

**El uso de VideoScribe y Powtoon como medio para abordar contenidos temáticos de educación e intercambio universitario a nivel mundial, además del uso de blog y canal de You to be.**

Martínez Alejo, Silvia  
15DTV0214Z  
silviuxmar@gmail.com

## El uso de VideoScribe y Powton como medio para abordar contenidos temáticos de educación e intercambio universitario a nivel mundial, además del uso de blog y canal de You to be.

### RESUMEN

Durante el estudio se nos ha asignado un tema del libro Robot-Proof, del autor Aoun, Joseph E. (2017) capítulo 4 -una experiencia diferente, hablar sobre la importancia del intercambio de estudiantes universitarios a nivel mundial, para perfeccionar sus conocimientos, compartir y aprender; el reto fue presentarlo mediante el uso de un programa tecnológico, lo cual se optó por emplear entre el VideoScribe y Powton, siendo experiencias gratificantes. Ya que con ellos se puede exponer cualquier tema; empleando las herramientas que estos mismos programas ofrecen: como el uso de imágenes, plantillas, diálogos, personajes, colores, audio, siendo un medio relevante e interactivo de movimiento. Estos programas tecnológicos de VideoScribe y Powton permiten hacer una clase interesante, llamativa, novedosa, se puede utilizar al inicio, desarrollo o cierre de cualquier tema; lo puede emplear el profesor para abordar sus temáticas e incluso los alumnos como producto mismo cuando les corresponda exponer, permitiéndoles el desarrollo de habilidades digitales y creativas, en este mundo tan cambiante.

Estos recursos favorecen el interés de los alumnos, ya que como público están a la expectativa de la creación del video, del contenido, de la interacción que se da, es algo novedoso y llamativo para favorecer el aprendizaje y mantener la atención de los alumnos.

Además, estos programas permiten hacer pausas para profundizar un contenido o regresarlo para retomar información relevante o retransmitirlo nuevamente. Con la creación de un blog o canal en You to be cualquier alumno puede acceder a ello, si por alguna cuestión no pudo asistir, requiere repasarlo nuevamente, está disponible. El uso de estas aplicaciones permitirá ofrecer una educación más amplia y profunda.

Para el uso de estos programas solo se requiere tener una cuenta de correo electrónico, con el VideoScribe se compra el programa y se instala, el de Powton se suscribe a la página oficial. Pero permite descargarlo, guardarlo en varios formatos. Esta es la experiencia que les puedo compartir como docente.

**Palabras Claves:** VideoScribe, Powton, You to be, blog electrónico, Aoun, Joseph E. una experiencia diferente. Prensky y la tecnología, Robinson y la creatividad, los MOOC.

## INTRODUCCIÓN

Hoy con el desarrollo de la ciencia, la tecnología, la sociedad; han cambiado el rumbo de la educación, se deben modificar los procesos de enseñanza, los procesos de aprendizaje, la forma de aprender de los estudiantes actuales y futuros es muy distinto al de generaciones anteriores. Hoy el profesor cuenta con una gama de recursos y programas tecnológicos que puede emplear en su labor, desde las computadoras, internet, programas para crear videos, historietas, comics, líneas del tiempo, programas de inglés, de matemática, un sinfín de herramientas tecnológicas para abarcar los contenidos, desarrollar o forjar los aprendizajes de acuerdo a los tiempos; dentro de ellos está el VideoScribe y Powton como herramientas para la creación de videos animados e interactivos, siendo estos una herramienta compleja, completa, creativa de la cual se puede disponer para hacer clases amenas, creativas, que motiven a los sujetos a descubrir y acercarlos las nuevas posibilidades de aprendizaje. Es por ello que este trabajo se centra en recuperar la experiencia de estos dos programas, en el desarrollo del tema de los MOOC, de la universidad en línea, de la educación diferente de las universidades, estas deben impulsar la relación de conocimiento con la práctica en contextos reales, a soluciones reales.

También en este trabajo se enfatiza la importancia que tienen los blogs electrónicos y el canal de You to be como medio de difusión y divulgación del conocimiento a nivel mundial, como una fuente importante de socialización virtual del conocimiento a nivel macroescala, lo cual favorece la apertura de una diversidad de conocimiento, es una manera activa en el que los sujetos ya sea formal o informal acceden, publican o consultan temas de su interés. Con esto se comparte una experiencia como docente haciendo uso de estos recursos.

