla. De esta forma, el título desaparecerá automáticamente transcurrido el tiempo que hayas elegido.

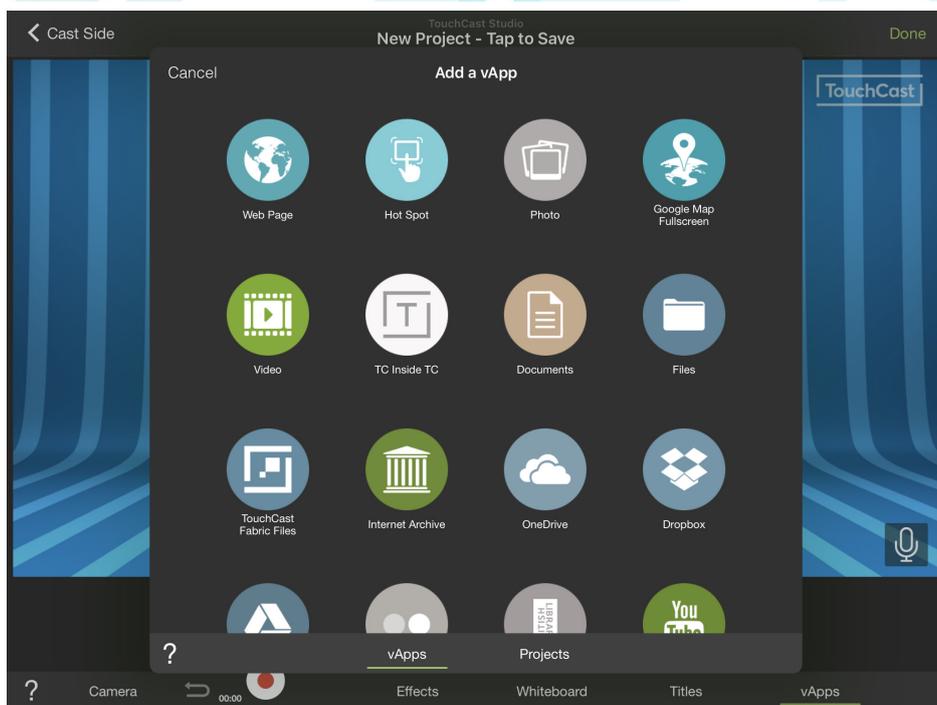
La aplicación tiene incorporada la opción de poder utilizar un teleprompter. Esto es una ayuda de texto en tiempo real que nos permite leer la locución. De esta manera, podemos escribir lo que vayamos a leer y emitirlo a la velocidad que queramos para que nos ayude en la locución.



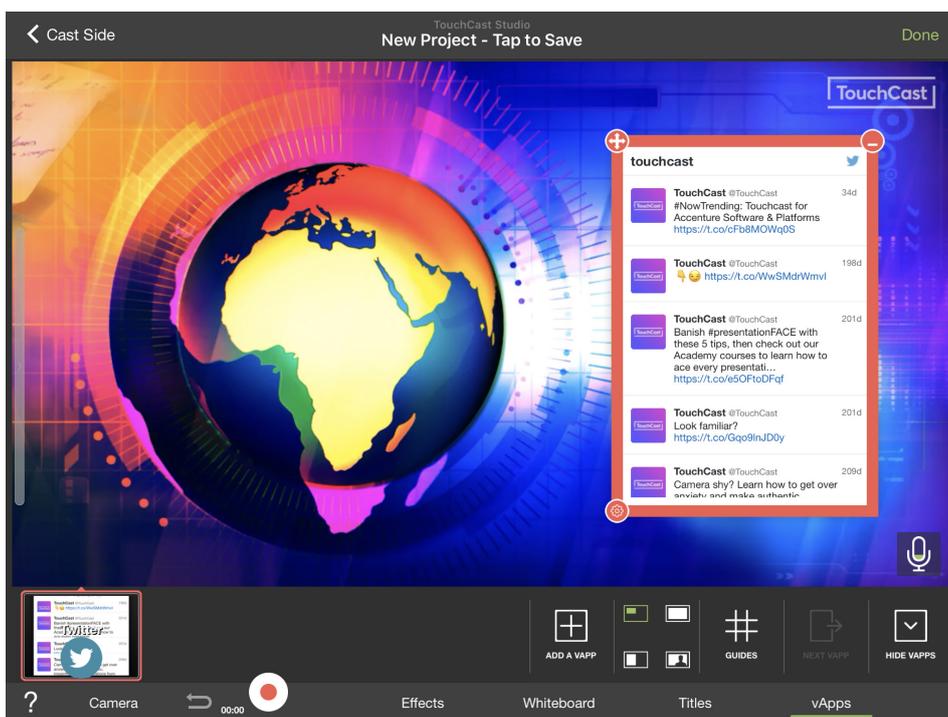
Teleprompter

También tienes la posibilidad de incorporar durante la grabación ventanas emergentes, llamadas *vApps*, lo que enriquecerá muy notablemente las producciones generadas. Existe una gran variedad: imágenes, páginas webs, secuencias de twitter, vídeos, documentos, etc.

