



5b. Buscando multimedia en la Red

1. Introducción

Un curso sobre la elaboración de contenidos digitales educativos no puede terminar sin tratar un tema bastante importante como es el de la búsqueda de los elementos multimedia que necesitarás para crear tus propios recursos didácticos digitales.

Los media son elementos básicos de los materiales interactivos y el atractivo del Constructor radica en que nos da la posibilidad de reutilizar fotos, dibujos, animaciones, vídeos ... que hay en la red. En gran medida, la calidad

y el estilo de un material didáctico interactivo dependerá de la calidad de los elementos multimedia que se utilicen. Por tanto debemos saber cuales de ellos son adecuados para trabajar con esta herramienta, donde buscarlos y cómo seleccionarlos. Por supuesto también podemos crearlos nosotros mismos aunque esto multiplicaría el tiempo que hay que invertir en su elaboración.

Saber que elementos multimedia podemos utilizar, como y donde se buscan, cómo se guardan... es el objetivo principal de este documento. Como muchos de vosotros ya tenéis bastante experiencia buscando este tipo de archivos, esta parte del tema es opcional y, en cualquier caso, se plantea como material de apoyo y consulta a la hora de buscar los media que necesitaras para la tarea final. Estos son los contenidos que puedes consultar aquí:

- Los formatos de imagen, audio, vídeo y animación que puedes utilizar con el programa.
- Como buscar y descargar media desde el banco de imágenes y sonidos del MEC
- Como buscar imágenes con licencia Creative Commons en FlickrCC
- Cómo buscar y guardar imágenes usando Google
- Buscar y descargar video desde Youtube
- Descargar el audio de un vídeo de Youtube
- Guardar animaciones con Firefox.
- Usar Firefox para guardar todo tipo de media.
- Cómo cambiar el formato de un archivo multimedia.

2. Tipos de media y formatos

Como viste en los temas anteriores, en los recursos elaborados con el Constructor podemos integrar fotos, dibujos, animaciones, videos y sonidos. Sin embargo, no todos los elementos multimedia que encontremos van a ser aptos para este fin. Como ya sabrás, existen múltiples **formatos** en los archivos gráficos, en los de audio y en los de vídeo. El tipo de formato lo podremos identificar por la **extensión** del archivo, esa *serie de letras que aparece después de un punto en el nombre del archivo* y que nos indica su contenido. Por ejemplo, sabemos que un archivo que se llama "informe.doc" es un texto y que un archivo denominado "esperanza.mp3" es una





canción o un audio gracias a su extensión. Y también has visto que los vídeos que hemos utilizado en los temas anteriores tienen la extensión **.flv**.

En la siguiente tabla puedes ver los formatos que soporta el Constructor y una descripción muy breve de los mismos:

TIPO DE MEDIA	FORMATO	CARACTERÍSTICAS
IMAGEN Fotos, dibujos y otros gráficos.	.jpg	Es un formato que se usa para comprimir imágenes fijas y que utiliza millones de colores por lo que es ideal para fotografías pues son archivos de gran tamaño. Por este motivo hoy es el formato más utilizado para almacenar y transferir archivos de fotos en la Web .
	.gif	Es un formato muy difundido en Internet porque los archivos que produce son bastante pequeños. Se utiliza para imagen fija y también para sencillas animaciones. Sin embargo, solo utiliza 256 colores por lo que sólo es adecuado para imágenes de colores planos (dibujos).
	.png	Es un formato gráfico libre que comprime imágenes sin pérdida de calidad y supera las deficiencias del formato GIF porque permite almacenar imágenes con una mayor profundidad e información de color.
AUDIO Sonidos y música	.mp3	Es un formato comprimido de sonido que mantiene prácticamente la calidad real pero reduce el tamaño del archivo de audio a la décima parte. Por este motivo es actualmente el formato de audio más difundido en la Red.
VÍDEO	.flv	Es un formato de vídeo comprimido creado especialmente para ser utilizado en Internet, incrustado en las páginas web. Probablemente no lo vas a poder abrir desde tu equipo porque lo normal es que no tengas un reproductor adecuado, pero al incorporarlo a tu recurso, se visualizará correctamente.
ANIMACIÓN	.swf	Es el formato de las animaciones hechas con Flash . Se llaman películas y pueden ser sencillas animaciones o complejas actividades con las que se puede interactuar. Están diseñadas para integrarse en una página web por lo que es posible que no las puedas abrir, pero al incorporarlas a tu recurso podrás reproducirlas e interactuar con ellas.

Como ves, los formatos que puedes utilizar con el Constructor son los más populares y aquellos que cuentan con mayor cantidad de archivos difundidos por la red. Pero, ¿quiere esto decir que solo vamos a poder utilizar este tipo de archivos? La respuesta es que no. También podremos utilizar otros formatos siempre que, antes de subirlos al espacio de trabajo del Constructor, los convirtamos a los formatos adecuados. Esto lo veremos en los siguientes apartados.

3. Mi carpeta multimedia

Si vas a crear un recurso didáctico para tu clase, como el que se plantea como tarea final del curso, y ya tienes hecho el guión, de éste documento podrás extraer el listado de elementos multimedia que necesitarás para elaborarlo. Ya has visto que es recomendable buscarlos previamente, de manera que podrás subirlos todos juntos al espacio de trabajo y esto te ahorrará bastante tiempo.

Y antes de comenzar con la búsqueda, será conveniente que guardes todos los archivos que vayas encontrando en el mismo lugar. Por eso, con objeto de seguir un cierto orden, es recomendable que crees una carpeta para ir guardando los media.

- **Para crear la nueva carpeta en Windows:**

1º) Abre la **carpeta MIS DOCUMENTOS** que suele estar en el **ESCRITORIO**.



2º) Pulsa el **menú ARCHIVO**, selecciona la **opción NUEVO** y en el menú que se despliega, elige **CARPETA**.

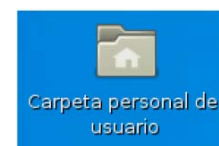


3º) Se creará una nueva carpeta. Mientras que está el nombre en azul, escribe "**MIS ELEMENTOS MULTIMEDIA**" y pincha fuera para que se guarden los cambios.

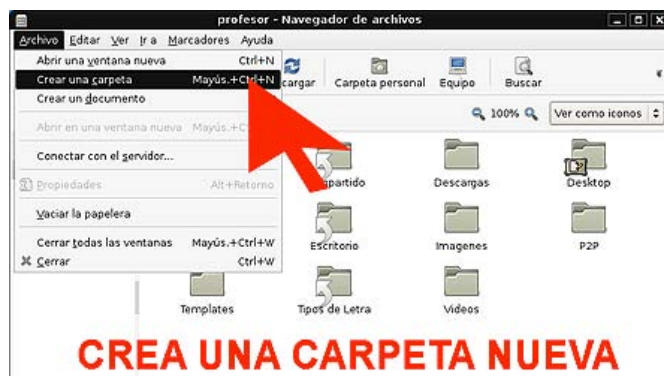


- **Para crear la nueva carpeta en Guadalinex:**

1º) Abre la **CARPETA PERSONAL** que hay en el **ESCRITORIO**, es el equivalente a "Mis documentos" de Windows.