## CONTENIDO

### 1. El uso de VideoScribe en la creación de un video interactivo sobre los MOOC, la universidad en línea.

Durante el desarrollo personal entre estudiante y docente, en el ir y venir del conocimiento, se me asignó el libro el fin de la universidad, de Carey (2015) sobre el tema: los MOOC (Cursos online masivos y abiertos), la universidad en línea: identificando la creación de COURSERA que ha brindado a nivel mundial la apertura al acceso de cursos en la plataforma, en el cual está la organización, los recursos y además Harvard crea la plataforma Edx, también el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) crea la plataforma MITx; hoy se puede acceder a cursos gratuitos en línea desde cualquier parte del mundo; en caso de que se quiera una certificación se realiza el pago indicado por cada institución, hoy con estas aperturas digitales se ha brindado una cobertura más amplia a nivel mundial sobre el acceso a diversas temáticas, lo que permite que individuos de diversas partes del mundo puedan acceder a ello, en el que se converge la metodología que se trabaja tanto en sus instituciones, como en las plataformas.

Para la presentación del tema se optó por realizarlo en digital; haciendo uso del VideoScribe que es un programa para crear presentaciones del tema que se quiera, su elemento central es que permite hacer vídeos con animaciones que aparentan una pizarra blanca o de color, en ella se añaden dibujos, textos y se pueden agregar imágenes desde la carpeta, se puede emplear recursos con un marcador, el cual presenta el tema con creatividad. En la fuente de letras hay una gran variedad, también una infinidad de imágenes prediseñadas de diferentes campos el cual se puede emplear, otros de compra, pero con los gratuitos se puede crear una presentación dinámica. De los cuales se empezó a experimentar con estos elementos de formato y presentación, cuando teníamos dudas recurríamos al video de explicación o a la socialización entre pares de compañeros compartiendo el uso de las herramientas que íbamos descubriendo, para hacerlo más rápido.

Además, cuenta con un banco de varias canciones gratuitas en MP3 que se pueden insertar a la presentación e incluso se cuenta con la grabación de voz cuando se quiere realizar más personalizada, lo cual es llamativo para los compañeros y alumnos. Lo que es también llamativo en la pizarra es el uso de la mano que va escribiendo o se puede emplear bolígrafo e incluso personalizar la propia mano, también se puede ajustar el ritmo de la presentación de las letras y movimiento. Del cual despertó curiosidad durante la elaboración del video, por lo que al inicio si llevó tiempo en el manejo y estructuración del mismo, pero que con la práctica se fue y seguirá perfeccionando.

El programa cuenta con una versión gratuita de siete días y la de pago trimestral o anual, el cual se compra la licencia y se instala en la computadora. El primer contacto con el programa fue mediante la versión gratuita, posteriormente se compró el de meses y con ello se experimentó otras sensaciones más completas para la presentación del video.

Con este recurso se podrá crear presentaciones de temas escolares creativos para los alumnos, solo dejando fluir la creatividad. En lo personal fue una experiencia gratificante encontrarme con este editor de videos animación; había utilizado movie maker pero es un poco

más formal, por el contrario VideoScribe es llamativo para los alumnos sobre todo de educación básica y secundaria, es amena a su interés, las imágenes prediseñadas marcan la pauta de ilustraciones diferentes a lo común, considero bueno el programa de entre tantos recursos tecnológicos que los profesores podrán hacer uso.

La generación de videos en VideoScribe ha permitido visualizar que es un buen recurso, aunado a una metodología apropiada, como es la lectura de información, el análisis de los datos, la organización, el uso de la tecnología, la socialización mediante pregunta guía de apoyo, los docentes debemos preguntarnos: qué recursos y programas tecnológicos podemos emplear para la presentación de un tema de manera novedosa, incluir esa guía de actividad, para estar innovando y mediante la guía va a favorecer la apropiación de los nuevos conocimientos en este mundo de la conectividad (Prensky, 2013). El otro programa es el de Powton que a continuación hago referencia al respecto en el siguiente subtema.

