6. El editor de vídeos

- EL EDITOR DE VÍDEOS
- Contenidos
- U1. Evaluar en los Proyectos de Trabajo
- 1.1 La evaluación en los Proyectos de Trabajo
- 1.2 Nuestro Proyecto de Trabajo
- 1.3 Las TIC en nuestro Proyecto de Trabajo
- U2. Edición de vídeos
- 2.1 Consideraciones previas
- 2.2 Movie Maker
- 2.2.1 Imágenes, vídeos y sonidos
- 2.2.2 Transiciones, efectos y créditos
- 2.2.3 Guardar y crear película
- 2.3 Alternativa: Video Pad
- 2.4 Alternativa: OpenShot
- 2.5 Subir vídeos a Youtube
- Ampliación de contenidos
- Créditos

Copyright 2026

EL EDITOR DE VÍDEOS

Crear una película, utilizando el material que hemos ido generando a lo largo de nuestro proyecto, será una forma útil (recordar, evaluar, descubrir nuevos interrogantes) y atractiva para que nuestro alumnado se vea reflejado como parte importante del proceso. Y, por supuesto, también es un medio para que las familias sepan lo que sus hijos e hijas han estado haciendo.

Herramientas de edición de vídeo gratuitas hay muchas, pero en el mundo de la educación la más extendida es MovieMaker. De todas formas, tal como hemos hecho a lo largo de todo el curso, te vamos a proponer otras **opciones** para que materialices la actividad final del Proyecto de Trabajo.

Objetivos

- **Editar una película utilizando las imágenes, información y sonidos elaborados durante todo el proyecto.**

Copyright 2026

Contenidos

Unidad 1: **Actividades en los Proyectos de Trabajo.**

- 1.1. Actividades en los Proyectos de Trabajo.
- 1.2. Nuestro Proyecto de Trabajo.
- 1.3. Las TIC en nuestro Proyecto de Trabajo.

Unidad 2: **Edición de vídeos**

- 2.1 Consideraciones previas
- 2.2. MovieMaker
  - 2.2.1 Imágenes, vídeos y sonidos
  - 2.2.2 Transiciones, efectos y créditos
  - 2.2.3 Guardar y crear película
- 2.3 VideoPad: alternativa para crear vídeos
- 2.4 Subir vídeos a Youtube

Unidad 3:**Entrega al tutor.**

Copyright 2026



Copyright 2026

U1. Evaluar en los Proyectos de Trabajo

Objetivos

- **Editar una película utilizando las imágenes, información y sonidos elaborados durante todo el proyecto.**

Importante



Evaluar en los Proyectos de Trabajo debe ayudar a nuestro alumnado a mejorar su **metacognición** , es decir, a reflexionar el cómo, cuándo, dónde, con quién y qué de su aprendizaje.

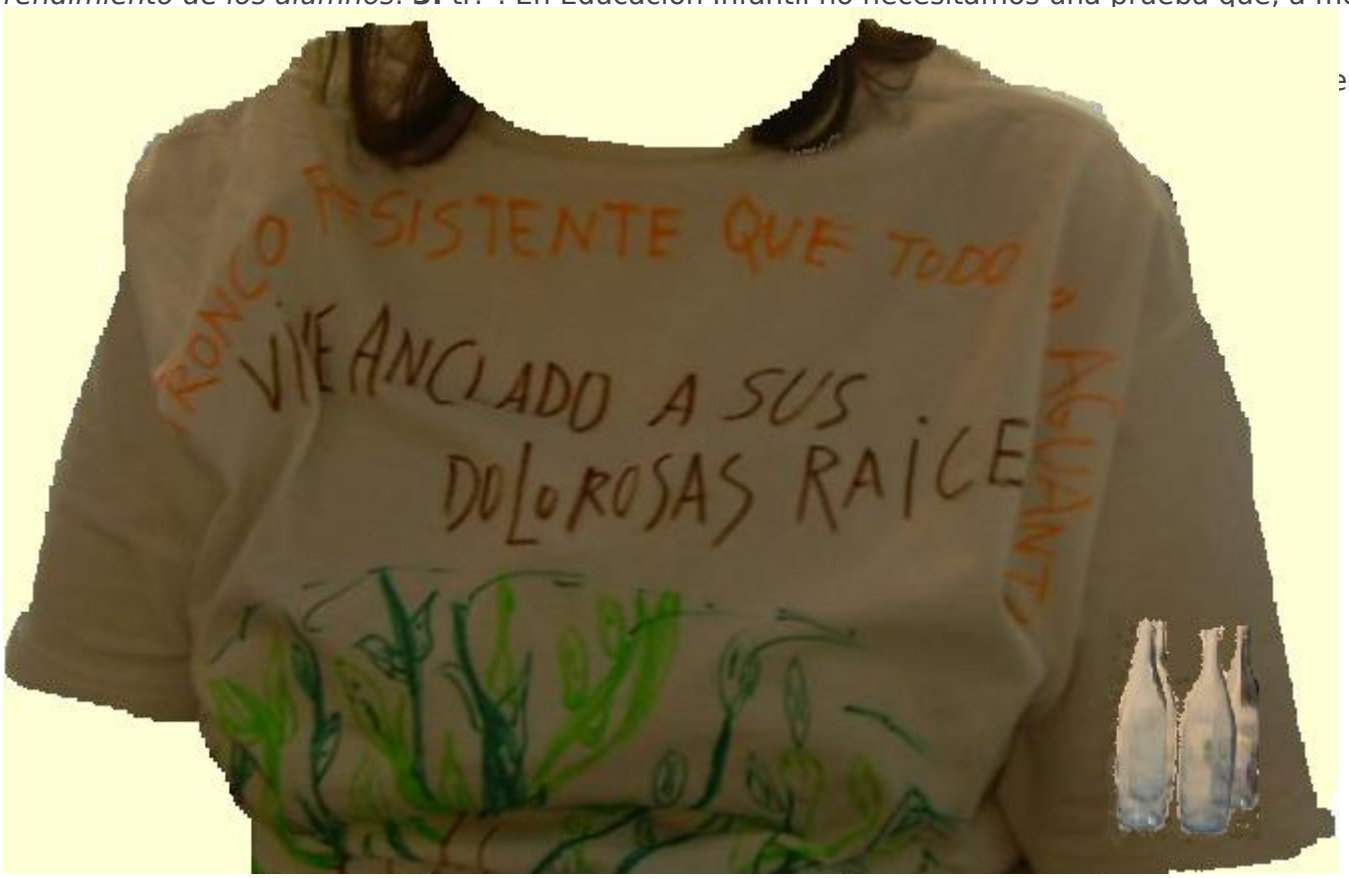
Con este módulo pretendemos que el profesorado genere una actividad a través de la edición de un vídeo que englobe todo lo realizado durante todo el proyecto de trabajo. Volver a ver y comentar lo vivido ayudará a que sean conscientes, entre otras cosas, de lo que supone aprender.

Copyright 2026

Copyright 2026

1.1 La evaluación en los Proyectos de Trabajo

Si consideramos que el Proyecto está finalizado, es hora de cerrarlo, y la mejor manera será mediante su evaluación. **Evaluar** según la RAE es "*Estimar los conocimientos, aptitudes y rendimiento de los alumnos*. **3.** tr.". En Educación Infantil no necesitamos una prueba que, a modo



el de

Nos alejamos, por tanto, de la calificación, que sólo pretende "*j__uzgar el grado de suficiencia o la insuficiencia de los conocimientos*", para acercarnos a una evaluación **como parte del proceso** de aprendizaje. Así, pues, lo más importante será hacer conscientes a los niños de su propio aprendizaje mediante **preguntas como**:

Copyright 2026

- ¿Para qué nos sirve investigar esto?
- ¿Dónde, cómo, con quién lo hemos aprendido?.
- ¿Qué hemos aprendido? Lo escribimos, dialogamos con el dossier, retomamos conversaciones para contrastar con las ideas previas y verificar errores (yo antes pensaba qué... y ahora que...).
- Preguntas que favorezcan y hagan aflorar los sentimientos: ¿qué ha sido lo más difícil o agradable?
- ¿Por qué es importante aprender? Lo intelectual pero también la construcción de la propia identidad.

Finalmente, y si las circunstancias lo permiten, el docente puede **transferir** lo aprendido a un nuevo contexto, lo que posibilita la reconstrucción de la trayectoria desde otros lugares, diferente a repetir.

Copyright 2026

1.2 Nuestro Proyecto de Trabajo

La **reconstrucción del proceso**, como evaluación, favorece la interiorización de los conocimientos y de las estrategias empleadas. Para ello, deben reflexionar utilizando las conversaciones y actividades que se han realizado a lo largo de todo el proyecto: desde el mundo real al mundo imaginario..

Debemos **seleccionar imágenes significativas** del salto cualitativo del aprendizaje. Una vez seleccionadas, debemos mostrarlas en la asamblea y lanzar **preguntas** como las vistas en el punto 1.1. y que completamos con algunas relacionadas con el mundo de los animales:



Copyright 2026

- ¿Por qué escogimos los animales de la granja? ¿Qué nos interesaba saber?
- ¿Qué relación hay entre estos animales y los seres humanos?
- ¿Qué pueden sentir los animales de la granja cuando los explotan las personas? ¿Cómo lo sabes?
- ¿Qué semejanzas y diferencias físicas y de carácter ves entre ellos y nosotros?
- ¿Qué tiene que ver un cerdo real con la historia de “Los tres cerditos”? ¿y el lobo?
- Los tres cerditos eran diferentes, ¿y las personas somos diferentes?
- ¿En que se diferencian/parecen los cuentos y la vida real?

Pregunta de Elección Múltiple

¿Se pueden contestar con un SÍ/NO la mayoría de las preguntas que aparecen en el apartado de arriba?

Sí, porque las respuestas son breves. No, son más interesantes las preguntas abiertas porque tienden a la reflexión. Las preguntas abiertas tienden más a la reflexión, a investigar nuevos campos, a plantearnos nuevos proyectos.

¿Evaluar es preguntar?

Sí, porque es la única forma de descubrir lo que sabe nuestro alumnado. No, evaluar es conocer en qué punto del proceso de aprendizaje se encuentran nuestros alumnos. Evaluar es un largo proceso que no se cierra ni en una pregunta, ni en una actividad, ni en una parrilla de observación, aunque todo esto nos facilitará la evaluación.

¿Y si nuestro proyecto no ha respondido a la pregunta clave?

El proyecto no ha acabado Hemos fracasado Nunca hay un fracaso, tan sólo una demora en encontrar las respuestas correctas. Que no hayamos acabado el proyecto no significa que, si la situación lo requiere, no podamos posponerlo para otro momento.

Copyright 2026

1.3 Las TIC en nuestro Proyecto de Trabajo

Es muy importante que hayas guardado todos los archivos de sonido e imagen que has ido creando durante el proceso. Esta **documentación** te servirá de base para editar un video que puedas utilizar a modo de evaluación y/o cierre final del proyecto. Por supuesto, eres muy libre de incluir sonidos e imágenes no vistas hasta ahora y que pueden clarificar parte de lo aprendido.