2º) En el **menú ARCHIVO** selecciona la **opción CREAR UNA CARPETA NUEVA**.



3º) Mientras que el nombre está en negro, escribe “**MIS ELEMENTOS MULTIMEDIA**” y pincha fuera para que se guarden los cambios.



A partir de ahora y siguiendo las instrucciones que vienen en este tema, debes guardar todos los elementos multimedia que te interesen en esta carpeta.

La última tarea del curso va a consistir en crear un pequeño recurso que desarrolle un contenido educativo mínimo, es decir, aquello de lo que hablábamos en el tercer tema, lo que se denomina un **Objeto de Aprendizaje**. Así que puedes ir pensándolo y empezar a buscar los recursos necesarios para elaborarlo.

4. ¿Dónde buscar? Bancos de recursos en la red

En Internet, naturalmente. Existen sitios en la Red que ofrecen gran cantidad de recursos que se pueden descargar y utilizar de manera libre o gratuita. Comenzaron siendo servicios que se ofrecían a los diseñador@s web, pero cada vez hay más espacios dirigidos a l@s docentes que elaboran contenidos educativos digitales. En ambos casos podemos utilizarlos para buscar los media que necesitaremos para elaborar nuestros propios materiales didácticos.

Estos sitios web a menudo están especializados en un tipo concreto de archivos (por ejemplo, de vídeo) y otras veces son grandes bancos de recursos que acumulan de manera ordenada diferentes tipos de elementos multimedia. Tal es el caso del Banco de imágenes y sonidos del Ministerio de Educación que puedes encontrar en esta dirección:

<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

El **Banco de imágenes y sonidos** es una iniciativa del Ministerio de Educación que tiene como objetivo fundamental poner a disposición de la comunidad educativa recursos audiovisuales que faciliten y estimulen el desarrollo de contenidos educativos. Los profesores y profesoras pueden utilizar estos recursos de manera libre y gratuita para elaborar sus propios materiales didácticos, tanto impresos como digitales.

El banco está formado por una gran colección de **fotografías, vídeos, animaciones, sonidos e ilustraciones** que se encuentran clasificados de diferentes maneras: por colecciones, por niveles educativos y por tipo de elemento multimedia. Lo más interesante es que tiene un **buscador** con el que podemos localizar un recursos

mediante la introducción de palabras clave. En este gráfico se pueden ver las diferentes opciones de búsqueda de recursos:



Quando pulsamos el enlace **Colecciones**, por ejemplo, se abre un menú en el que podemos seleccionar un tema que nos interese: arte, física, historia. Entonces aparecen todos los elementos multimedia relacionados con ese tema: fotos, vídeo, sonido ... Al hacer clic sobre el archivo nos da la opción de guardarlo.

1º) Selecciona el **enlace COLECCIONES** que hay en la esquina superior derecha del banco de recursos.

2º) En la ventanita que se abre, selecciona una de las colecciones, por ejemplo **HISTOLOGÍA**.

3º) Se abrirá una página donde puedes ver todos los archivos de la colección. Fíjate en la barra superior, te indica que hay 73 archivos de los cuales 72 son fotografía y 1 es ilustración. Además se disponen en cuatro páginas diferentes a las que puedes acceder pinchando la flechita azul.



El icono que aparece sobre los archivos indica el tipo de archivo: foto, ilustración, audio ... ***Pincha sobre una de las fotos*** para ver más información y descargarla en tu equipo.



4º). En la nueva página que se abre puedes ver el formato del archivo y puedes pulsar el **botón DESCARGAR ARCHIVO** para guardarlo en tu equipo.

5º) Se abrirá una ventanita con las condiciones de uso, debes pulsar el **botón ACEPTO**.



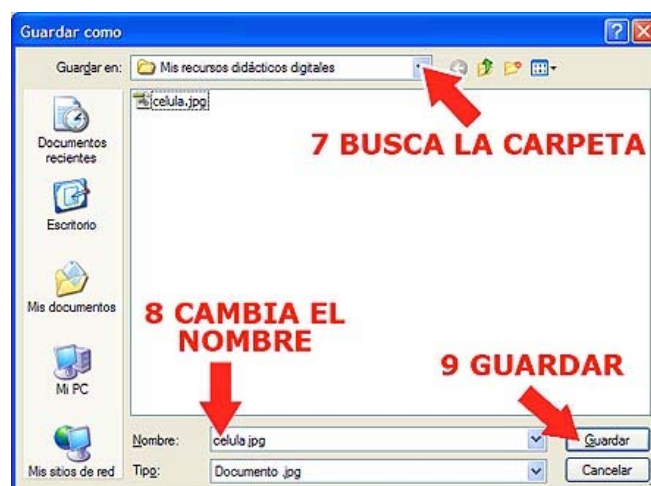
6º) En la nueva ventana de descarga de archivos, selecciona la **opción GUARDAR**.



7º) En la **ventana GUARDAR COMO**, debes buscar y abrir la carpeta que creaste en el apartado anterior, se llama "**Mis elementos multimedia**".

8º) El nombre del archivo aparecerá de manera automática en el cuadro inferior. Te aconsejo que cambies el nombre por otro más significativo, por ejemplo "**celula.jpg**" (no te olvides de poner la extensión y de evitar el uso de acentos).

9º) Por último, pulsa el **botón GUARDAR** y la foto ya formará parte de tu carpeta multimedia.



Busca multimedia utilizando este procedimiento, hay colecciones muy interesantes que podemos utilizar: imágenes vectoriales, señales de tráfico, sonidos, comunidades autónomas, países ... Explóralas.



Los enlaces **PRIMARIA**, **ESO**, **BACHILLERATO** y **FORMACIÓN PROFESIONAL** que hay en la esquina superior derecha del banco de recursos abren un menú en el que los media están clasificados por niveles educativos, áreas y familias profesionales. Funciona de la misma forma que el menú **Colecciones**.

Pero sin duda la mejor opción de búsqueda, la más útil, consiste en utilizar el **BUSCADOR**.

1º) Podemos escribir una o varias **palabras clave** relacionadas con lo que estamos buscando. Por ejemplo, escribe la palabra "**célula**".

2º) Puedes seleccionar el tipo de media que te interesa. Como todas las casillas están seleccionadas, deselecciona todas ellas menos la **casilla ANIMACIONES**.

3º) Pulsa el **botón BUSCAR** y se mostrarán todas las animaciones que hay en el banco sobre las células.

4º) Pincha sobre una de ellas para verla.





5º) Las animación aparece en pequeño pero puedes verla e interactuar con ella pulsando en los botones que lleva.