## **2. El uso de Powton como medio para abordar contenidos temáticos de educación e intercambio universitario a nivel mundial**

Durante la continuidad del estudio, correspondió el libro ROBOT-PROOF, Higher Education in the Age of Artificial Intelligence del autor Aoun, J. E. (2017), capítulo 4 - una experiencia diferencial quien aclara que los robots no pueden experimentar vida humana, no pueden explicar o apreciar completamente contextos humanos; para ello los humanos requieren catalizar su dominio en el aprendizaje experiencial, en contextos de la vida real, en el cual vemos la vida, aprendemos e interpretamos contextos, para evaluar, actuar y tomar decisiones acertadas, esto es lo que hace diferente a los humanos de los robots, el humano aprende de la experiencia. Aprender es eliminar los límites entre el aula y la vida real, creando un aprendizaje constante, multidimensional.

Continuando con Aoun, Joseph E. (2017) el aprendizaje experiencial es un modelo a diferencia de cualquier formato tradicional de enseñanza, en el que integra aulas y experiencias del mundo real. Es decir, se arroja, abre las puertas del campus y hace de todo el mundo un potencial, en donde los estudiantes se involucran en aprendizajes experienciales a través de pasantías, cooperativas, trabajos de estudio y trabajo en experiencias globales y oportunidades originales de investigación, es decir la práctica hace la perfección. Aprender es situar la práctica en contextos novedosos. Experiencia Significa contacto con y observación de hechos. Para hacer un punto obvio, el aprendizaje ocurre cuando actuamos y pensamos.

Aoun, Joseph E. (2017) indica que el aprendizaje experiencial es el más sofisticado de la vida. Es el motor para la educación personalizada porque las experiencias de los alumnos están moldeadas por los contextos únicos de sus vidas, están aprendiendo en vías no disponibles para ninguna máquina, adaptándose constantemente a los cambios. Mediante la realidad los aprendices hacen conexiones inesperadas; encuentran inspiración en lugares donde nunca habrían pensado, estirándose músculos creativos y flexibilidad mental. A través de este proceso, ellos se convierten en humanos inteligentes a prueba de Robots.

Hablar sobre la importancia del intercambio de estudiantes universitarios a nivel mundial para perfeccionar sus conocimientos, el compartir y aprender día a día en el campo profesional, en la práctica abre un panorama de la vida real, de los afrontes y saberes necesarios para

desenvolverse en el mundo tan cambiante. Fue un reto presentarlo mediante el uso de un programa tecnológico, lo cual se optó por emplear el Powton, siendo una experiencia gratificante, ya que con ello se puede exponer cualquier tema; empleando las herramientas que este programa ofrece: como el uso de plantillas, imágenes, diálogos, personajes, colores, audio, siendo un medio relevante e interactivo de movimiento. Powton permite hacer una clase interesante, llamativa, novedosa, se puede utilizar al inicio para despertar la atención y curiosidad del estudiante en o los temas a abordar, durante el desarrollo para focalizar la atención del público en los contenidos centrales o durante el cierre de cualquier tema, para consolidar o reforzar los aprendizajes establecidos; lo puede emplear el profesor para abordar sus temática e incluso los alumnos como producto mismo cuando les corresponda exponer, permitiéndoles el desarrollo de habilidades digitales y creativas a la par de los avances tecnológicos, la educación también debe avanzar aunado al dominio de los profesores en estos contextos de uso de herramientas tecnológicas.

Como experiencia he notado que estos recursos favorecen el interés de los alumnos, ya que como público están a la expectativa de la creación del video, del contenido, de la interacción que se da, de la voz personalizada de los que lo crean, es algo novedoso y llamativo para favorecer el aprendizaje y mantener la atención de los alumnos. Cuando los mismos alumnos notan esta habilidad que tienen con el uso de recursos tecnológicos se muestran interesados en las nuevas aportaciones que pudieran hacer.

Con estas formas de acceder al conocimiento e interactuar con la tecnología se retoma lo que Prensky (2013) propone sobre la pedagogía de la coasociación como método de enseñanza en este mundo tan cambiante por la tecnología digital, aunado a que los alumnos aprender muchas cosas fuera de la escuela, se propone que el alumno sea el pilar del aprendizaje, que guíe y proponga su estrategia de aprendizaje. Que hoy el docente y los alumnos empleen las plataformas digitales, los Mooc, los programas de internet, la diversidad de páginas electrónicas, que se modifique tanto la enseñanza, el tipo de recursos o medios de acceder, así como el aprendizaje; con la incorporación y el acceso de internet, de la fluidez de la información disponible para cualquiera que consulte, cambia todo el panorama educativo.