Para amalgamar los archivos de sonido e imagen vamos a utilizar la herramienta del **editor de vídeo** (Moviemaker, VideoPad, VideoEditor, etc.). Con ella vamos a incrustar imágenes, sonidos, transiciones, efectos de imágenes, y escribir títulos y créditos. Y como lo que se hace en la escuela

Copyright 2026

no debe quedarse en la propia escuela, al final **publicaremos el vídeo**en la galería de Youtube.

La única precaución que has de tener es la de no incluir las imágenes de los niños cuyos padres no han dado el **permiso de publicación de imágenes**. En caso de que la foto fuera muy interesante, siempre nos quedaría un difuminador de rostros para salvaguardar el derecho de imagen.

Si pinchas en la imagen de arriba, podréis ver un **ejemplo** de cómo se puede hacer un sencillo vídeo. El equipo de profesores hizo uno vídeo de cada actividad que culminaba una parte del proyecto de trabajo. No es lo que pedimos en este curso, pero la idea también está bien.

Copyright 2026

U2. Edición de vídeos

Objetivos

- ***Editar una película utilizando las imágenes, información y sonidos elaborados durante todo el proyecto.***

La **Wikipedia**: define la edición de vídeo como "*un proceso en el cual un __editor __elabora un trabajo __audiovisual a partir de medios que pueden ser archivos de sonido, video, fotografías, gráficos, o animaciones.__*"

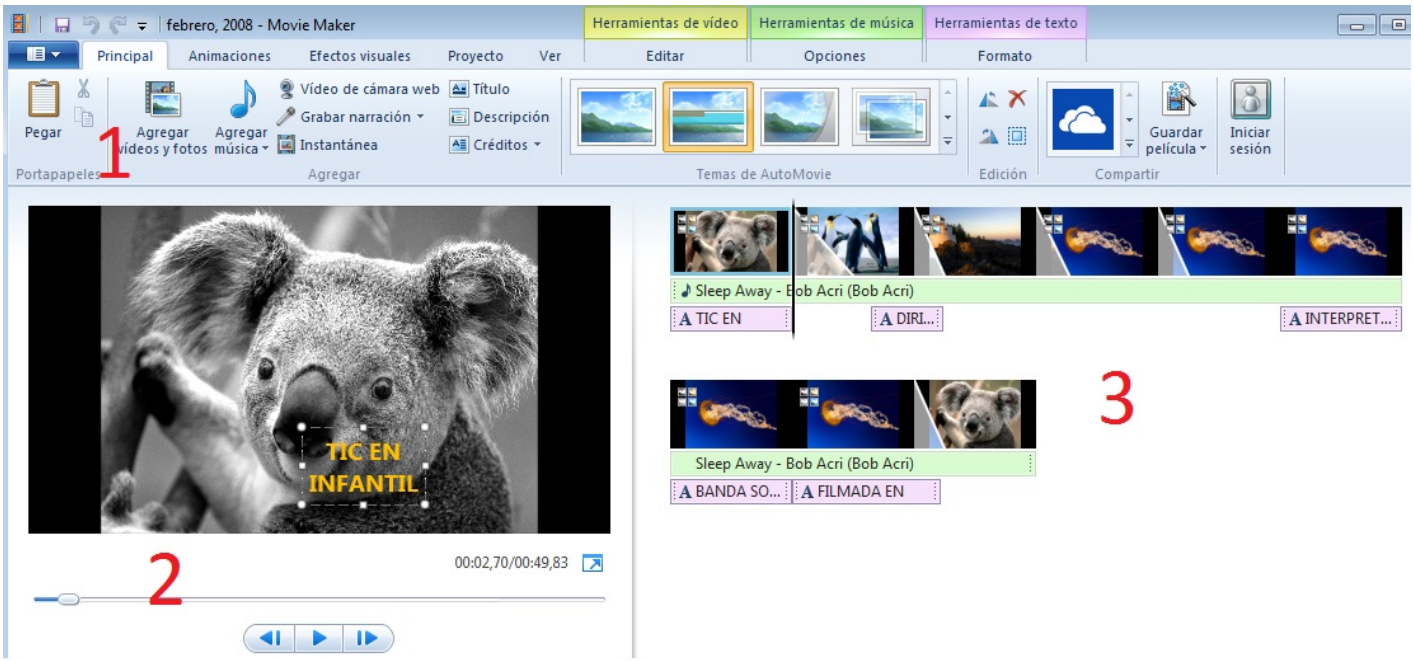
Ventajas:

- No dependen necesariamente de Internet.
- A nivel básico su funcionamiento no es difícil.
- No ocupan mucho en el disco, aunque a veces pueden ralentizarse.
- Posibilidad de utilización también con PDA y Pizarras Digitales Interactivas.

Desde el punto de vista **educativo** :

- Posibilidad de añadir nuevas imágenes/sonidos a lo largo de la edición.
- Interesante y motivador para el niño al verse reflejado en el vídeo
- Exportable al resto de la comunidad escolar.

Copyright 2026



Como ya habréis visto en el guión de este módulo, vamos a incidir en Moviemaker como editor de vídeo preferente, aunque en el apartado 2.3. veremos otras posibilidades. De todas formas, si quieres explorar otros editores, te recomendamos la web de Wondershare para que veas cuáles son, según su criterio, los **10 mejores programas gratuitos** de edición de vídeos.

Para saber más

Hay usuarios que prefieren usar las **aplicaciones online** para editar sus videos, sin tener que descargar o instalarlas algo. Aquí te presento algunas aplicaciones en linea para editar los vídeos:

VideoToolbox
THE FUTURE OF VIDEO EDITING

Puedes unir los archivos automáticamente o usar las herramientas de edición ofrecidas por la aplicación. También puede capturar vídeo de tu cámara. Claro, que la calidad del vídeo capturado depende de la conexión de Intenet. Para usar esta aplicación es necesario registrarse.

Cellsea

No tienes necesidad de crear ninguna cuenta. La aplicación te envía a la pagina de edición, donde puedes usar algunas herramientas muy básicas. Al ser un editor tan simple, puedes preparar tus videos para usarlos en otros servicios. Después de cargar tu vídeo lo puedes convertir en el formato necesario o crear URL con el acceso directo a tu vídeo.



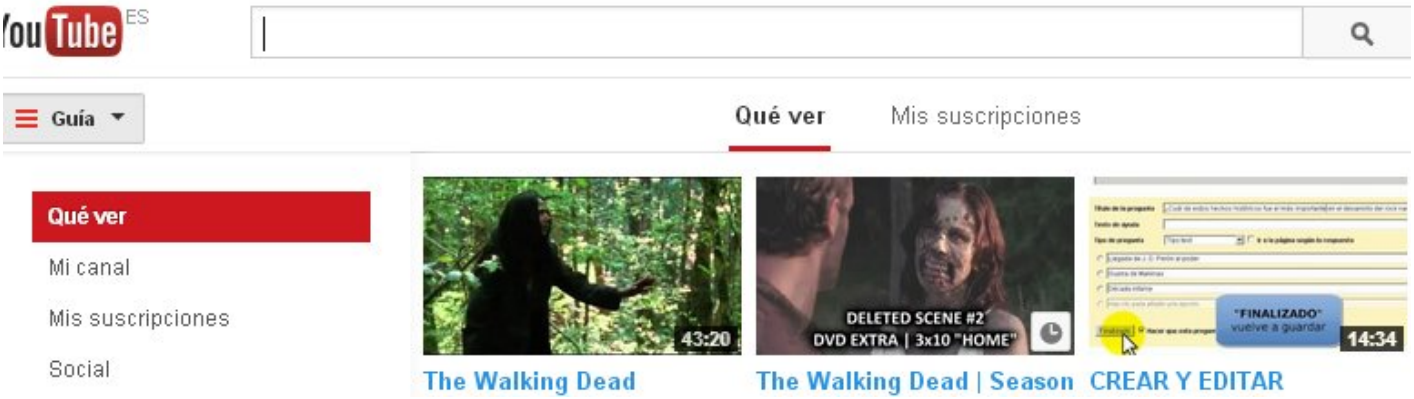
Permite no solo editar vídeos online, pero también compartir tus vídeos en linea, y, sobre todo, puedes editar el vídeo en conjunto con otros usuarios. Es posible recortar, mezclar y añadir una pista de audio para tu vídeo. Es necesario registrarse.



Puedes trabajar con una interfaz bien conocida y no te perderás dentro de las opciones disponibles, ya que son solo las opciones mas básicas.

2.1 Consideraciones previas

Elijas el editor que elijas y, aunque no sea estrictamente necesario, te recomendamos hagas un **guión en papel** de todas las imágenes y sonidos que crees convenientes editar para hacer una buena evaluación del proyecto. Como, tanto sonidos como imágenes, se van a incrustar en el editor de vídeos, no es necesario que los tengas en la misma carpeta que el documento que generes al guardar el editor de vídeo. De todas formas, procura reunir los archivos que utilices en el mínimo número de carpetas.



Como al finalizar el proyecto de edición lo tienes que guardar en un **formato de vídeo**, elige uno que pueda leer tu ordenador y pueda ser subido a la red (AVI, MPEG4, MOV, WMV, MPEGPS, FLV, 3GPD).

Seguidamente, súbelo a la red a través de **Youtube** o cualquier otra plataforma. Para ello necesitarías crear una cuenta, pero como ya dispones de una **cuenta de gmail**, ésta te servirá.

Con respecto a este apartado, profundizaremos en el punto 2.4

2.2 Movie Maker

> **danger** Windows Movie Maker ya no está disponible para la descarga. Por ello, las siguientes indicaciones sólo podrás seguirlas si tienes ya instalado Windows Movie Maker en tu ordenador. Si tienes Windows 10 puedes realizar la última tarea de este curso utilizando el software **Fotos** que viene instalado. También puedes utilizar el software libre galardonadoo y multiplataforma **Open Shot**.

Es un programa de edición de vídeo de Windows. Es un programa de Windows que captura e importa videos, sonidos e imágenes fijas para editarlas. Al contenido puede agregar títulos, transiciones de vídeo o efectos y guardar finalmente como formato película.

Si no tuvieras el programa instalado, pincha aquí para averiguar cuál es la versión más actualizada y adecuada para tu sistema, y descárgala.

Si descargas la última versión, **Windows Live Movie Maker 2012**, verás que está integrada en el paquete de **Windows Live Essentials**, por lo tanto asegúrate de **desactivar el resto de sus componentes** antes de instalar el programa.

Si necesitas más información acerca de Movie Maker, vete a la página oficial de Windows, donde encontrarás información general, cómo importar fotos y vídeos, editar películas y audio, elegir un tema y compartir en la web. De todas formas, si continúas con el subapartado 2.2.1 te explicaremos lo más básico de Movie Maker.

Copyright 2026

2.2.1 Imágenes, vídeos y sonidos

> **danger** Windows Movie Maker ya no está disponible para la descarga. Por ello, las siguientes indicaciones sólo podrás seguirlas si tienes ya instalado Windows Movie Maker en tu ordenador. Si tienes Windows 10 puedes realizar la última tarea de este curso utilizando el software **Fotos** que viene instalado. También puedes utilizar el software libre galardonadoo y multiplataforma **Open Shot**.

