

## 3.5. Imagen (Image)

<https://www.youtube.com/embed/DKKEOztv5Es>



**Imagen (Image):** en cualquier momento del vídeo podemos añadir una *imagen* que aporte o refuerce los contenidos que estamos trabajando. Al hacer clic en el botón *imagen*, veremos las opciones de configuración que ya hemos visto en otras interacciones (*Mostrar duración*, *Pausar vídeo* o *Mostrar como*). Recordemos que si escogemos la opción *Botón*, en el campo *Etiqueta* escribiremos el texto que queramos aparezca junto al mismo.

Si queremos que la búsqueda de la imagen que vamos a utilizar sea más sencilla en un futuro, escribiremos palabras clave en *Título* (en nuestro ejemplo, hemos dejado el campo con el texto por defecto: *Sin título Image*).

Cabe destacar que es necesario haber guardado la imagen que queramos utilizar previamente. Para añadirla, haremos clic en *Agregar*. Navegaremos por las diferentes carpetas de nuestro equipo hasta seleccionarla y haremos clic en *Abrir*.

Una vez insertada, podemos eliminarla haciendo clic en la x de la parte superior derecha de la imagen si queremos añadir otra, o podemos hacer clic en el botón *Editar imagen*, lo que nos permitirá rotarla o recortarla.



El siguiente campo que rellenaremos es el de *Texto alternativo*. En el caso de que exista algún tipo de problema y el navegador no pueda cargar la imagen, mostrará ese texto.

**Texto alternativo\***

Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".

Aquí podemos ver las diferentes capas de la atmósfera terrestre

Cuando nuestro alumnado pase el ratón por encima de la imagen, podrá ver un texto en el caso de que lo consideremos oportuno.

**Texto al pasar el ratón encima**

Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen.

Capas de la atmósfera terrestre

Por último, si desplegamos el menú *Ir al hacer click*, podremos añadir un enlace externo a la imagen que hemos subido, o bien seleccionar la opción de *Código de tiempo*, lo que nos permitirá que cada estudiante al hacer clic en la imagen vaya a un punto concreto en la línea temporal del vídeo.

▼ Ir a al hacer click

Tipo

Código de tiempo ▼

Ir a

El punto del vídeo al que moverá el usuario al pulsar el hotspot. Introduzca el código de tiempo en el formato M:SS.

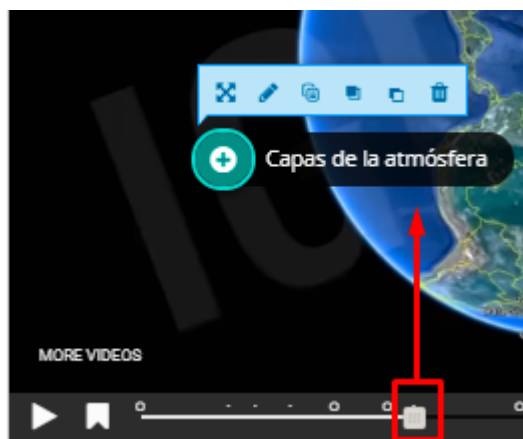
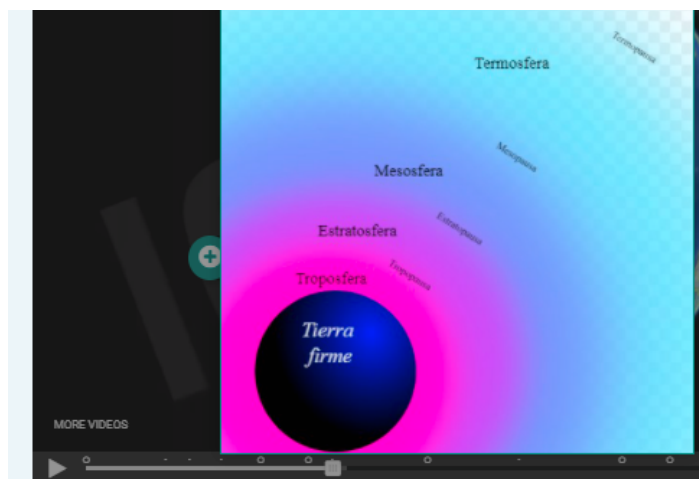
0:36

☒ Visualizar

Mostrar que se puede hacer clic en la interacción añadiendo un borde y un icono

Una vez tengamos todos los campos configurados, haremos clic en *Hecho* y podremos previsualizar la imagen, o realizar modificaciones simplemente clicando sobre ella.

La imagen de la izquierda es la previsualización que permite modificaciones al hacer clic en *Hecho* y la de la izquierda lo que verá cada estudiante al hacer clic en el botón.



Revision #2

Created 14 June 2022 12:38:08 by Equipo CATEDU

Updated 23 October 2023 13:27:54 by Equipo CATEDU