

EdiTACndo vídeos con **Kinemaster**



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

Julio 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_OTEpdf34_2020_847-19-134-3

EdiTACndo vídeos con Kinemaster

Por Patricia Huertas Mesa 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



La autora de este artículo

Patricia Huertas Mesa. Maestra de Educación Infantil desde el año 2005. En su práctica educativa utiliza metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), estrategias como la gamificación, matemáticas desde la teoría de Brousseau y su alumnado aprende a leer y a escribir desde el enfoque comunicativo. El uso de la tecnología les ayuda a motivarse, emocionarse y facilita el desarrollo de sus capacidades.

Imparte formación a otros docentes a través de diferentes encuentros, cursos y jornadas educativas. Lo que sucede en su clase lo comparte a través de su blog de aula [Investigando para la Vida](#). Es socia fundadora de la Asociación para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje: [Hilos para Educar](#). 3ª Mejor Docente de España 2018 en la categoría de Educación Infantil de los Premios Educa Abanca. Actualmente es Coordinadora Provincial de Formación del Profesorado en la Delegación de Educación en Jaén.

@ReketePatri81

MaestraPatri

maestra_patri



Introducción

En nuestras clases, en cada curso, se van incluyendo diferentes herramientas tecnológicas y aplicaciones que enriquecen nuestra práctica docente.

Edición de vídeos con:

kinemaster

HERRAMIENTAS

- Croma Key
- Texto
- Audio voz
- Animación
- Filtros

FÁCIL DE USAR

- 1 Selecciona imagen o vídeo de fondo.
- 2 Inserta varias capas adaptando posición y tamaño.
- 3 Edita los vídeos con croma, añade texto, audio, animaciones, filtros...

FUNCIONES AVANZADAS

- Edición Texto
- Mezclador de Audio
- Stickers
- Escritura
- Pixelar
- Acercar y recortar imágenes
- Ajuste de color
- Pantalla partida
- Girar y espejo
- Descargar hasta en 4K

Patricia Huertas Mesa
EIP San José de Calasanz Mancha
Real (Jaén)

Las podemos utilizar para motivar, emocionar, organizar, investigar, profundizar o repasar...

¿Quién no ha montado un vídeo para fin de curso con imágenes de diferentes momentos compartidos? Con la práctica, los resultados van mejorando y aumentan las posibilidades educativas, así como las necesidades.

Pero si el nivel educativo lo permite, nuestro propio alumnado se puede convertir en creador o curador de contenidos, lo cual potencia nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hoy en día disponemos de un sin fin de posibilidades para crear y editar vídeos desde nuestros ordenadores y dispositivos móviles. Una tarea que bien implementada en nuestra programación de aula consigue desarrollar diversas competencias.

A lo largo de estos años he probado diferentes programas. Comenzando por *Movie Maker*, *PhotoPeach*, o *iMovie*. Pero desde hace un tiempo, mi app favorita es **Kinemaster** por ser muy intuitiva, no necesitas tener grandes conocimientos de edición y por sus prestaciones.

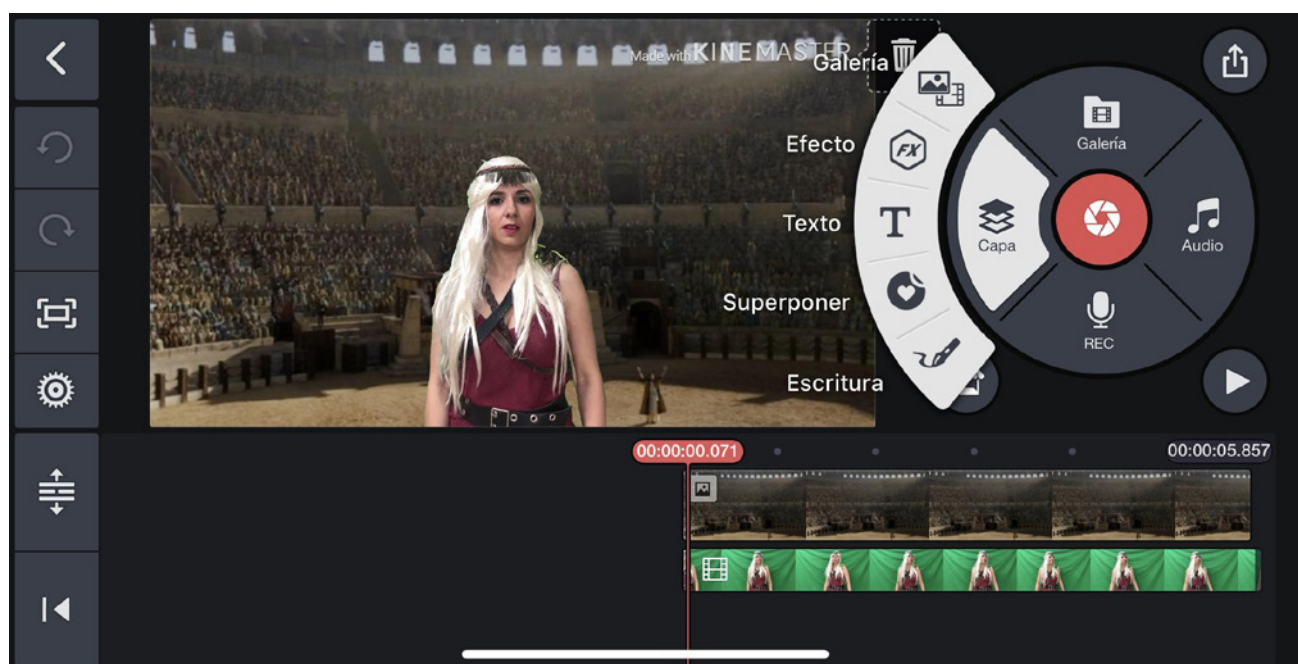
Kinemaster es un editor de vídeo que te puedes descargar tanto en tu smartphone como en tu *tablet*, ya sea de Android o iOS. Además, también está la opción PC.