Una vez hayas abierto el programa, es momento de explorar todas las herramientas que te ofrece este programa en el **"Panel de control**".

Importamos todas las fotos y música a nuestro proyecto de edición.Aunque no hay un **orden** fijo **para trabajar en la edición**, no estaría mal que tuvieras en consideración estas **recomendaciones**:

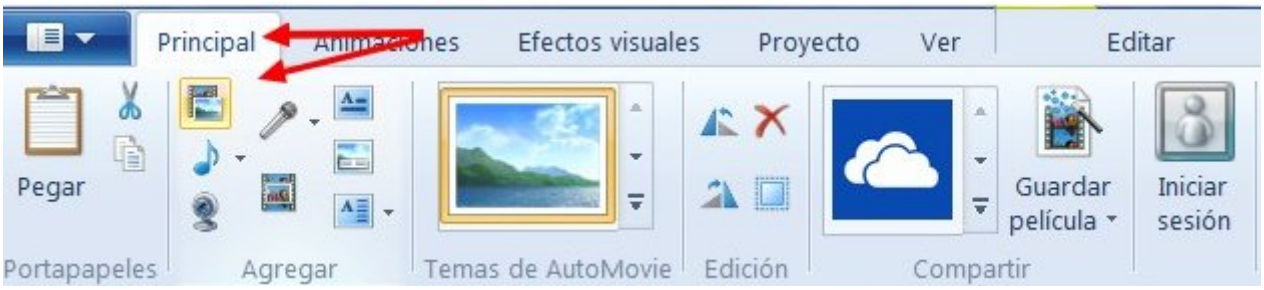
1. Colocamos los archivos de imagen en la línea de tiempo.
2. Insertamos efectos, transiciones y textos.
3. Importamos los sonidos.
4. Sincronizamos sonidos e imágenes. Si esto no te interesa, puedes insertar los sonidos cuando quieras.
5. **Abre Windows Movie Maker** y crea un proyecto nuevo.
6. **Configura el proyecto**: Solamente tienes que elegir el formato de pantalla. En este caso vamos a elegir la pantalla de **4:3** (cuatro tercios). Clic en la pestaña **Proyecto** y elegir **Pantalla Estándar** (4:3).



1. Insertar clip de vídeo o imagen

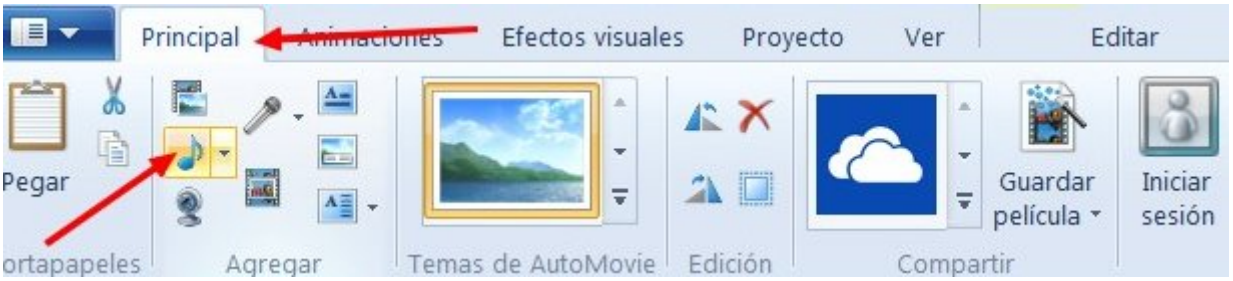
1º En la ventana principal hacemos clic en "**Agregar fotos o vídeo**".

2ª En la ventana que sale seleccionamos el primer vídeo o imagen. Podemos hacerlo **de uno en uno** o **agregando todos a la vez**. Para agregar todos a la vez pulsamos la tecla Mayúsculas a la vez que clic con el ratón en el primer archivoy sin soltar la tecla clic en el último vídeo. Clic en Añadir.



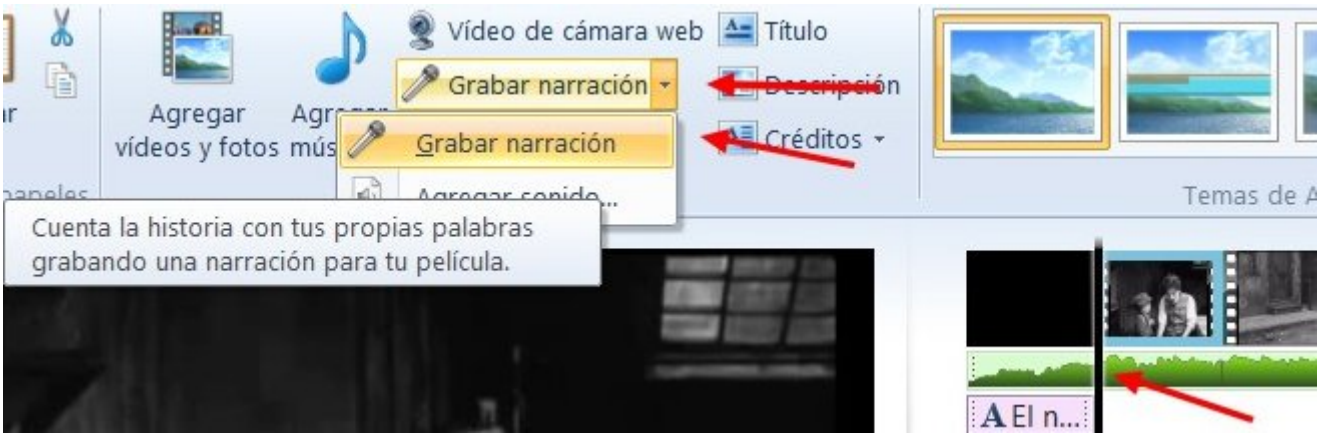
2. Agregar un clip de sonido

1º En la pestaña principal, clic en **Agregar música**.

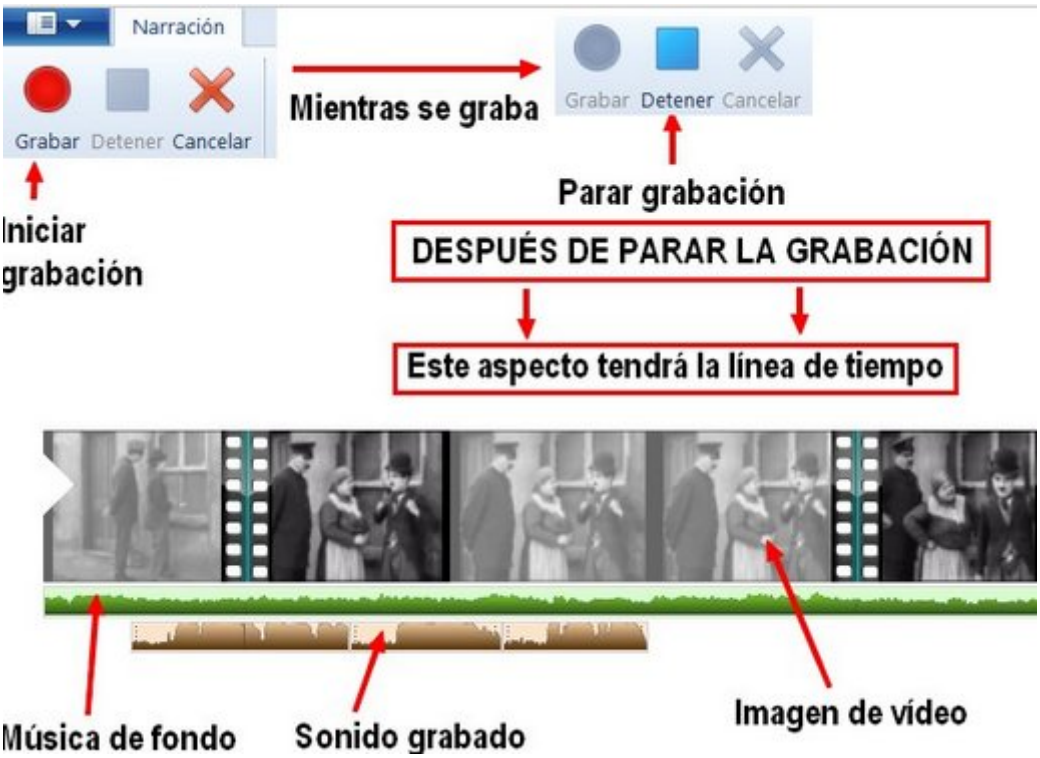


3º Narraciones de audio

- En la **ventana principal**, colocamos el ratón en el lugar (clip de vídeo) que queremos situar el sonido.



- Clic en **Grabar Narración**. Aparecerá otro botón para parar la grabación. Cuando paramos, nos pedirá **grabar el sonido en una carpeta**, lo hacemos. Ya tenemos **grabadas las narraciones**.



4º **Guarda la película.**

Las funciones que hemos tratado hasta ahora, y las que trataremos en los dos siguientes subapartados, las puedes ver explicadas en el **tutorial** de la izquierda

Versiones anteriores a 2012



Lo ideal sería que utilizaras la versión de 2012, pero, si por la razón que sea, prefieres trabajar con alguna versión anterior, observarás en la imagen que puedes trabajar desde el menú principal. De todas formas, lo más cómodo es hacerlo desde la banda izquierda de "*Tareas de películas*", que se activa desde 

. Desde aquí podrás importar vídeo, imágenes o audio.

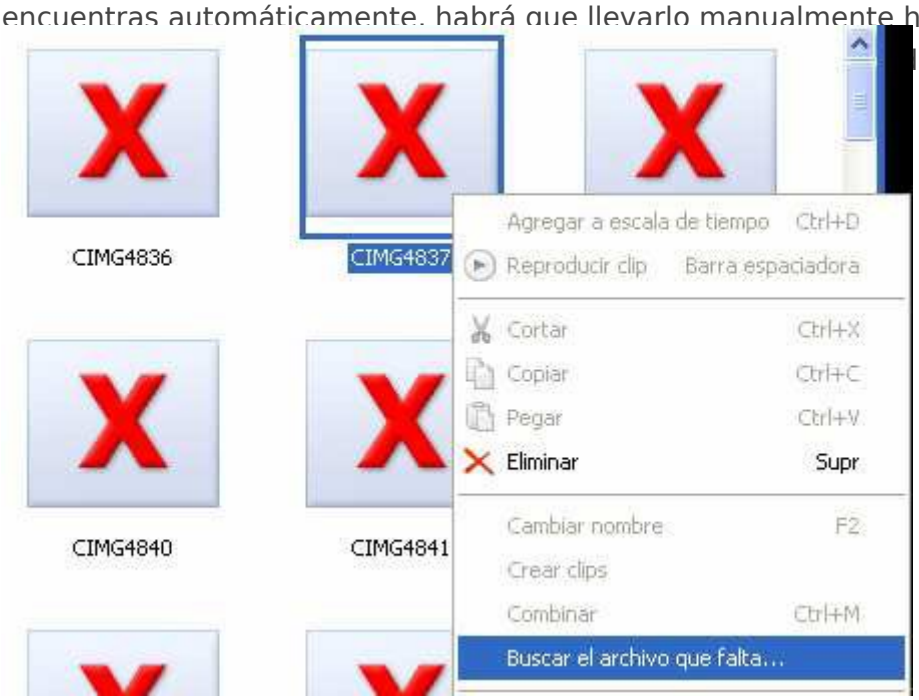
1. Insertar imágenes y vídeos. Lo único que tienes que hacer es pinchar sobre "*Importar imágenes*". La imagen aparecerá como clip en el espacio central de colecciones y lo único que queda es arrastrarla y soltarla en la línea del tiempo sobre la pista de vídeo y determinar la duración. Podrás seleccionar varias imágenes a la vez si mantienes presionada la tecla de mayúsculas.