6º) En esta ocasión hemos encontrado una animación en dos formatos:

- **Formato swf**, el que admite el Constructor para las animaciones.
- **Formato fla**, es el archivo editable de la animación. Podemos descargarlo para hacer cambios en la animación si disponemos del programa adecuado (Flash).

7º) Pulsamos el **botón DESCARGAR ARCHIVO** correspondiente al **formato swf** y lo guardamos en nuestra carpeta multimedia ("**Mis elementos multimedia**") tal y como hicimos con la fotografía.



Este banco de recursos es uno de los pocos lugares donde podemos encontrar sonidos para nuestros recursos didácticos. Vale la pena que busques alguno, por ejemplo un audio para indicar que una actividad se ha resuelto correctamente.

1º) Escribimos como **palabras clave "bien"**.

2º) Seleccionamos la **casilla SONIDOS**.

3º) Pulsa el **botón BUSCAR** y se mostrarán todos los audio que hay en el banco relacionados con esta palabra.

4º) Pincha sobre uno de los archivos para escuchar el audio.





5º) El archivo se reproduce al abrirse la nueva página. Puedes volver a escucharlo pulsando el **botón PLAY** que hay en la barra de este sencillo reproductor .



6º) Observa que el audio se puede descargar en tres formatos diferentes: wav (sonido real), ogg (formato de audio comprimido) y **mp3** (el formato comprimido que utiliza nuestra herramienta).

7º) Por tanto pulsamos el **botón DESCARGAR ARCHIVO** correspondiente al **formato mp3** y lo guardamos en nuestra carpeta multimedia ("**Mis elementos multimedia**") tal y como hicimos con la foto y la animación.



Como ves, el **Banco de Imágenes y sonidos** del Ministerio de Educación es un excelente recurso para encontrar los media, pero seguro que hay más. ¿Conoces alguno? Pon la dirección en el foro y compártelo con los compañer@s.

5. Buscando imágenes

Buscar imágenes para nuestros recursos didácticos es una de las tareas más sencillas, dada la profusión de recursos gráficos que existe en la red.

Podemos encontrar algunos **bancos de recursos especializados** como **FlickrCC**, un catalogo de fotografías que contiene miles de archivos bajo **licencia Creative Commons** y que el profesorado puede descargar y utilizar libremente para hacer materiales didácticos imprimibles y/o digitales. Lo mejor de este banco de imágenes es que tiene un buscador y un visor muy eficaz que nos permite encontrar directamente y en pocos segundos fotografías de buena calidad, atendiendo a una palabra clave que tecleemos. Una vez escogida la foto podemos incluso editarla muy básicamente desde la propia herramienta y todo de forma online.

Para practicar, abre FlickrCC pinchando este enlace o tecleando la dirección en tu navegador:

- <http://flickrcc.bluemountains.net/index.php>



1º) Escribe un **palabra clave** en la **CAJA DE TEXTO**, por ejemplo "**Almería**", para buscar fotos de esta provincia.



2º) Pulsa el **botón FIND** (está en inglés, lo siento por l@s que no sabéis, yo tampoco lo entiendo)

3º) El buscador mostrará un montón de fotos en miniatura relacionadas con la palabra cave que has utilizado. Pincha en alguna de ellas para verla en el **VISOR** de la izquierda.

4º) Debajo de la foto aparecen los diferentes tamaños en los que se muestra, otra de las originalidades de este buscador:

- **Square** (cuadrado, 75 × 75 píxeles)
- **Thumbnail** (pulgada, 100 × 67 píxeles)
- **Small** (pequeña, 240 × 161 píxeles)
- **Medium** (mediana, 500 × 334 píxeles)
- **Large** (grande, 1024 × 683 píxeles)
- **Original** (tamaño original de la foto)



Si pinchas alguno de ellos, se mostrará la foto en el tamaño indicado aunque a veces no están todos disponibles. Las imágenes se miden en **píxeles** que son los puntos mínimos de color plano de los que se componen. El tema del tamaño es importante ya que cuanto más grande sea una imagen, más pesada será y más tiempo tardará en cargarse desde Internet. Los recursos hechos con el Constructor tienen un área de

800 x 600 píxeles, por tanto será absurdo guardar una imagen más grande que el propio fotograma. Teniendo esto en cuenta seleccionaremos el **tamaño MEDIUM** (mediano) para una foto que va a ocupar todo el fotograma y, por ejemplo, el **tamaño THUMBNAIL** (pulgada) para las fotos de las actividades.

5º) Cuando selecciona uno de los tamaños indicados, cambian las dimensiones de la fotografía. Es el momento de guardar la foto. Coloca **el ratón sobre la foto** y haz **clic en el botón derecho**.

6º) Se abrirá un menú contextual en el que tienes que seleccionar la **opción GUARDAR IMAGEN COMO**.

7º) En la **ventana GUARDAR COMO**, debes buscar y abrir la carpeta "**Mis elementos multimedia**".

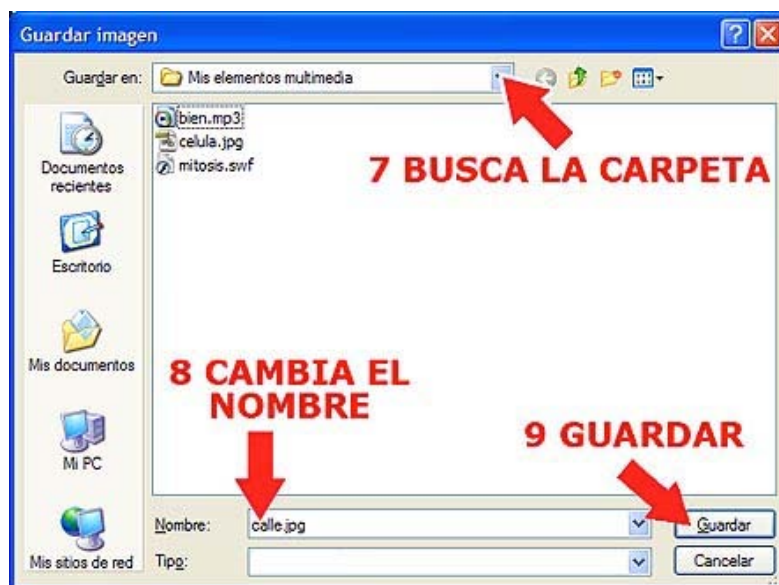
8º) El nombre del archivo aparecerá de manera automática en el cuadro inferior. La mayoría de las





imágenes que hay en estos bancos se catalogan de manera automática con códigos de números y/o letras. Por eso es mejor **cambiar el nombre** por otro más significativo, por ejemplo "*calle.jpg*".

9º) Por último, pulsa el **botón GUARDAR** y la foto pasará a formar parte de tu carpeta multimedia.



FlirkrCC es uno de los muchos **bancos de imágenes** que hay en la red, pero seguro que tu conoces alguno. Entra en el foro y compártelo con tus compañeros.