Siguiendo a Prensky, M. (2013) establece que "...los alumnos pueden enseñarse a sí mismos...Es realmente importante que los estudiantes aprendan estas mismas habilidades y se vuelvan independientes en lo que se refiere a aprender" (p. 19). Efectivamente fue así como se desarrolló el aprendizaje con el empleo de VideoScribe y Powton, haciendo uso del internet, de las preguntas, de la interacción, del diálogo continuo entre compañeros, siendo experiencias gratificantes.

Además el aprendizaje se personaliza con la misma enseñanza de videos en You to be, de crear una cuenta, de emplear las herramientas y con el acceso del video ejemplificando, el uso de las herramientas con que cuenta en el mismo programa de Powton. Durante el proceso de creación si en el grupo teníamos dudas en algún punto entre nosotros nos apoyábamos para poder incorporar los elementos, además fue la producción de varios videos, en un juego de ensayo error para elaborar nuestra creación final, es decir de nuestro propio video, con ello comprobamos que efectivamente como menciona Prensky, (2013) se asemeja a lo que vivimos en la realidad, si tenemos dudas acudimos a quien está cerca, a otro compañero que nos pueda apoyar como lo dijo Prensky "de eso se trata la vida", de lo humano, de una coasociación para lograr nuestros objetivos.

Los videos de VideoScribe y Powton permiten hacer pausas para profundizar un contenido o regresarlo para retomar información relevante o retransmitirlo nuevamente. Con la creación de un blog o canal en You to be cualquier alumno puede acceder a ello, si por alguna cuestión no pudo asistir, requiere repasarlo nuevamente, está disponible, el uso de estas aplicaciones permitirá ofrecer una educación más amplia y profunda.

Para el uso de este programa solo se requiere tener una cuenta de correo electrónico, para Powton se suscribe a la página oficial, el cual puede acceder a una variedad de plantillas prediseñadas, de una variedad de imágenes, tipos de letras, sobre diversas áreas, con ello se puede hacer videos creativos, además se cuentan con otras las cuales son de compra para su uso. Pero permite descargarlo, guardarlo en varios formatos, guardarlo en video y publicarlo en el blog electrónico, así como canal de You to be. Esta es la experiencia que les puedo compartir como docente.

### **3. Compartir la Url del blog electrónico y del canal de You to be como medio de socialización de videos académicos para el repaso de contenidos temáticos.**

Una vez creado los videos de Powton y VideoScribe se procedió a crear un canal de You to be, para publicarlo y socializar el conocimiento. Con la creación de un blog electrónico el conocimiento se divulga con compañeros, alumnos, maestros y a la población digital en general, el cual es grandioso compartir un producto realizado, ver las visitas realizadas, es interesante y nos motiva a seguir produciendo. También con el canal en You to be permite a cualquier alumno acceder a ello, si por alguna cuestión no pudo asistir, pero se interesa y quiere estar enterado de lo que se vio, accederá a ello, si alguien requiere repasarlo nuevamente para entenderlo lo podrá consultar, de igual manera el mismo productor del video puede acceder a él como evaluación de introspección. El uso de estas aplicaciones permitirá ofrecer una educación más amplia de utilidad para quien tenga interés en ello, son herramientas tecnológicas que difunden, consolidan los aprendizajes, se pone a la luz de la crítica.

Hoy estos medios son fundamentales, por la distribución del conocimiento, del aprendizaje, de la socialización e interacción con sujetos, locales, nacionales y globales, coadyuvando a la socialización cultural de herramientas y conclusiones, es un recurso imprescindible para el docente digital que divulgue sus conocimientos y este vivo interactuando en el mundo global. Con estas estrategias se retoma lo que Sal Khan propone:

Sobre “la clase invertida”, las clases no deberían centrarse en la pasividad, ni en escuchar al profesor para tomar apuntes, sino en que cada alumno aprenda a su ritmo, en una asesoría mutua. En la clase invertida, el profesor no se coloca delante de un grupo de alumnos para hablarles sobre un tema, sino que estos obtienen este tipo de instrucción en casa, a través de internet. Después, el profesor utiliza el aula para que aprendan unos de otros, animen a la clase a discutir sobre el tema. También se plantean desafíos intelectuales a los alumnos que ya lo dominan, básicamente, lo que se hace en clase pasa a hacerse en casa y viceversa, con la ventaja de que en ambos casos los alumnos pueden avanzar a su ritmo” (Citado en Robinson, Ken 2015: 99-100).