2. Insertar sonidos. Sigue el mismo procedimiento que para las imágenes. Ya sólo es cuestión de que los arrastres a la zona de edición.

Se supone que durante el proyecto hemos trabajado con archivos de imagen, y no de vídeo. Si hubieras hecho esto último, no te preocupes, todo lo contrario, porque podrás utilizarlo entero, dividirlo o extraer imágenes fijas de los mismos. Fíjate en los botones de la parte baja de la zona de visionado.

Mientras estás editando, sonidos e imágenes se insertan al programa, pero no se incrustan. Esto quiere decir que dichos **archivos no debes cambiarlos de carpeta**, por lo menos hasta que finalices la película. En estos casos te aparecerá la imagen de X rojas sobre fondo azul. Para que

aparezcan las imágenes haz clic con el botón derecho y pincha Buscar el archivo que falta. Si no lo encuentras automáticamente, habrá que llevarlo manualmente hasta el archivo origen. Una vez



larán incrustados a la misma y los

Antes de incluir transiciones, efectos o créditos te recomendamos tengas ya insertadas las imágenes, vídeos y sonidos. Y no te molestes en hacer ningún tipo de sincronización entre sonidos e imágenes hasta que hayas incluido las transiciones y los créditos. No hacerlo nos asegura que la **sincronización** que tanto nos ha costado desaparezca.

Movie Maker es muy intuitivo, pero si quieres ir a lo seguro léete el **tutorial** de aularagon y detente en los apartados que acabamos de ver:

- Vídeos pgs. 11,12
- Imágenes: importar, organizar y cortar clips pgs. 14 a 17
- Modificar la línea del tiempo pg. 17
- Archivos de sonido pgs. 21,22

Copyright 2026

2.2.2 Transiciones, efectos y créditos

> **danger** Windows Movie Maker ya no está disponible para la descarga. Por ello, las siguientes indicaciones sólo podrás seguirlas si tienes ya instalado Windows Movie Maker en tu ordenador. Si tienes Windows 10 puedes realizar la última tarea de este curso utilizando el software **Fotos** que viene instalado. También puedes utilizar el software libre galardonadoo y multiplataforma **Open Shot**.

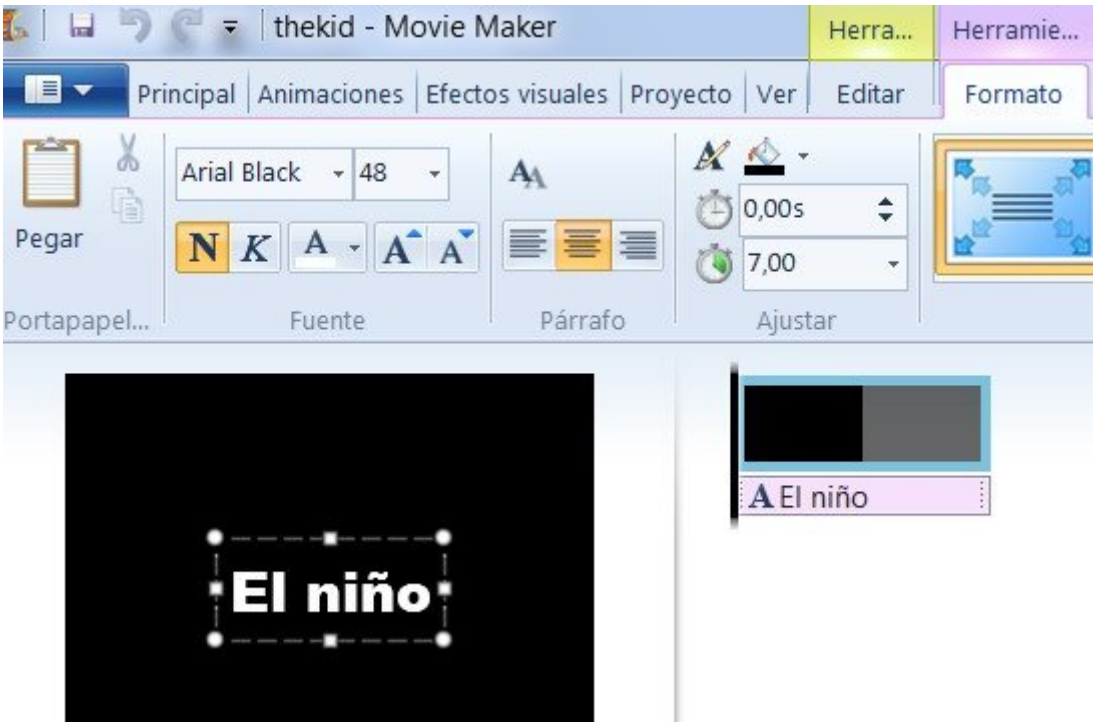
1. **Transiciones** te permite crear una transición entre el clip que tiene seleccionado y el siguiente clip en la secuencia. Las transiciones permitirán que el clip cambie gradualmente al siguiente.

1. Clic en el vídeo que quieres la transición. Si quieres ponerla entre el primero y el segundo, tendrás que hacer clic en el segundo vídeo.
2. Clic en la pestaña **Transición**. Eliges la que más te guste. Podrás elegir la duración de la transición.

2. Ponemos un título

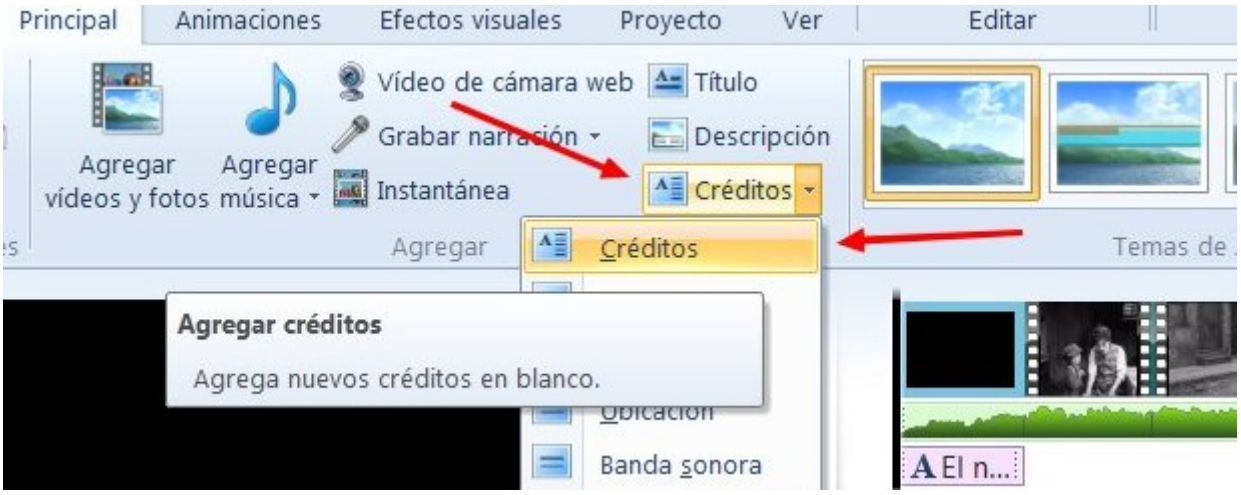
1. Clic en la ventana **Principal**.
2. Clic en el botón **título**. Aparecerá un **cuadro de diálogo** en el que podemos elegir:
   - Tipo de **fuente** (tamaño, fuente, negrita...)
   - Ajustes de **párrafo** (transparencia, justificación).
   - **Ajustar**: color de fondo, editar texto, duración.
   - **Efectos**: movimientos del título y efectos del texto (contorno).

Copyright 2026

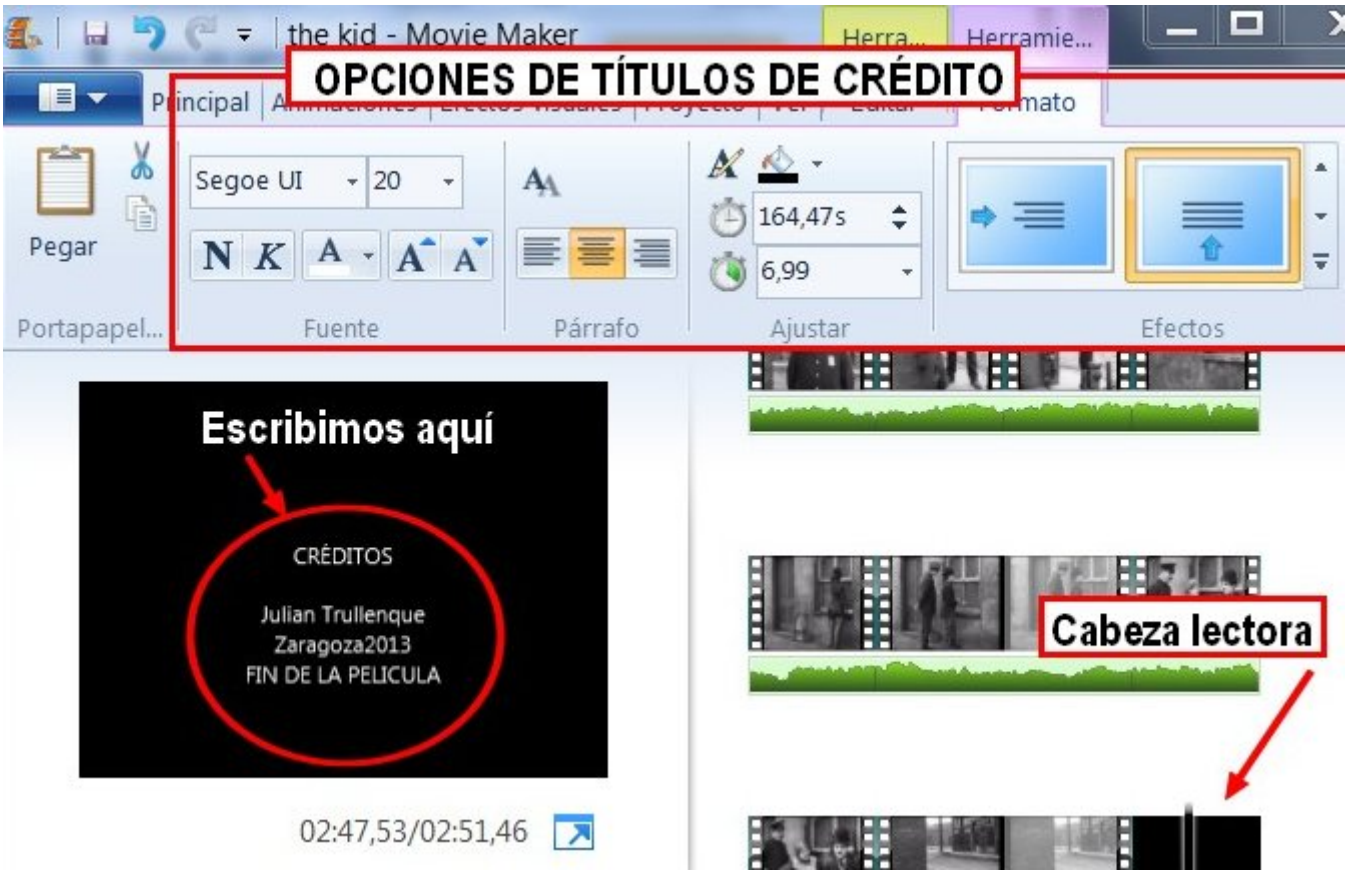


2. Títulos de crédito

- Casi tenemos nuestra película terminada, vamos a poner unos **títulos de crédito**. Haz **Clic** en **Créditos**.