Otra forma bastante eficaz de **buscar imágenes es utilizando un buscador**. Un buscador es un programa que permite encontrar un documento en la red mediante palabras clave. Se utilizan para buscar información en Internet. Hay de varias clases, pero los más utilizados son los **motores de búsqueda** como [Google](http://www.google.es/). Se trata de enormes bases de datos que recogen información automáticamente de las páginas web mediante "robots" de búsqueda. Nosotr@s accedemos a la información escribiendo una o varias palabras clave relacionadas con la información que queremos encontrar. Pero Google es mucho más que un buscador ya que además ofrece una gran cantidad de servicios. Por eso y por la rapidez con que realiza las búsquedas es el más utilizado al menos en nuestro país.

Vamos a **utilizar Google para buscar imágenes**. Abrimos nuestro navegador y accedemos a su página principal:

- <http://www.google.es/>

1º) Pulsa en el **enlace IMÁGENES** que hay en la parte superior de la página, entrarás en un espacio especializado que solo buscará imágenes en la red.

2º) Escribe una o más palabras clave en el **CUADRO DE TEXTO**. Siguiendo con el ejemplo anterior, tecleamos la palabra "*célula*".

3º) Pulsa el **botón BUSCAR IMÁGENES**.



Accederemos a la página de resultados en la que se mostrarán las imágenes encontradas en miniatura, fíjate son 213.000.

Cuando pones el ratón sobre una imagen, se muestra entre otras cosas su **tamaño en píxeles**. Se trata de información de gran interés para la elaboración de los recursos. No debemos seleccionar imágenes de más de 800 x 600 píxeles (para el fondo) ya que es el área de los recursos elaborados con el Constructor. Si la imagen es para las actividades, buscaremos tamaños más pequeños.

Con el buscador de imágenes de Google puedes restringir la búsqueda seleccionando un **TAMAÑO DE LA IMAGEN** determinado (pequeño, mediano, grande y extragrande) en el menú de opciones que se despliega en la parte izquierda. También podemos seleccionar el **TIPO DE IMAGEN**: imágenes prediseñadas (ilustraciones en color), dibujo lineal (ilustraciones en blanco y negro), contenido fotográfico (fotos) ...



4º) Cuando encuentres la imagen que andabas buscando, pincha sobre ella para verla a tamaño real.

5º) Accederás a una nueva página donde se muestra la web en la que el buscador encontró la imagen. A veces, como en este caso, esta página intermedia te sirve para localizar otros elementos multimedia que te pueden interesar. Pincha en el **enlace VER IMAGEN A TAMAÑO COMPLETO**.



6º) Ahora que la ilustración se muestra a tamaño real puedes guardarla. Con el cursor sobre la imagen, haz **clíc en el botón derecho del ratón**.

7º) Selecciona la **opción GUARDAR IMAGEN COMO**.

8º) Y ya sabes lo que sigue: busca la carpeta "**Mis elementos multimedia**" y guárdala.



6. Buscando y descargando vídeo y audio

Un fenómeno al que asistimos en los últimos años, responsable del gran aumento que se está produciendo en los contenidos web, es la proliferación de sitios gratuitos que proporcionan espacios a cualquier persona para que publique diferentes tipos de contenidos. Un ejemplo de ello es [Youtube](https://www.youtube.com/), el mayor banco de recursos especializado en vídeo de la red. Cuando alguien busca un vídeo, seguro que recurre a esta página donde además puedes publicar y mostrar tus propios vídeos.

[Youtube](https://www.youtube.com/), como cualquier banco de recursos que se precie, dispone de un buscador que podemos utilizar para localizar vídeos sobre un tema determinado. Vamos a practicar un poco. Entra en la página de youtube pinchando en esta dirección o tecleandola en la barra de direcciones de tu navegador:

- <http://es.youtube.com/>

1º) Escribe en la **CAJA DE TEXTO** una palabra clave, por ejemplo y por seguir buscado recursos sobre el mismo tema escribiremos "**célula**".



2º) Pulsa el **botón BUSCAR**. La página te mostrará los resultados de la búsqueda: varios vídeos relacionados con la palabra "**célula**". Además de mostrarte otros datos, en la esquina inferior derecha de cada vídeo viene uno de mucha importancia, la duración en minutos y segundos. Selecciona siempre vídeos cortos: a mayor duración, mayor tiempo de descarga y de reproducción.

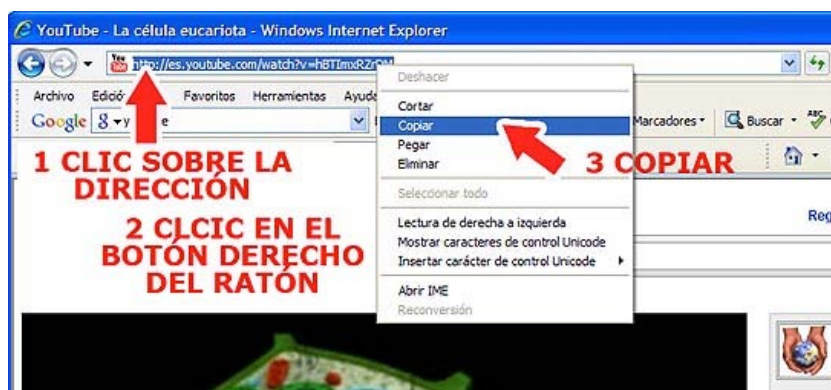
3º) Haz clic sobre uno de los vídeos para verlo.



Accederás a la página del vídeo donde podrás verlo y encontrar otros archivos relacionados. Hasta aquí todo va bien. El problema viene cuando queremos descargarlo en nuestro equipo. Hasta hace poco, Youtube disponía de un sistema de descarga bastante sencillo, pero en estos momentos es bastante más complicado. Seguramente problemas de tipo legal llevan a este extraordinario banco de recursos a ocultar sistemáticamente la forma de descargarlos. Por este motivo utilizaremos otra página que está especializada en descargar vídeo de Youtube. Por este motivo utilizaremos otra página que está especializada en la descarga vídeos de Youtube y de otros sitios similares. Se trata de **ClipNabber**. Pero antes debes copiar la dirección de la página en la que se encuentra el vídeo que te interesa.

4º) Estás en la página de Youtube que muestra el vídeo que te interesa, en este caso el de la célula eucariota:

- **Pincha en la dirección**, se pondrá de color azul.
- Pon el cursor sobre la dirección y haz **clic en el botón derecho** del ratón.
- Se abrirá un menú contextual, selecciona la **opción COPIAR**.





5º) Abre la página de [ClipNabber](http://clipnabber.com/), está en esta dirección:

<http://clipnabber.com/>

6º) Pincha en el **cuadro de texto PASTE THE VIDEO URL BELOW** (pega la dirección de vídeo).