Lo mismo ocurrió con el VideoScribe y Powton, así como a la información a trabajar en casa nos poníamos a leer, en cuanto al texto, seleccionar la información, organizarla en power point,



aunado a las imágenes que deseábamos anexarle, luego se trabajó las herramientas de los videos, si teníamos alguna duda lo investigábamos en internet, luego lo incorporábamos en la creación, el cual se empleó en clase exponiéndolo, comentando la importancia del contenido, del uso de la tecnología.

También Prensky (2013) hace alusión a la importancia que tienen estas herramientas tecnológicas para los alumnos actuales y del futuro que es prácticamente su alimento de cada día, hoy ellos podrán dejar fluir su creatividad como indica Robinson (2015), con esto se comprueba lo que estos autores afirman respecto a la implementación del desarrollo tecnológico en las aulas, mediante la creación de sus herramientas. Si bien es cierto el desarrollo tecnológico avanza a pasos agigantados, es relevante que los docentes se sigan cultivando en el empleo de los nuevos programas que van surgiendo día a día, que los exploren, vivan y compartan con los colegas y alumnos, también viceversa, pláticas con ellos y en caso de que tengan conocimiento de otros se socialice en las aulas, en los teléfonos, en las tabletas, en las pantallas, dándole posteriormente a cada uno la posibilidad de emplearlo cuando lo requiera.

## CONCLUSIONES

El uso de VideoScribe y Powton son herramientas que favorecen el aprendizaje, la creatividad e innovación, tanto de los docentes, como alumnos, son herramientas fundamentales en el ámbito escolar que coadyuvan con inmiscuir la tecnología en el ámbito educativo, tan necesario en la actualidad y más aún en el futuro de la educación.

El VideoScribe y Powton han sido una experiencia gratificante en la exposición de diversos temas, empleando las herramientas que estos programas ofrecen: el uso de imágenes, plantillas, diálogos, personajes, colores, audio, siendo un medio relevante e interactivo de movimiento. Estos programas tecnológicos, permiten hacer una clase interesante, llamativa, novedosa, se puede utilizar al inicio, desarrollo o cierre de cualquier tema; lo puede emplear el profesor para abordar sus temáticas e incluso los alumnos como producto mismo cuando les corresponda exponer, permitiéndoles el desarrollo de habilidades digitales y creativas.

El publicar las producciones elaboradas por diferentes medios o páginas electrónicas, es una manera eficaz de socializar el conocimiento, compartir la url del blog electrónico y del canal de You to be, o simplemente ponerlos al acceso del público, se da pauta a la divulgación de conocimiento, es importante que los profesores y estudiantes hagan uso continuo de estas plataformas, como intermediarios de la creación, de la consulta, de la visión del mundo en las aulas, mientras se continúe la escolarización o desde sus pautas individuales o personalizadas.

El hablar de los MOOC, los cursos masivos Online, la universidad en línea, hoy las barreras territoriales y espaciales con la tecnología han desaparecido, por ello es necesario sacarle provecho, hacer uso de estas plataformas digitales, para ampliar nuestros conocimientos, de acuerdo a los intereses, las necesidades y seguir buscando siempre las nuevas novedades y necesidades que surjan a nivel mundial.

## Referencias bibliográficas



Aoun, Joseph E. (2017). *ROBOT-PROOF, Higher Education in the Age of Artificial Intelligence*. London, England: Mit Press.

Carey, Kevin (2015). *The end of College. Creating the future of learning and the university of everywhere*. Nueva York. Riverhead Books.

Prensky, Marc (2013). *Enseñar a nativos digitales*. London, México: (1a. ed). SM.

Robinson, Ken (2015). *Escuelas Creativas. La revolución que está transformando la educación*. Barcelona: Grijalbo.