Estas *vApps* las puedes incorporar a tu grabación en el momento que te interese y en el lugar que desees, la aplicación te da varias opciones, como bien se puede observar en la imagen siguiente.



vApps



Ventanas emergentes

Tras tener todas estas opciones preparadas (en TouchCast es necesario este trabajo previo antes de realizar la grabación) es hora de grabar. Para ello, solo tendremos que darle al botón **Rec.**

Una vez terminada la grabación, la guardamos. Podemos ponerle un título al vídeo creado y las etiquetas que creamos convenientes y exportar la grabación a la galería de nuestro *iPad*, a la galería propia de TouchCast Studio o publicarla directamente en Youtube.

A continuación, dejo como ejemplo un vídeo realizado por alumnos de 6º de primaria, dentro del proyecto E-Star Express, donde podréis apreciar con mayor claridad lo expuesto anteriormente. [Vídeo.](#)



Explicación del uso en el ámbito educativo

La utilización de TouchCast en nuestras clases resulta muy atractiva, ya que es realmente fácil de usar y los vídeos que se crean son de una gran calidad, por todo esto, se convierte en una aplicación imprescindible en nuestras aulas.

TouchCast se puede utilizar para realizar tareas o productos finales, prácticamente en todas las áreas, ya que con ella podemos grabar exposiciones orales, informativos, documentales, pequeñas obras de teatro, actuaciones musicales o cualquier otra presentación oral multimedia. Las posibilidades son infinitas.

La aplicación te permite guardar tus vídeos en el propio canal de TouchCast y, desde allí, compartirlo a través de Facebook, Twitter y correo electrónico. También puedes guardarlo en tu dispositivo o subirlo a YouTube. Esta posibilidad de poder compartir los vídeos es muy interesante porque te da la opción de alojarlos en el blog de clase o en los blogs personales de los alumnos.

En primer lugar, debemos enseñar a nuestro alumnado a usar la aplicación, para ello nos bastará con unas indicaciones básicas sobre el funcionamiento de la herramienta, será la práctica lo que los convierta en verdaderos expertos.

Antes de la grabación del vídeo, debe realizarse un trabajo previo en el que el alumnado, siguiendo unas pautas, elaboran el guion del mismo que se realiza en equipo y es revisado por el maestro.

A continuación, es necesario que planifiquen todos los elementos que vayan a incluir en la aplicación para después grabar, es decir, las imágenes o vídeos que van a usar como fondo en la grabación, los títulos que van a utilizar, las vApps que van a introducir, etc.

Cuando ya lo tienen todo preparado, llega el momento de realizar la grabación, para ello es importante que el lugar elegido, normalmente una clase, no haya mucho ruido, para que no quede recogido en el vídeo.

Con actividades de este tipo son muchas las competencias que estamos desarrollando: competencia lingüística, competencia digital, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales...

A continuación, os voy a dejar varios enlaces con ejemplos de vídeos grabados y editados exclusivamente por alumnos y alumnas de 5º y de 6º de Educación Primaria.

En el primer [vídeo](#), podremos ver a un grupo de alumnos hablándonos de los distintos aparatos del cuerpo humano que intervienen en la función de nutrición, dentro del proyecto #LaBáscula.

En este segundo [vídeo](#), nos vamos a encontrar a un grupo de clase realizando una pequeña obra de teatro para explicarnos de forma resumida el reinado de la casa de los Austrias en España, dentro del proyecto #ElMisterioDelTiempoII.



Alumnos grabando en clase



Metodología y Didáctica Aplicada

En cuanto a la metodología empleada, soy de los que persigo un cambio de rol dentro de mis clases, en el que alumnado pase de ser mero receptor y reproductor de contenidos a producir los suyos propios, pasando el docente a ser un guía, un referente y un acompañante de su propio crecimiento personal.