7º) Con el cursor sobre el cuadro de texto, haz **clik en el botón derecho** del ratón.

8º) Selecciona la **opción PEGAR** del menú contextual que se despliega. Fíjate que la dirección del vídeo aparece en el cuadro de texto.

9º) Pulsa el **botón NAB**.



10º) La página comenzará a procesar la información y, tras unos segundos aparecerán los botones de descarga que te ofrecen dos formatos diferentes. Pulsamos el **botón DOWNLOAD FLV**, porque es este el formato que soporta el Constructor.



11 GUARDAR

11º) Se abrirá la **ventana de DESCARGA DE ARCHIVOS**. Pulsa el **botón GUARDAR**.



12º) Los siguientes pasos ya los conoces, busca la carpeta "**Mis elementos multimedia**". Observa que el archivo se guarda por defecto con el nombre **La cv©lula** eucariota y que puedes cambiarlo por otro más significativo o sin caracteres extraños, por ejemplo **celula.flv** (no pongas el acento). Cuando termine de descargarse no intentes ver el vídeo, recuerda que desde tu ordenador probablemente no se podrá reproducir. Observa que el tiempo de descarga irá en función de la duración del vídeo seleccionado.

8º) Los siguientes pasos ya los conoces, busca la carpeta "**Mis elementos multimedia**". Observa que el archivo se guarda por defecto con el nombre **video.flv** y que debes cambiarlo por otro más significativo, por ejemplo **celula.flv** (no pongas el acento).

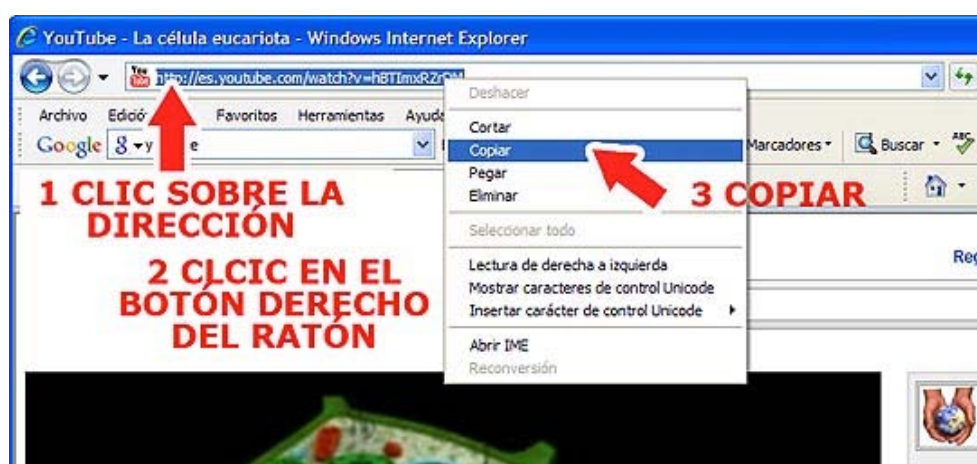
Cuando termine de descargarse no intentes ver el vídeo, recuerda que desde tu ordenador probablemente no se podrá reproducir. Observa que el tiempo de descarga irá en función de la duración del vídeo seleccionado.

Otra opción bastante interesante es la posibilidad de **descargar sólo el audio** que viene en un vídeo de Youtube, una buena alternativa para buscar música en la red pero que nosotr@s podemos utilizar para descargar archivos de audio con explicaciones que posteriormente podremos integrar en nuestros recursos didácticos. Hay varias formas de hacerlo, aquí tienes una buena opción.

1º) Busca en Youtube un vídeo que lleve una buena explicación sobre la célula, procura que no sea muy largo y que la locución sea buena.

2º) Copia la dirección de la página que muestra el vídeo, para hacerlo sigue estas instrucciones:

- **Pincha en la dirección**, se pondrá de color azul.
- Pon el cursor sobre la dirección y haz **clíc en el botón derecho** del ratón.
- Se abrirá un menú contextual, selecciona la **opción COPIAR**.



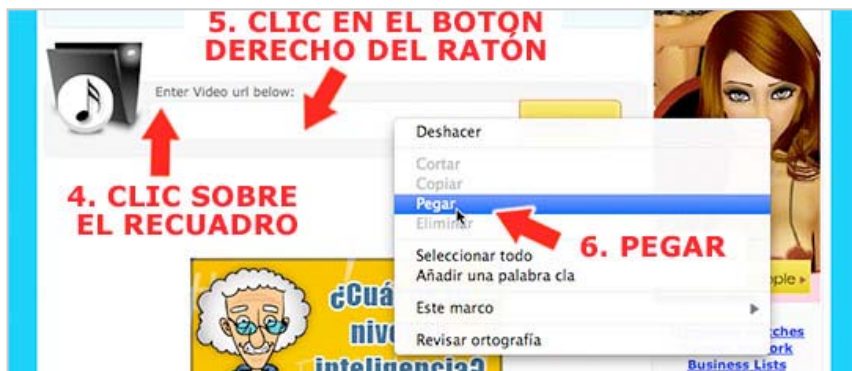
3º) Ahora debes ir a otra página desde la que podrás extraer y descargar el sonido del vídeo. Pincha este enlace o teclea la dirección en la barra de direcciones de tu navegador:

- <http://www.vidtomp3.com>

4º) Entrarás en la página **WITtoMP3**. Pincha en el **cuadro de texto ENTER VIDEO URL BELOW** (introducir la dirección del vídeo).

5º) Con el cursor sobre el cuadro de texto, haz **clíc en el botón derecho** del ratón.

6º) Selecciona la **opción PEGAR** del menú contextual que se despliega. Fíjate que la dirección del vídeo aparece en el cuadro de texto.



7º) Pulsa el **botón DOWNLOAD** (descarga). Observa como progresa la descarga del archivo. El tiempo de descarga irá en función de la duración del vídeo.



8º) Cuando termina la descarga, aparece debajo del cuadro de descarga el **enlace DOWNLOAD MP3** (descarga MP3). Pincha en el enlace.



9º) Se mostrará una nueva página desde la que puedes descargar el archivo de audio a tu equipo. Pulsa el **botón DOWNLOAD MP3** (descarga MP3).



11º) Se abrirá la **ventana de DESCARGA DE ARCHIVOS**, pulsa el **botón GUARDAR**.



Se abrirá la **ventana GUARDAR COMO** en la que supongo que ya sabes como proceder: busca la carpeta "**Mis elementos multimedia**", observa que el archivo se guarda por defecto con un nombre determinado que puedes cambiar por otro más adecuado, por ejemplo **celula.mp3** (sin el acento). Cuando termine la descarga puedes abrir el archivo y escucharlo.

7. Guardando animaciones con Firefox



En el apartado 4 de este documento vimos como se descargaban animaciones Flash (formato swf) desde el Banco de Imágenes y Sonidos del Ministerio de Educación. Sin embargo, salvo esta y otras pocas excepciones, guardar animaciones con formato swf no es tarea fácil, ya lo habrás comprobado. Se encuentran incrustadas en páginas web con la

misma apariencia de una imagen pero las podemos reconocer porque muestran movimiento o interactividad.