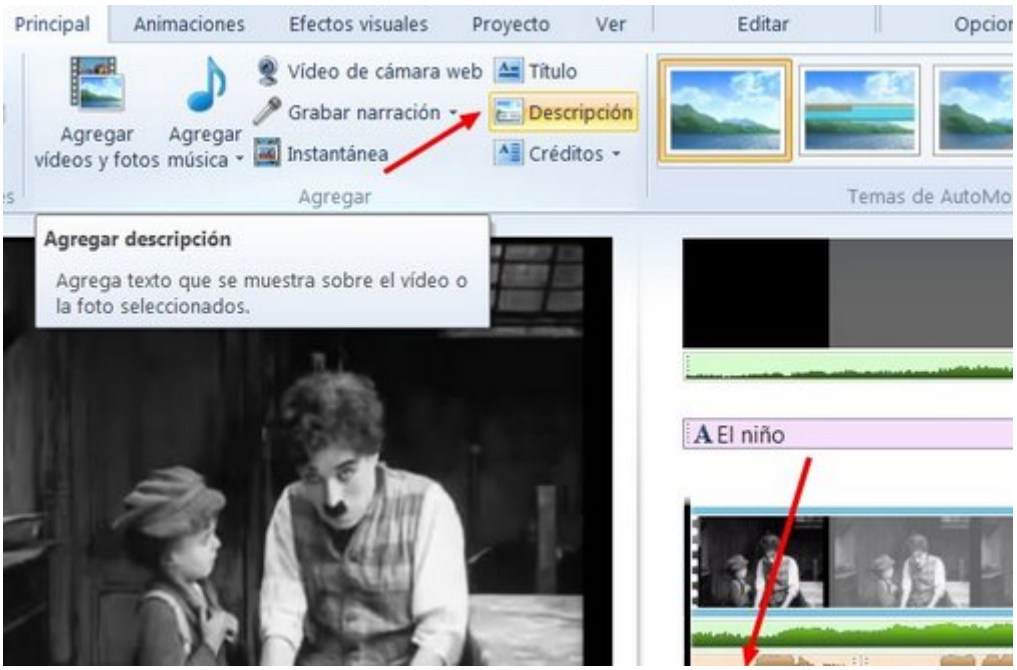


- **Escribimos los títulos** y seleccionamos las **opciones** que más nos gusten.

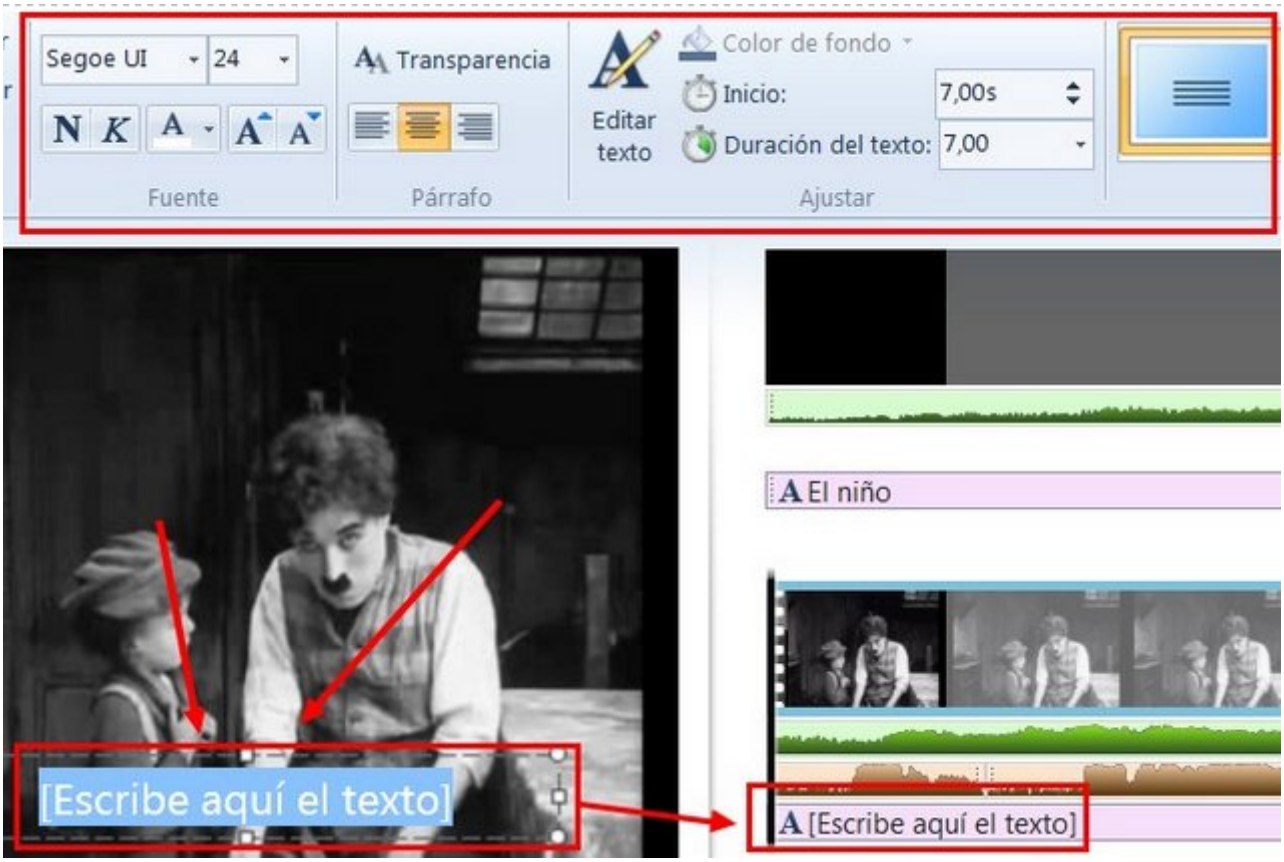


3. **Subtitular la película**

- No situamos **con el ratón en el clip que queremos subtitular**.
- En la ventana Principal hacemos **clic en Descripción**.

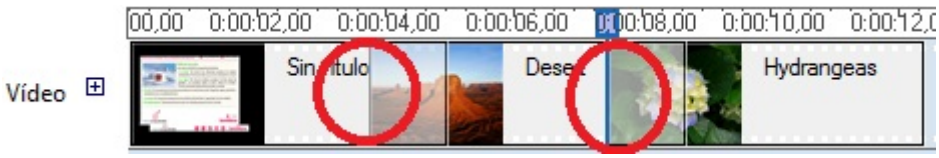


- Nos aparecerá esta **ventana de edición del título**. Escribimos el título y elegimos las opciones.



Versiones anteriores a 2012

Es la hora de insertar **transiciones** que faciliten el cambio entre escenas o de introducir **efectos** para variar la imagen de los clips. Utilízalas con moderación para no despistar visualmente al espectador.



Las **transiciones** tienen la particularidad de que se insertan en una pista especial sobre el final de un clip y el principio de otro. Por tanto, necesita dos imágenes consecutivas. Esta es la razón de que, al igual que los **títulos** y los **créditos**, varía la longitud de la edición.

Titular diapositivas en Educación Infantil nos va a permitir incluir la escritura como un elemento más, como lo puede ser la imagen o el sonido, y darle la naturalidad funcional que requiere su aprendizaje.

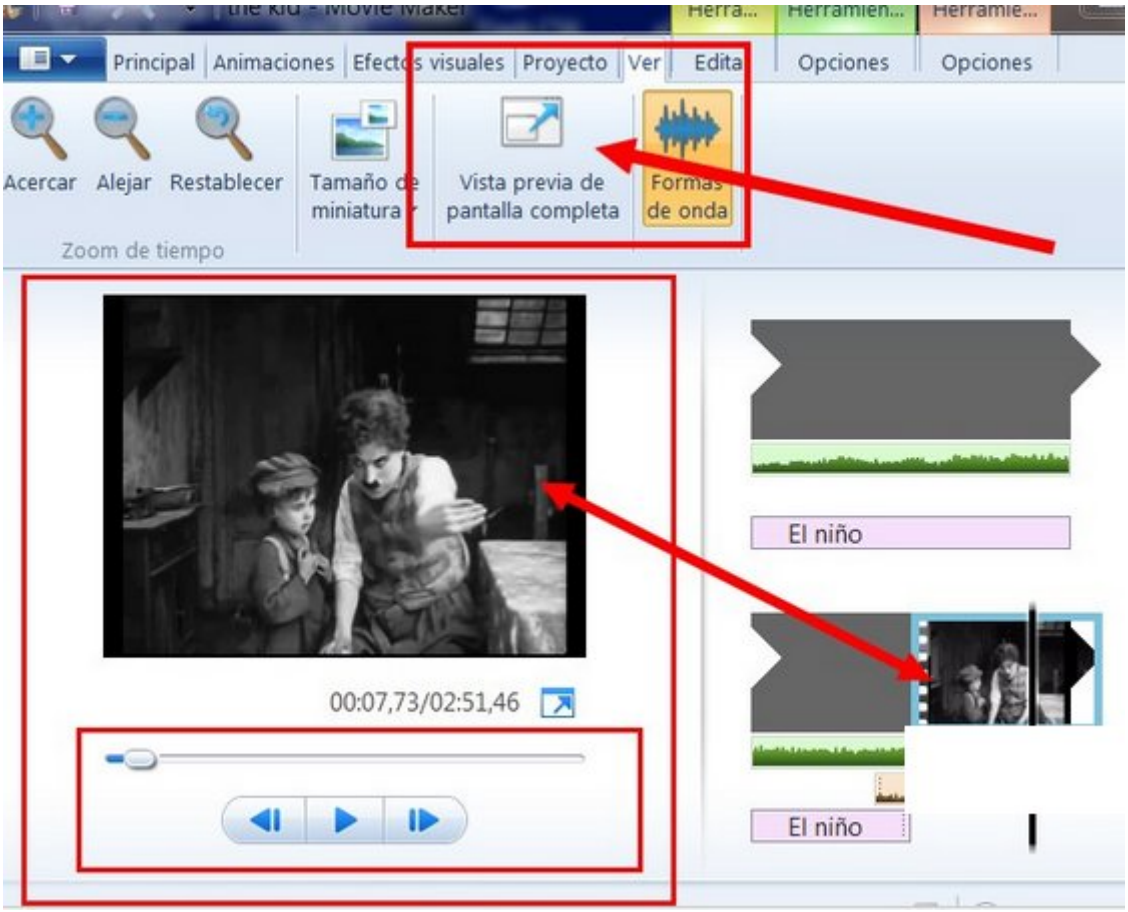
2.2.3 Guardar y crear película

> **danger** Windows Movie Maker ya no está disponible para la descarga. Por ello, las siguientes indicaciones sólo podrás seguirlas si tienes ya instalado Windows Movie Maker en tu ordenador. Si tienes Windows 10 puedes realizar la última tarea de este curso utilizando el software **Fotos** que viene instalado. También puedes utilizar el software libre galardonadoo y multiplataforma **Open Shot**.