Nosotros trabajamos en 5ª y 6º de Educación Primaria a través del aprendizaje basado en proyectos (ABP), utilizamos los libros de texto como un recurso más dentro de clase, pero no se convierte en el eje vertebrador de la misma, por lo tanto, nos apoyamos mucho en las TIC como medio para investigar, buscar información, generar conocimiento, producir evidencias de aprendizaje y poder compartirlas a través de nuestros blogs de aula y redes sociales.

Para ello resulta esencial el trabajo cooperativo que se convierte en el verdadero protagonista en nuestras clases. Dividimos a los alumnos en grupos heterogéneos y son ellos los que organizan y planifican su trabajo, realizan la búsqueda de información y curación de contenidos, algo que considero esencial hoy en día, y comparten esa información a través de documentos en la nube. Después, vuelcan toda esa información en un producto final, que suele ser una “defensa” al resto de la clase de sus investigaciones. Es aquí donde solemos utilizar TouchCast, para las grabaciones de estos productos finales.

Dentro del proyecto “Spacewalkers”, el alumnado tenía, como producto final, que construir un planetario y presentarlo al resto de sus compañeros y para ello utilizaron la aplicación TouchCast, el resultado final lo podéis ver en el siguiente [vídeo](#).

Otra metodología que podemos poner en práctica a través de esta aplicación es la *flipped classroom* (clase invertida). Podemos grabar nuestros propios vídeos, como docentes, para que el alumnado lo pueda ver en casa tanta veces como quieran.



Valoración Personal

Por todo lo anteriormente expuesto, TouchCast hoy en día se ha convertido en una aplicación imprescindible en mis clases. La utilizamos para la presentación de los [distintos grupos de clase](#), como [producto final de una tarea](#) o como [producto final de un proyecto](#).

A los alumnos les encanta utilizar esta aplicación, entre otras cosas, porque les hace sentirse independientes, autónomos, en definitiva, protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

En numerosas ocasiones, el alumnado, cuando termina de planificar sus guiones, sale de clase y van a otra donde en ese momento no haya nadie para utilizar el Chroma de esa aula y graban ellos solos sus vídeos, esto les encanta, salir del aula y que el maestro, la maestra, confíe en ellos para realizar su trabajo de forma independiente.

Es tanta la motivación que genera esta aplicación que un grupo, en cierta ocasión, estaba grabando un producto final y no les gustó el resultado del mismo, ya que se escuchaba de fondo el ruido de las demás clases que estaban en los pasillos. Salió de ellos pedirme, por favor, si podían venir por la tarde, cuando en el centro no había nadie para realizar la grabación. Por supuesto, sorprendido, pero encantado, les dije que sí, ¿cómo frenar esta iniciativa cargada de motivación por parte de unos chicos y chicas de 5º?



Recomendación final

La mejor forma de aprender es haciendo, por lo tanto, si quieres aprender a usar la aplicación TouchCast, descárgatela y úsala, no tengas miedo, es fácil e intuitiva.

Confía en tu alumnado, ellos son auténticas “esponjas” con respecto a la tecnología, con poco que nosotros les enseñemos, ellos son capaces de hacerse auténticos expertos. Por lo tanto, dales tiempo, confía en ellos y te responderán con auténticas maravillas llenas de creatividad y originalidad.

Si no dispones de un *iPad*, no podrás utilizar TouchCast, pero no te preocupes, hay alternativas, lo importante es que utilices los recursos que te ofrece la grabación de video en tus clases.

Por ejemplo, puedes utilizar Kinemaster que es una aplicación gratuita para móvil y *tablet*, tanto de IOS como Android. Aquí podéis consultar un [tutorial de Kinemaster](#), realizado por [@rafaleiva82](#) y [@davidpal5](#).



Información y materiales complementarios

Documentación oficial

- ▶ [Página oficial de TouchCast Studio](#)
- ▶ [Enlace para descargar la aplicación](#)
- ▶ [Página oficial de Kinesmaster](#)

Referencias

- ▶ Tutorial TochCast de [@rosaliarte](#)
- ▶ Tutoriales oficiales TouchCast
- ▶ Tutorial Kinemaster de [@rafaleiva82](#) y [@davidpal5](#)
- ▶ Tutorial página oficial de Kinemaster

Ejemplo de productos finales de proyectos

- ▶ [Romanízate](#) de [@rosaliarte](#)
- ▶ [Masterchef Palenciana´16](#) de [@gvegash](#)

Derechos de uso

- ▶ Todas las imágenes son capturas de la herramienta creadas para este artículo.
- ▶ De igual forma, el texto también ha sido creado expresamente para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