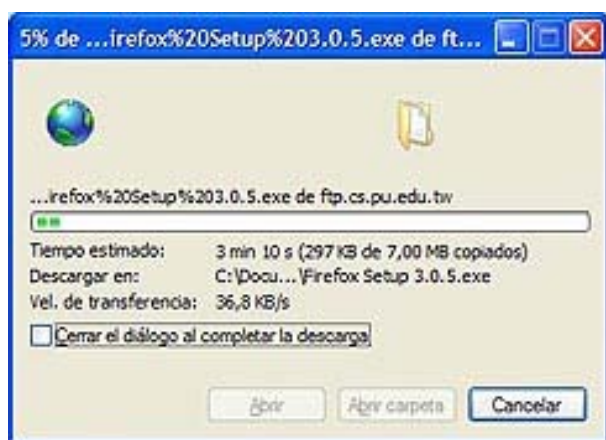
Si has intentado guardarlas por el mismo procedimiento con el que se guarda una foto (pulsando el **botón derecho del ratón**) aparece un **MENÚ DESPLEGABLE** diferente que **NO** nos da la opción de **GUARDAR IMAGEN COMO ...** ya que en realidad no es una imagen sino una película. En su lugar, siempre aparecerán opciones como AUMENTAR, ALEJAR, CALIDAD, CONFIGURACIÓN, ACERCA DE ADOBE FLASH PLAYER...

Para guardar en nuestro equipo una de estas animaciones hay que seguir un procedimiento bastante complicado. Por suerte para nosotros a **Firefox**, el navegador web, se le puede **instalar una extensión** que permite descargar las animaciones Flash de forma sencilla, mucho más fácil aun que guardar una foto. Así que, si usas Windows y no tienes Firefox (Guadalinux ya lo lleva instalado) y si quieres descargar animaciones, el primer paso será **instalar el navegador en tu equipo**. Entra en la página de **Mozilla Europe** para descargar el programa. Pincha en el enlace:

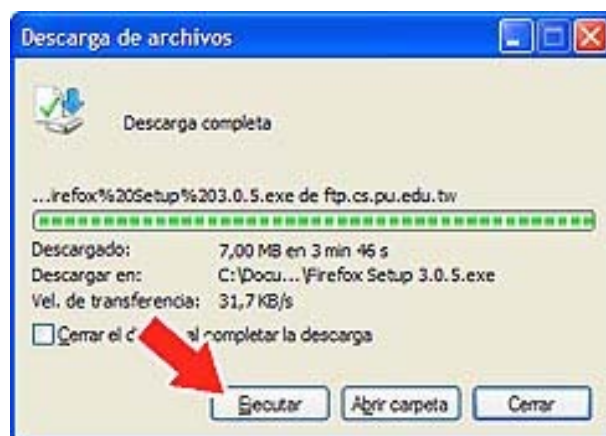
- <http://www.mozilla-europe.org/es/firefox/>

1º) Pincha en el **botón FIREFOX 3.5 DESCARGA GRATUITA**.

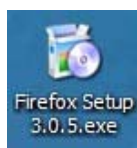
2º) En la ventana de descarga de archivos, pulsa el **botón GUARDAR**.



3º) Lo que se va a descargar es un **archivo de instalación** que, al ejecutarlo, instalará Firefox por lo que podemos guardarlo en el escritorio y después borrarlo. Comenzará la descarga que durará unos minutos.



4º) Cuando el archivo de instalación termine de descargarse, en la ventana de descarga, pulsa el **botón EJECUTAR** para comenzar la instalación del programa.



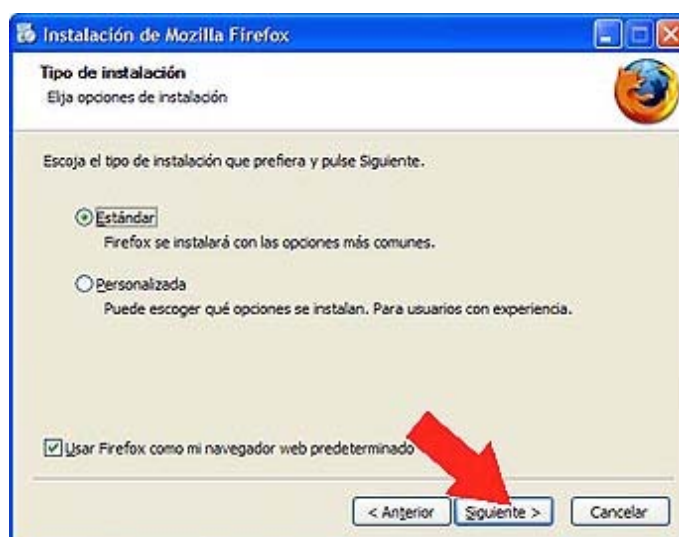
Si no aparece esta ventana, busca el archivo de instalación en el escritorio o en el lugar donde lo guardaste y haz doble clic para que comience la instalación. Como siempre que instalamos programas es recomendable cerrar todas las ventanas que tengamos abiertas.



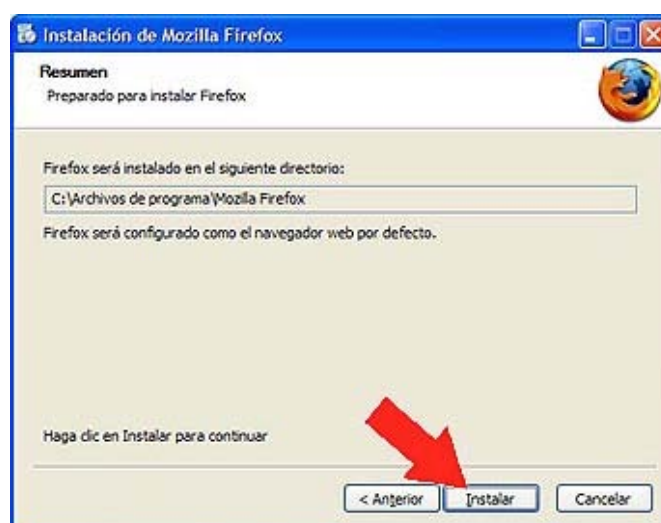
5º) Al ejecutar el archivo de instalación se abrirá el **ASISTENTE DE INSTALACIÓN**. Es muy fácil, solo tienes que seguir los pasos. Pulsa el **botón SIGUIENTE**.



6º) Deja seleccionada la **opción ESTANDAR** de instalación y pulsa el **botón SIGUIENTE**.



7º) Pulsa el **botón INSTALAR**.



8º) Cuando termine la instalación, pulsa el **botón FINALIZAR** y el programa quedará instalado.