App Kinemaster



La Herramienta

Con Kinemaster puedes crear sencillos proyectos, añadiendo imágenes o vídeos, incluyendo música de fondo, etc. Pero también puedes editar vídeos con unos resultados sorprendentes, insertando transiciones divertidas con las que los personalizarás. Entre otros, podrás insertar pegatinas, texto, marcadores que señalen la parte de la pantalla que quieras e incluso ¡dibujar!



Pantalla principal

Poder grabar tu voz nos viene genial para realizar vídeo tutoriales o explicaciones, tanto creadas para el alumnado o para que este muestre lo aprendido en sus vídeos.

Incluye diferentes herramientas para editar tu vídeo como cortar, separar, modificar a través de efectos de imagen como filtros y de sonido como el cambiador de voz. Puedes modificar la velocidad, girarlo y animar los clips.

Pero sin duda, el uso de múltiples capas eleva vuestra creatividad. Esto es, poder insertar dos o más vídeos simultáneos con la pantalla dividida o con diferente tamaño cada uno.

Es de destacar el *Chroma Key* o Clave de color, con lo que puedes establecer una imagen o vídeo de fondo y situar un vídeo que hayas grabado con fondo verde (aunque te da la posibilidad de usar otros colores) y unirlos. Con lo que cualquier persona podrá estar en el lugar que más se adecue a sus clases. Si estáis aprendiendo el antiguo Egipto, podréis explicarlo desde las mismísimas pirámides. El valor añadido del *Chroma Key* en Kinemaster es que no tienes que tener con anterioridad la imagen o vídeo que vayas a insertar como fondo. Solo tienes que grabar con la cámara de tu dispositivo con el fondo verde o tonos rojizos y a posteriori realizar el montaje.

Una vez finalizado el vídeo, se exporta hasta en 4K si quieres y ya podrás compartir en tus redes sociales, por correo electrónico o guardarlo junto a tus archivos o en la nube. Eso sí, con marca de agua en la versión gratuita.



Explicación del uso en el ámbito educativo

A Kinemaster le podemos sacar tanto partido como imaginación dispongamos, sin perder de vista nuestro objetivo primordial que es que nuestros niños y niñas aprendan y desarrollen sus competencias como indica nuestro currículo. Y para rematar, que le sirva para la vida.

En cuanto a su uso en el ámbito educativo, dividiría las opciones de uso en dos, dependiendo de quién sea el que la maneje: profe o alumnado.

Si quien va a editar los vídeos es el **docente**:

- ▶ La herramienta la podemos utilizar para **documentar** nuestra práctica en el aula y las experiencias llevadas a cabo, para después compartirlas con la **comunidad educativa**.
- ▶ Si te has animado con el modelo pedagógico de clase invertida o más conocido como *Flipped Classroom*, ésta es tu app. Podrás grabar tus explicaciones de forma interactiva, ya que, al poder trabajar con varias capas, te permite incluir diferentes imágenes y vídeos a la vez, mientras tú mismo apareces en el vídeo. De esta forma podrás crear llamativas lecciones.
- ▶ Si en tu clase llevas a cabo el aprendizaje basado en proyectos (ABP), puedes comenzar el proyecto con un vídeo que hará de actividad motivadora, ya que tu alumnado puede recibir un reto a través de un vídeo compuesto por imágenes y/o vídeos con voz en off, por ejemplo. O un personaje con un fondo inventado a través del croma nos puede pedir ayuda o agradecernosla para concluir el proyecto. Se adaptará a todos tus proyectos sea cual sea la temática.



Montaje realizado con Kinemaster



Gamificación con Kinemaster



Utilización de capas para cambiar tamaños

- ▶ Si no quieres que se pierda el *flow* en vuestra ludificación o gamificación, haz que les lleguen **pequeños desafíos** de la mano de algún actor/actriz relacionado con la narrativa. Esta estrategia metodológica destaca por sus elementos relacionados con el juego. A través de pequeños vídeos a lo largo del proyecto, conseguirás mantener la atención de tu alumnado.
- ▶ Gracias a que los vídeos que insertamos con capas se pueden reducir, nos aporta "*efectos mágicos*" como reducir o ampliar tamaños, que en mi caso utilicé para hacer el cartel de la reunión de principio de curso con las familias. Podéis ver un **tutorial** de cómo se hace. Solo tienes que establecer un fondo y los vídeos que insertes sobre éste los reduces para que parezcan más pequeños de lo que son.