1. Previsualizar el proyecto

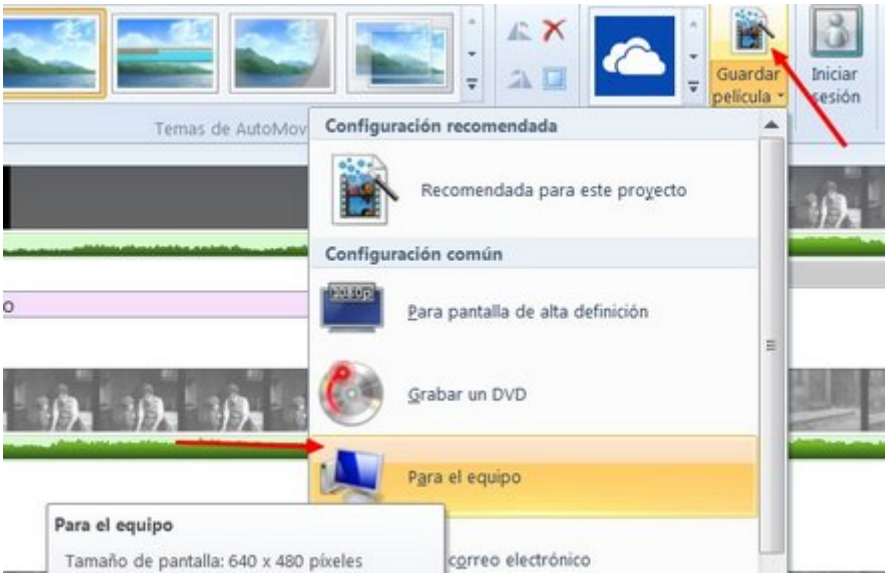
Antes de de exportar nuestro trabajo, lo **podemos ver todas las veces que queramos**. Hay dos procedimientos para hacer ésto:

1. En la **ventana previsualización** del entorno de trabajo.
2. En la pestaña **Ve**r: Clic en **Vista previa de pantalla competa**.



2. Crear una película.

- Hacemos clic en la pestaña **Guardar Película**.

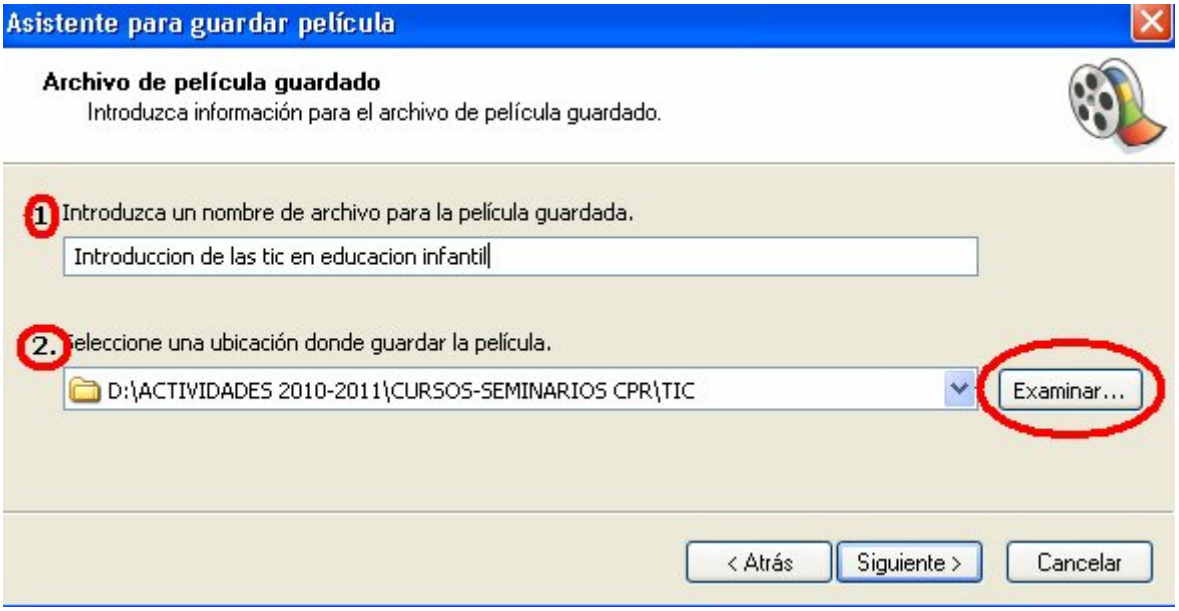


- Este programa solamente guarda películas en formato WMA o MPG4

Mientras vas trabajando no olvides **guardar el proyecto** de vez en cuando porque en ocasiones, dependiendo del ordenador que tengas, Movie Maker se puede colgar. Para evitar desgracias vete a "*Archivo*", "*Guardar proyecto como*", y se generará un archivo con extensión .MSWMM, que sólo podrás ver en un ordenador que tenga Movie Maker.

Versiones anteriores a 2012

Cuando hayas **finalizado la edición,** vete a "*Finalizar Película*", pincha en "*Guardar en el equipo*" y sigue los pasos.



Por defecto Movie Maker te guardará el archivo de la película en **formato** .WMV, que junto al formato .MOV ,RM, y .FLV, es el más adecuado para publicar un vídeo en Internet por su correcta relación calidad/peso. De todas formas, si quieres guardar el video original para tu propio uso, fuera de la red, lo mejor es el formato .AVI. Ahora sólo te queda verla con tus alumnos y alumnas.

2.3 Alternativa: Video Pad



Este programa **cubre los conceptos básicos sobre cómo editar vídeos**, incluyendo añadir sus archivos multimedia, edición, añadir efectos y transiciones, añadir o ajustar audio o narraciones y finalmente, guardar y exportar sus vídeos. Sin llegar a ser complicado su uso, es más completo que Movie Maker, aunque de formato muy parecido. El único inconveniente es que si no sabes inglés te va a limitar un poco, por lo menos al principio. Para **descargarlo** pincha aquí . Ten en cuenta que es una versión gratuita cuya **validez es de 15 días**, más que suficiente para que puedas editar tu película.



Básicamente las **funciones que más nos pueden interesar** son las destacadas en la imagen superior:

1. **Añadir multimedia**: para insertar vídeos, imágenes y archivos de sonido.
2. **Subtítulos**: introducción de texto encima de la diapositiva seleccionada
3. **Vista previa**:permitirá ver tu edición a tiempo real y en pantalla grande.
4. **Guardar película**: lo hará en el formato de salida que elijas.

1. Añadir multimedia: Los archivos seleccionados aparecerán en "*Lista de medios*" y lo que tienes que hacer es arrastrarlos al área de edición de edición: una banda para colocar imágenes y vídeos, y tres para audio. Puedes subir varios archivos a la vez cuando estén en la misma carpeta.

2. Subtítulos. Previamente tienes que pinchar la imagen, bien sea en cualquiera de las dos ventanas de "Lista de medios", bien en el área de edición

3. Vista previa. Úsala cada vez que quieras ver cómo va quedando tu edición.

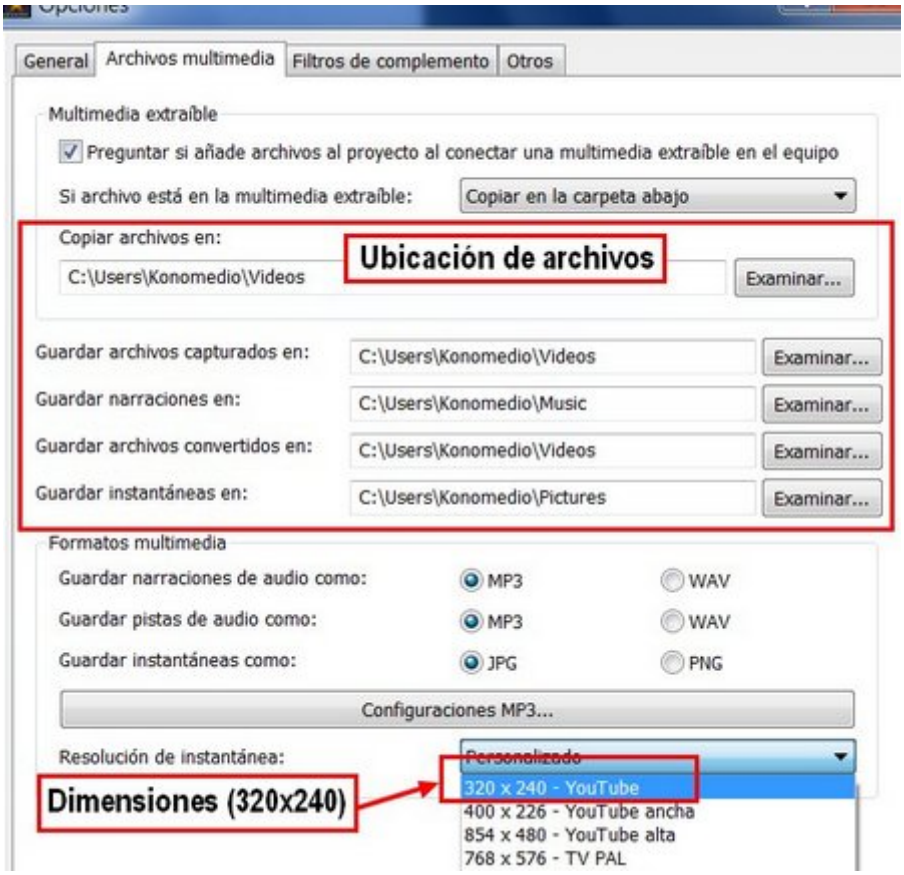
4. Guardar película. Tendrás que seleccionar el formato de salida (normalmente será tu ordenador) y seleccionar las diversas opciones que te da de formato de archivo, resolución y velocidad.

Importamos todas las fotos y música a nuestro proyecto de edición.Aunque no hay un **orden** fijo **para trabajar en la edición**, no estaría mal que tuvieras en consideración estas **recomendaciones**:

1. Colocamos los archivos de imagen en la línea de tiempo.
2. Insertamos efectos, transiciones y textos.
3. Importamos los sonidos.
4. Sincronizamos sonidos e imágenes. Si esto no te interesa, puedes insertar los sonidos cuando quieras.

0. Preparación/configuración del proyecto

- Ubicar los archivos en el lugar que consideres y personaliza la resolución. Si vas a colgar el video en Youtube te recomendamos una resolución de 340x240.