Ya tenemos el navegador instalado, vamos a buscar una animación para descargarla. Pincha en este enlace, recuerda que debes abrir la página con Firefox:

- <http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2000/materia/web/index.htm>

En esta página hay una animación para construir moléculas a partir de átomos. Vamos a guardarla.

1º) Pincha en el **enlace CONSTRUYE ATOMOS** para ir a la página donde está la animación.

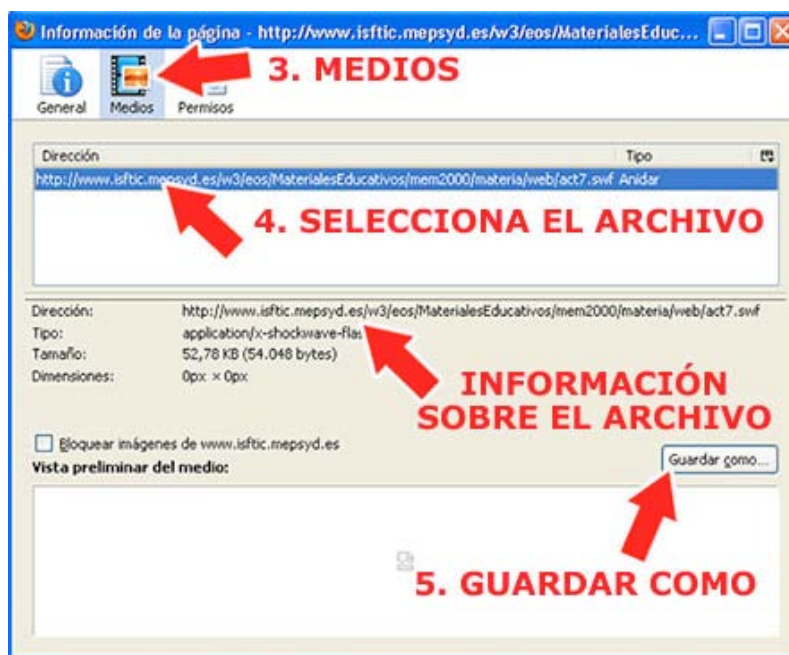
2º) Pincha en el **menú HERRAMIENTAS** y seleccionamos la **opción INFORMACIÓN DE LA PÁGINA**.



3º) Se abrirá una ventanita en la que debemos seleccionar el **icono MEDIOS**. Al hacerlo nos mostrará en la parte superior todos los media que hay incrustados en la página relacionando la dirección donde se encuentran y el tipo.

4º) Si seleccionas el único archivo que se muestra en este caso, debajo aparecerá información completa sobre el archivo. Observa que lleva la extensión swf.

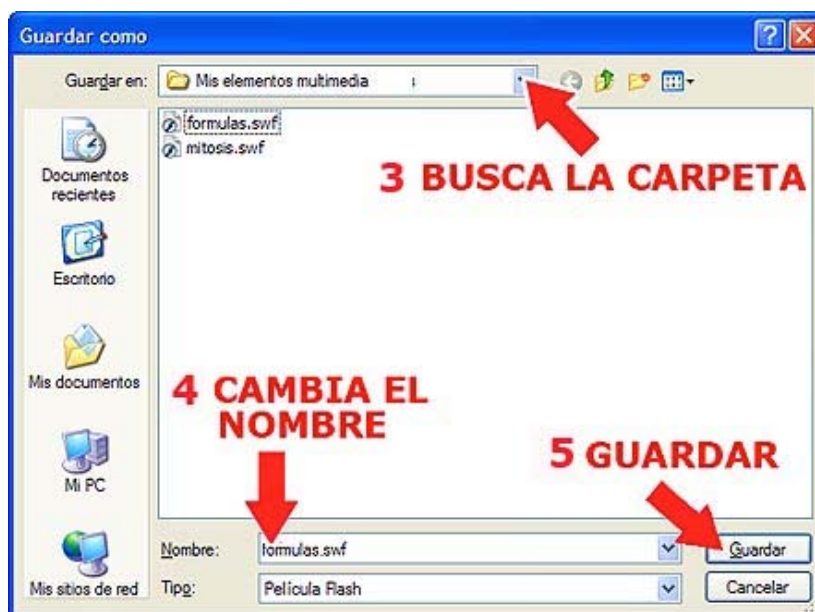
5º) Para guardar la animación, solo tendrás que pinchar el **botón GUARDAR COMO**.



6º) Tal y como hicimos en los apartados anteriores, debes buscar la carpeta "**Mis elementos multimedia**".

7º) Cambia el nombre del archivo por otro que reconozcas fácilmente, por ejemplo "formulas.swf"

8º) Y pulsa el **botón GUARDAR**. La animación se ha guardado en tu carpeta.



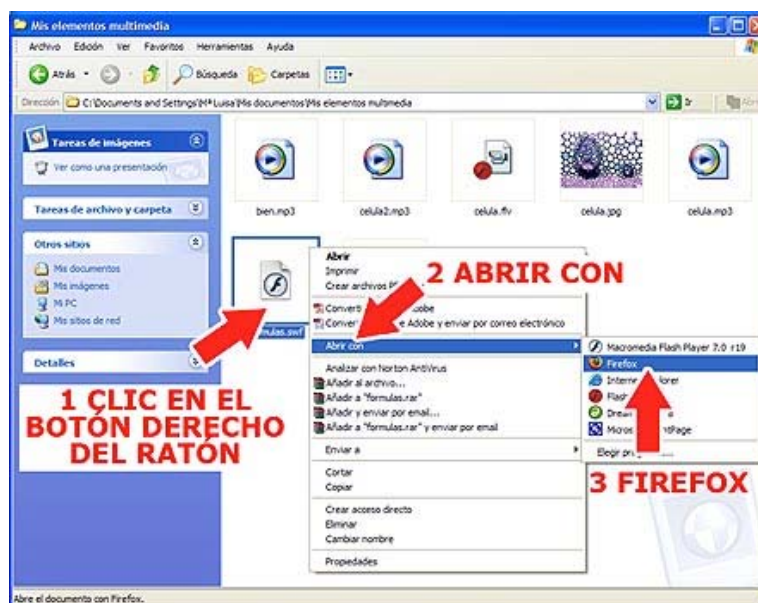
Mediante este procedimiento se pueden guardar las animaciones con formato swf pero **no todas**, solo se guardarán correctamente las que están formadas por un solo archivo. Algunas animaciones que se muestran en las páginas web están formadas en realidad por varias animaciones diferentes que se vuelcan unas dentro de otras. En realidad, lo que muestra la página es una especie de contenedor donde se van descargando las animaciones. Esto se hace cuando el peso de las mismas es grande, para ahorrar en tiempo de descarga. Y claro, cuando Firefox guarda la animación, lo