Si quienes van a manipular la aplicación son nuestros niños y niñas, a mayor edad más posibilidades.

Una de las bondades de utilizar este tipo de tecnología en el aula es que favorece el trabajo en equipo. Puedes utilizar el aprendizaje cooperativo para conseguir un producto final:

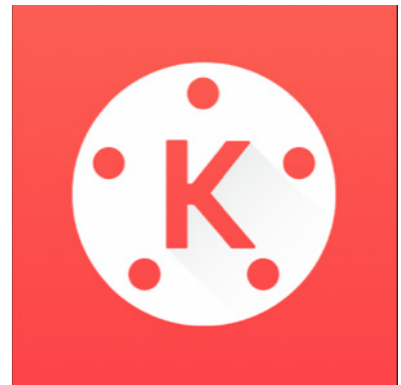
- ▶ Crear vídeos para la clase a modo de ponencias con todo lo aprendido. Cambiando el fondo en relación a la temática.
- ▶ Emitir un telediario con noticias que se hayan preparado. Además de simular que están en un plató, pueden insertar otro vídeo en la esquina superior con la noticia para que sea más profesional.
- ▶ Pueden crear sus propios vídeo- tutoriales educativos para compartirlos en su portfolio digital o blog de aula. De esta forma, además de aprender ellos y ellas, están colaborando para que esa información llegue a otros niños y niñas o centros educativos. Por lo que el beneficio es para toda la sociedad.



Metodología y Didáctica Aplicada

Como se detalla en el apartado anterior, la edición de vídeos con Kinemaster se adapta a diferentes metodologías activas y estrategias didácticas donde el alumno y la alumna son el centro de su aprendizaje. Además de personalizar las programaciones de aula, cosa que no se consigue con los libros de texto.

Sin alejarnos de nuestros objetivos curriculares, más bien todo lo contrario, el uso de esta app favorece el desarrollo, no solo de la competencia digital, si no de todas las competencias clave (lingüística, aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales...) Además de desarrollar su creatividad a través de la utilización de la tecnología, algo tan atrayente para los niños y niñas del siglo XXI.



Valoración Personal

Personalmente, el uso de Kinemaster en mi aula de Infantil me ha facilitado mi labor docente en cuanto a prioridades a cumplir en beneficio de mi alumnado, como son la motivación, dotarles de protagonismo y emocionarles. Elementos básicos en el desarrollo de las capacidades de las personas.

Se ha convertido una herramienta que, además de responder a mis necesidades para la práctica docente en el aula, se está convirtiendo en una aliada para las clases a distancia a la que la situación actual nos ha llevado. Así pues, a través de la creación de vídeos educativos, los chicos y las chicas, pueden seguir las explicaciones de su profe y ellos y ellas mismas crear sus propios productos demostrando lo aprendido y compartiéndolo con el resto de la comunidad educativa.



Recomendación final

Como cada instrumento tecnológico y dependiendo de la habilidad de cada persona, requiere su tiempo para practicar y manipular. Kinemaster, en concreto, es muy sencilla e intuitiva, aunque nunca está de más conocer algunos de sus trucos para ahorrarnos tiempo. Os dejo un [tutorial](#) en pdf imprimible, con los pasos para utilizar *Chroma Key* con la app.

Si te gusta la edición de vídeos, te recomiendo iMovie (solo para iOS) y puedes combinar ambas aplicaciones. Y si te quedas con ganas de más, ScreenFlow para pc es fantástica.

En vez de decir: no hay oportunidades, di: yo creo las oportunidades. Javier de la Casa.



Información y materiales complementarios

A lo largo del artículo podéis encontrar diferentes enlaces a documentos gráficos y tutoriales.

Blog de aula de la autora: <https://maestrapatri.blogspot.com>

Web Hilos para Educar: hilosparaeducar.es/

Programa de radio de la Ser Córdoba, Escuela Abierta: cadenaser.com/tag/c/908b6dea73a5bf62a65e-12fba5871be0/

Vídeos de ejemplos de uso de Kinemaster:

<https://youtu.be/FJb53Ni3kqw>

<https://youtu.be/xj1-0AS0I04>

Tutoriales para editar vídeos con Chroma Key en varias capas:

<https://youtu.be/4duvzh5NmO8>

https://drive.google.com/file/d/14-kh4rPnhUi49Innno0DrRWqPfG_Z-Ta/view?usp=sharing

Enlaces para descargar la app:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexstreaming.app.kinemasterfree&hl=es>

<https://apps.apple.com/es/app/kinemaster-editor-de-v%C3%ADdeo/id1223932558>

Derechos de uso

- ▶ Las imágenes han sido realizadas por el autor, siendo capturas de las aplicaciones.
- ▶ El texto ha sido creado expresamente por el autor para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