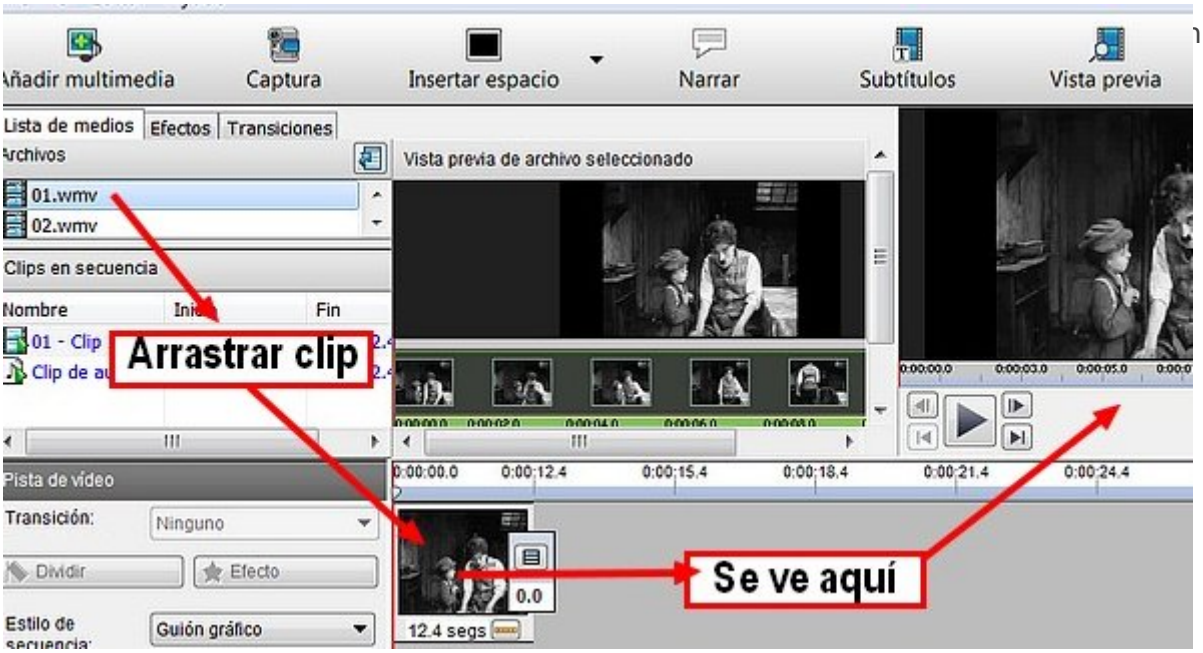
1. Importar clips

Es conveniente para este tipo de proyectos tener siempre **bien organizados en carpetas los archivos que queremos utilizar** para que no andemos buscándolos por todos los sitios y perdiendo el tiempo.

- **Clic** en el botón **Añadir Multimedia**.
- Se abrirá una **ventana**, donde localizaremos los clips de **vídeo, música e imagen**. Seleccionamos todos. Para seleccionar todos los archivos a la vez, hacemos clic en el primero, pulsamos la tecla Mayúsculas y sin soltarla hacemos clic en el último. Ya podemos hacer **clic en Abrir** y se insertarán todos los archivos en nuestro proyecto.
- Al hacer el clic, veremos que los archivos se han **añadido a nuestro proyecto y aparecen en la lista de medios**..



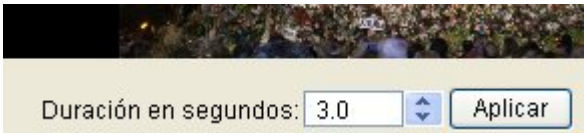
Arrastrar clips a la línea de tiempo

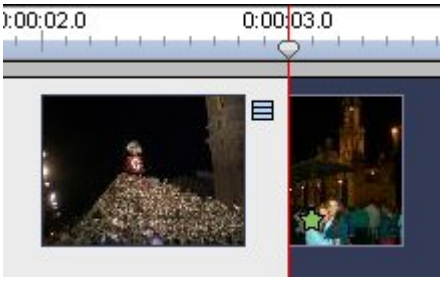


hacer todos a la

La **duración de cada diapositiva** se puede controlar mediante:

- La línea (roja) de tiempo del área de edición. Se desplaza con el ratón.
- El controlador digital



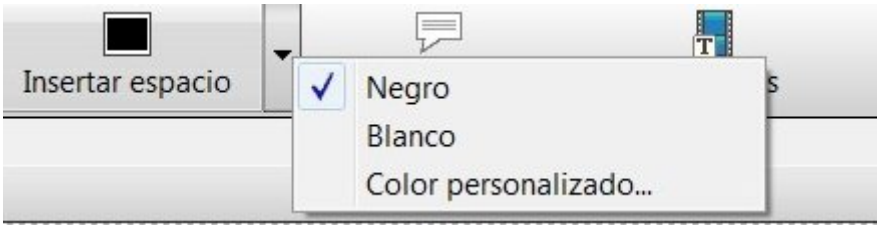


- El mismo procedimiento seguiremos con los **archivos de sonido** para realizar todas las posibilidades descritas para las imágenes.

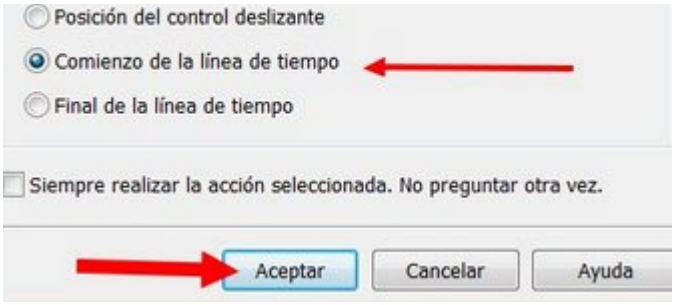
2. Crear un título

Videopad no tienen ninguna función especial para crear títulos. Es un programa limitado en este sentido. Lo que deberemos hacer es crear un cuadro en (negro) u otro color, y luego con la función "*Narrar*", crearemos el título.

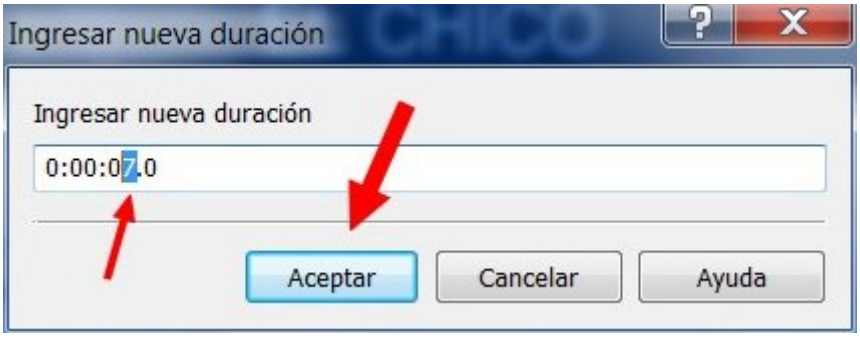
- Clic en **Insertar Espacio**.



- Aparecerá un **cuadro de diálogo** que nos pregunta, dónde queremos colocar el cuadro negro. Seleccionamos "**Comienzo de la línea de tiempo**".



- El espacio en negro que hemos creado dura 3 segundos. Puedes **cambiar la duración del clip** en el marcador de tiempo "*Duración en segundos*" Al final, no olvides pinchar en "Aplicar.
- Ahora vamos a escribir un título. Hacemos clic en el icono **Subtítulos**.
- Aparecerá una ventana en la que **escribiremos nuestro texto** " y allí podremos cambiar los atributos del título.
- Ajustaremos la **duración** para que sea igual que el cuadro en negro que hemos insertado. Para esto haremos clic en "*duración*" y nos aparecerá otro cuadro de diálogo en el que escribiremos la duración.



Para hacer los **títulos de créditos finales** haremos lo mismo salvo que **elegiremos "Final de la línea de tiempo"** para colocarlo al final, y luego escribiremos los títulos finales.

Subtitular películas.

- Para iniciar la inserción de subtítulos pulsaremos el **botón "Subtítulos"** en la barra superior.
- Aparece la ventana **subtítulos** en la que podemos escribir el texto, elegir la configuración, el lugar dónde lo vamos a colocar...
  - **Iniciamos la reproducción del clip**. Cuando empiece el audio nos fijamos en el progreso del clip. Al finalizar la frase, nos fijamos de nuevo en el progreso del clip. y detenemos la reproducción. Los datos de inicio y fin no tiene que ser exactos.
  - Pulsamos sobre la zona de escritura del subtítulo y escribimos el texto.

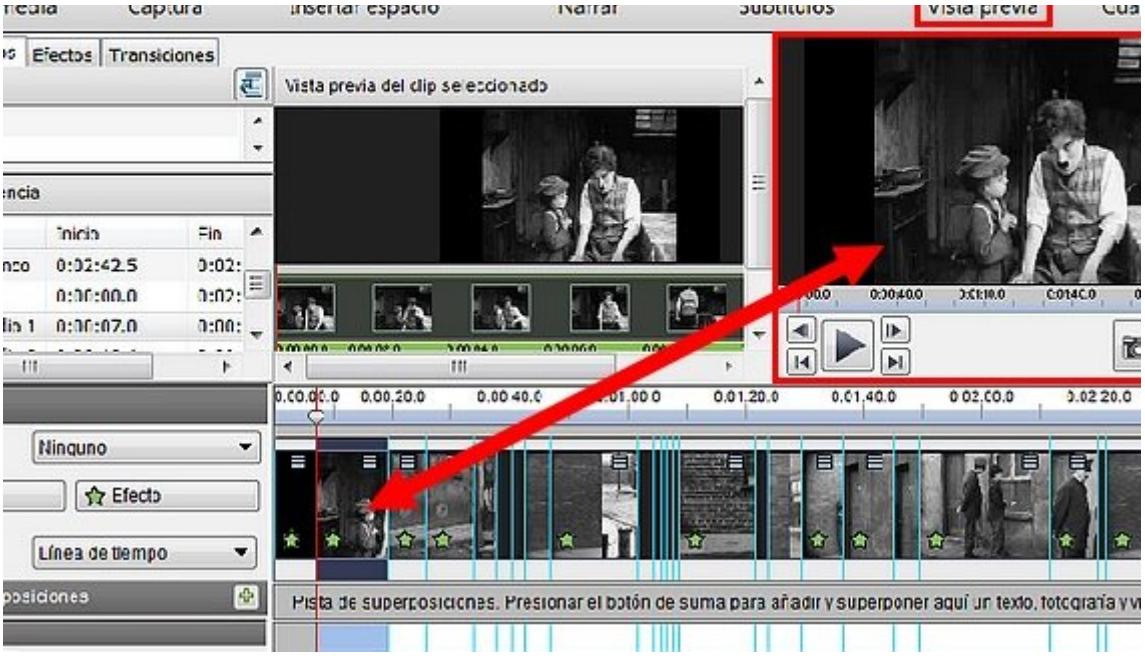


- Para ajustar el momento en que aparecerá el texto, pulsamos sobre "**Mostrar**". Aparece un cuadro de diálogo en el que podemos ajustar hasta la décima de segundo el momento en que aparecerá el texto. Pulsamos "**Aceptar**" y reproducimos para comprobar el ajuste. Si es correcto vamos al siguiente paso y si no está bien ajustado, volvemos a editar el punto de inicio.
- Para ajustar el punto en el que se oculta el texto, pulsamos sobre "**Ocultar**" y procedemos de la misma forma que en punto anterior. El proceso hay que repetirlo con cada una de las frases

3. Previsualizar

Antes de de exportar nuestro trabajo, lo **podemos ver todas las veces que queramos**. Hay dos procedimientos para hacer ésto:

1. En la **ventana previsualización** del entorno de trabajo (a la derecha).
2. En la pestaña **Ve**r: Clic en **Vista previa de pantalla competa**





En nuestra película podemos añadir **efectos y transiciones** para conseguir atractivos efectos visuales. De todas formas, no abuses de ellos. para introducirlos, tienes que seleccionar el clip y elegir en el área de la izquierda.