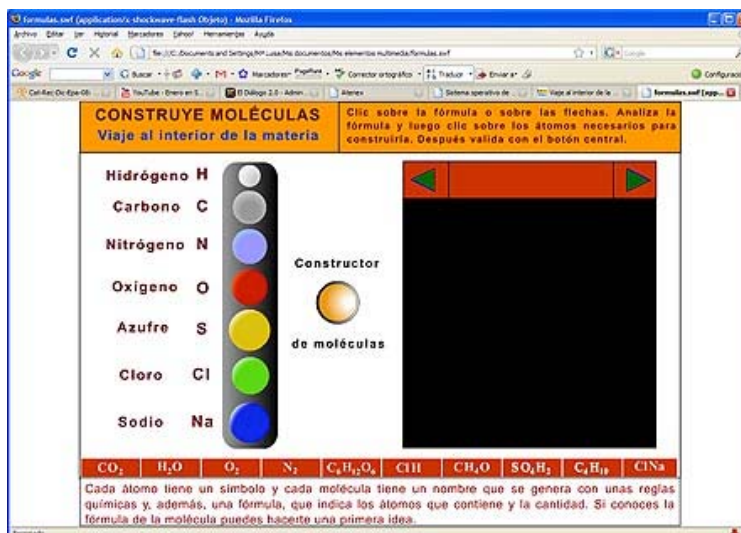
que está descargando en realidad es un contenedor vacío. Por lo tanto no te sorprendas si alguna vez no obtienes los resultados esperados.

Para **comprobar que la animación se ha descargado** correctamente y no un contenedor vacío o una animación incompleta, recuerda que no podrás abrir el archivo de la forma normal porque casi seguro que en tu ordenador no tienes instalado un programa que pueda abrir este tipo de archivos, pero si puedes abrirla con un navegador:

- Coloca el cursor sobre uno de los archivos swf que has instalado, por ejemplo "**formulas.swf**" y pulsa el botón derecho del ratón.
- En el menú contextual que se abre, elige la **opción ABRIR CON...**
- Aparecerá una lista con los programas que pueden abrir la animación, selecciona un navegador: **FIREFOX o EXPLORER**.



La animación se abrirá y podrás comprobar si está completa y que funciona correctamente. Mediante este sistema puedes guardar de una forma sencilla animaciones que se publican en las páginas web para incluirlas en los recursos didácticos o sencillamente para mostrarlas durante la clase, como apoyo a tus explicaciones y también otro tipo de archivos como vídeos, fotos ...



8. Cambiando formatos

Es muy posible que cuando busques elementos multimedia en Internet encuentres imágenes, vídeos, sonidos ... que no están en el formato que el Constructor utiliza. Recuerda los formatos de los que hablábamos en el [apartado 2](#) de este documento y que son los que soporta esta herramienta:

- **Imagen:** jpg, gif, png.
- **Sonido:** mp3
- **Vídeo:** flv
- **Animación :** swf

¿Qué pasa si el archivo que encuentras no está en alguno de estos formatos? No tiene que ser un problema. Hay muchas aplicaciones que pueden convertir un formato en otro. Se denominan **convertidores**. En este apartado vamos a trabajar con un **convertidor virtual** bastante conocido que nos permitirá trabajar con muchísimos formatos y con todo tipo de archivos.

Pero primero y para practicar, pincha este enlace y guarda la imagen que se abre:

- [Pincha aquí para abrir la imagen](#)

Guárdala en tu carpeta multimedia. Recuerda: **clic en el botón derecho** del ratón -> **GUARDAR IMAGEN COMO**



Fíjate en el formato de esta ilustración, su extensión es **.bmp** y por tanto no la podemos integrar en un recurso hecho con el Constructor.

Vamos a ver como funciona este sencillo convertidor online. Se llama [Media-Converter](#). Pincha en el siguiente enlace para abrir el programa:

- <http://media-convert.com>

Utilizarlo es bastante sencillo porque se hace a través de un formulario muy simple, solo tienes que estar atent@ para que no te despiste la abundante publicidad que hay en la página:

1º) Pincha en el **botón EXAMINAR** de la página de Media-Converter.

2º) Se abrirá una ventana en la que puedes **buscar tu carpeta multimedia**, en la que has guardado la imagen.

3º) **Selecciona** el archivo "**semaforo.bmp**"

4º) Pulsa el **botón ABRIR**.



Fíjate en la **lista de selección FORMATO DE ENTRADA**. El programa ha identificado, de manera automática, el formato de la imagen que seleccionada (bmp).

5º) En la parte inferior está la **lista FORMATO DE SALIDA**. Debemos desplegar la lista y elegir un formato compatible con el Constructor. Vamos a elegir el **formato .jpg** que en este caso ya viene seleccionado por defecto.

6º) Pulsa el **botón OK** para iniciar la conversión del archivo.



El proceso de conversión tiene una duración variable. Esta vez, como se trata de una imagen de poco peso, tardará unos segundos. Sin embargo, si convirtiéramos el formato de un vídeo tardaría mucho más. Depende del tamaño del archivo.

7º) Cuando termina el proceso aparece un enlace con el nombre del archivo (con la nueva extensión), en este caso "**semaforo.jpg**". Pincha en el enlace para descargar el nuevo archivo.

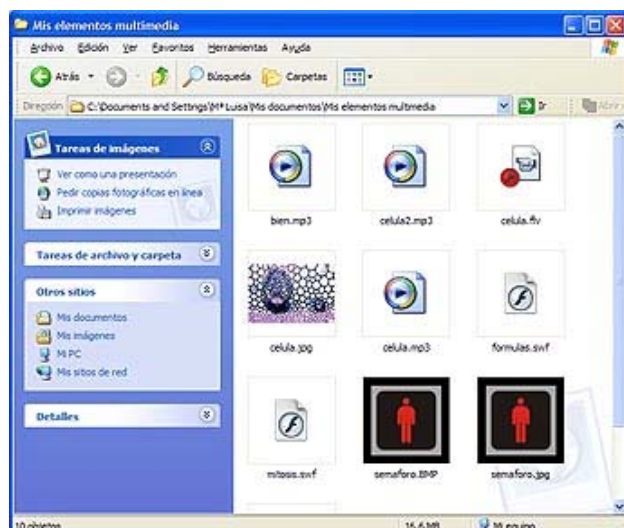
8º) Pulsa el **botón GUARDAR**.



9º) En la nueva ventana busca tu carpeta multimedia, y pulsa el **botón GUARDAR**.



Si abres la carpeta comprobarás que ahora tienes dos archivos con la misma imagen, pero en dos formatos diferentes: "**semaforo.bmp**" y "**semaforo.jpg**".



Con **Media-Converter** puedes convertir formatos de todo tipo: texto, vídeo, sonido, animación... te será muy útil, también para tu trabajo diario. Puedes convertir por ejemplo documentos PDF a un formato editable .doc (de Word), .odt (de OpenOffice) u otro. Explora todos los formatos desplegando la **lista FORMATO DE ENTRADA**.