4. Guardar película. Tendrás que seleccionar el formato de salida (normalmente será tu ordenador) y seleccionar las diversas opciones que te da de formato de archivo, resolución y velocidad. Para hacer esto último tienes que pensar en cómo vas a exhibir la película: mostrarla en clase desde tu ordenador, subirla a youtube, grabarla en un Cd, etc.



Si tienes dudas de cómo trabajar con Video Pad o, simplemente, quieres conocer otras prestaciones te recomendamos este tutorial de Leonar Arijo o el videotutorial de Heriberto.

Para saber más

Doblar el sonido de una película

1. Eliminar sonido

Puede que hayas insertado algún vídeo y no te interese conservar su sonido. Así es que, antes de doblar el sonido de un clip, debemos aprender a **eliminar el sonido del mismo**.



Tenemos dos métodos para eliminar el audio:

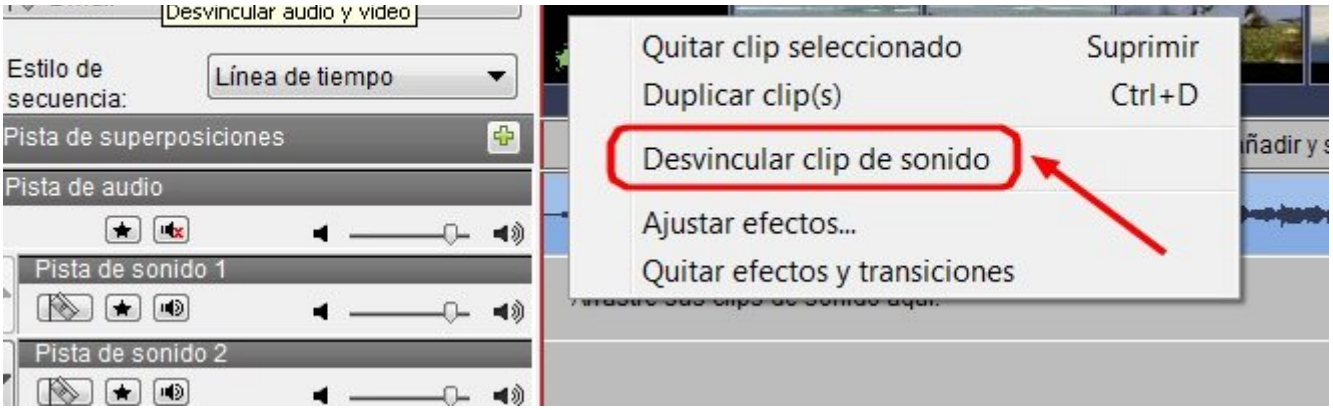
- Bajar el sonido de la pista.
- Eliminar todo el sonido.



Bajar el sonido de la pista.

Eliminar la pista de sonido:

- **Separar la pista de vídeo** y sonido. Clic con el ratón encima de la pista. Aparece este menú:
- Al hacer clic observarás que la canción se ha desplazado a la pista de abajo. Si haces otra vez clic con el botón derecho, saldrá este menú, hacemos clic en "**Quitar video seleccionado**" y se eliminará la música.



2. Grabar narración

1. Hacemos **clic en Narrar**. La grabación nos permite ver las imágenes mientras hablamos y esto facilita la coordinación audio-vídeo.
2. Se abre un grabador de sonidos que, simultáneamente, proyecta el vídeo. El mando de esta grabadora es sumamente intuitivo, los tres botones típicos (“Record”, “Pause” y “Stop”) controlan el proceso.
3. Al acabar pulsamos el botón “**Cerrar**” y tendremos un archivo MP3 para incorporar a nuestro vídeo “mudo”.
4. La pista de **audio quedará incorporada directamente** a la lista de medios (también se guarda en la carpeta que hemos indicado en el proceso).

Copyright 2026


Canal de entrada:
Mezclador de Windows
Mezclador de Windows...
Nombre de archivo:
Mi narración
Guardar en:
C:\Users\Konomedio\Music
0:00:00.0
GRABAR
PARAR GRABACIÓN
Ayuda
Cerrar

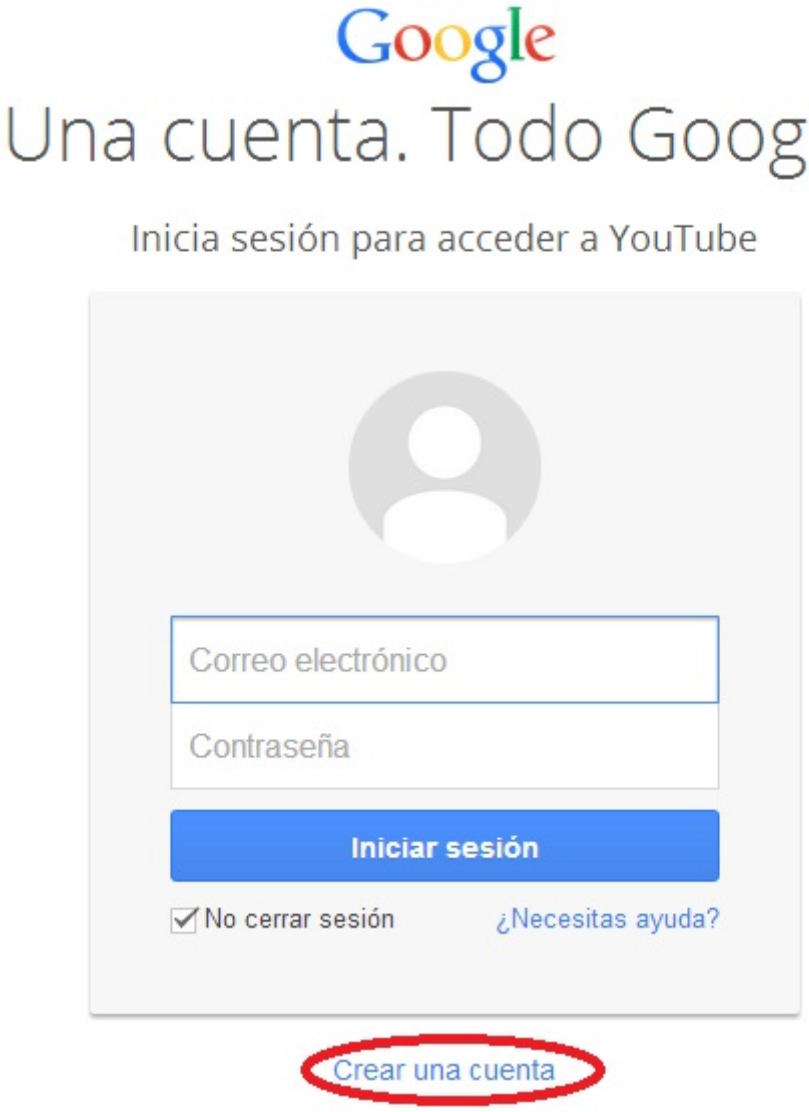
2.4 Alternativa: OpenShot

Software libre y multiplataforma: Openshot.

https://www.youtube.com/embed/0afD0UQCbiIt=8m4s

2.5 Subir vídeos a Youtube

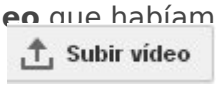
El vídeo que acabamos de hacer, por poco que pese, nos va a ocupar cierto espacio en nuestro que necesitamos un buen los embebidos o enlazados a la galería de vídeos. Hoy por hoy,



El primer paso es entrar en YouTube y **darse de alta**. Pincha en Iniciar sesión, y se te abrirá una ventana como la que ves, en la que tendrás que pinchar sobre "*Crear nueva cuenta*". Hay que rellenar todos los campos que nos solicita. Puedes dar tu correo de gmail o cualquier otro. Una vez

finalizado el proceso, YouTube enviará un correo electrónico para informar de que has sido dado de alta. Apunta bien el nombre y la contraseña.

Terminada la creación de la cuenta, si abres YouTube desde tu ordenador, automáticamente aparecerá tu nombre como indicativo de que estás en tu propia página inicio de YouTube.

Es tiempo ya de **subir el vídeo** que habíamos grabado –recomendable no más de 15 minutos de duración. Para ello pincha en 

y cumplimenta el formulario que se abrirá. Al final no olvides pinchar en "*Subir un vídeo*". Dependerá de los MBs que ocupe la película, pero el proceso utos.



Durante el proceso de subida se abrirá una ventana de "***Información básica***". Rellena todos los datos con precisión porque dicha información, especialmente la del apartado "*Etiquetas*", será usada por los futuros espectadores para localizar los vídeos. Tampoco olvides seleccionar la categoría.



Al final del proceso, YouTube te mostrará la **dirección URL de** tu vídeo.(http://youtu.be/sigGYY050WY). Cópiala y úsala para incluirla en tu blog o web, o para adjuntársela en un correo a un amigo o a tu tutor. Si quieres ver el resultado final del proceso, es decir, un vídeo, haz clic sobre la URL que hemos puesto antes.

Para **conocer un poco más** de este gran servidor de vídeos, especialmente sus posibilidades para educación, te recomendamos el siguiente manual del Catedu.

Ampliación de contenidos

- **Conceptos básicos de los vídeos** como códec, velocidad transmisión, fotogramas, ratio o sistemas de televisión.

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/video/video0101.html

- Sugerencias para **optimizar los archivos de audio y video,** y sobre la duración y formatos de archivo.

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/video/video0104.html

- Características de algunos de los **formatos de vídeo** más utilizados y los códec de comprensión que admiten.

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/video/video0102.html

- VidToMP3 es un programa que descarga vídeos, pero que tiene la particularidad de extraer el audio de los mismos.



- En esta presentación de **Argentina trabaja**, se nos muestran las **posibilidades de Youtube** como alojador y editor de vídeos, así como las tradicionales de ver, compartir y editar vídeos en línea.

http://facilytic.catedu.es/2013/10/09/posibilidades-de-youtube/

Créditos

Autoría

- {{ book.author }}

Colaboradores:

{% for collaborator in book.collaborators %} * {{collaborator.name}} en {{collaborator.edited}} {% endfor %}

{% GitHubContributors %} {% endGitHubContributors %}

Cualquier observación o detección de error en soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.