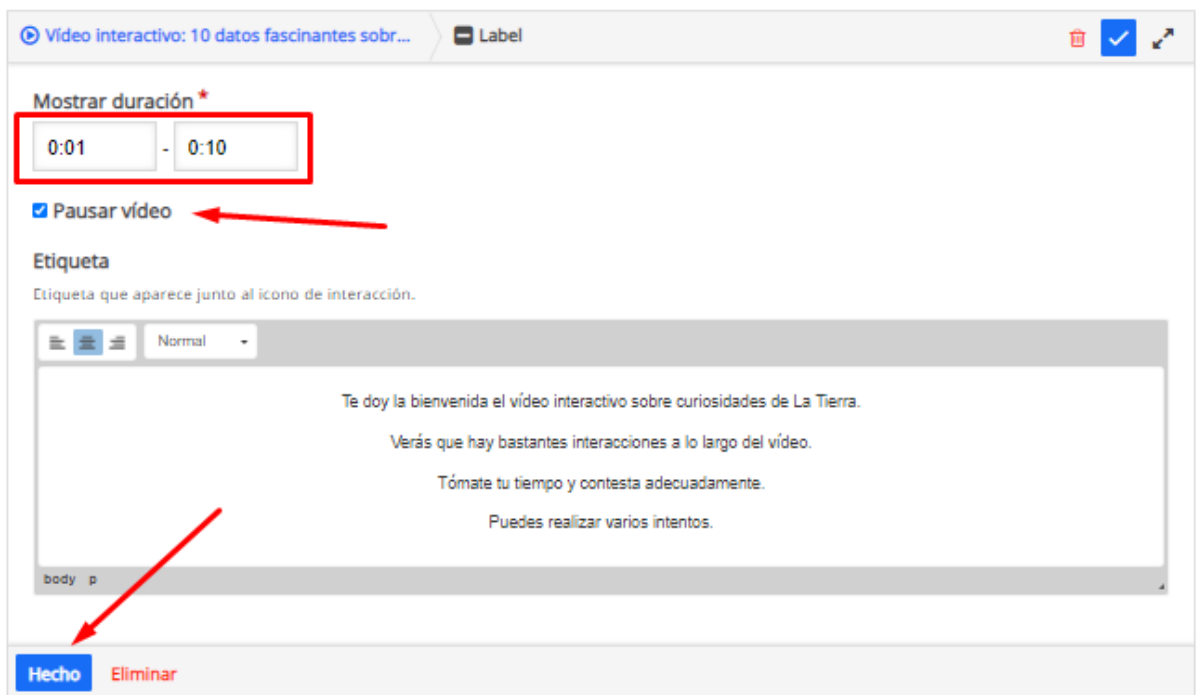


3.1. Etiqueta (Label)



Etiqueta (Label): es un tipo de interacción muy sencilla. Nos permite añadir un texto informativo en cualquier posición del vídeo y mostrarlo en pantalla el tiempo que deseemos. En nuestro ejemplo, hemos colocado una etiqueta al comienzo del vídeo (en el segundo 1) y además hemos marcado la casilla *Pausar vídeo*. Con ello conseguimos que cuando un estudiante haga clic en *comenzar el vídeo*, éste automáticamente se detendrá al primer segundo y mostrará nuestro mensaje de texto. Como hemos configurado la duración en 10 segundos, cuando vuelva a hacer clic en *play*, la *etiqueta* permanecerá visible durante los próximos diez segundos del vídeo en la pantalla, de modo que demos tiempo a nuestro alumnado para leer en qué consiste la tarea.



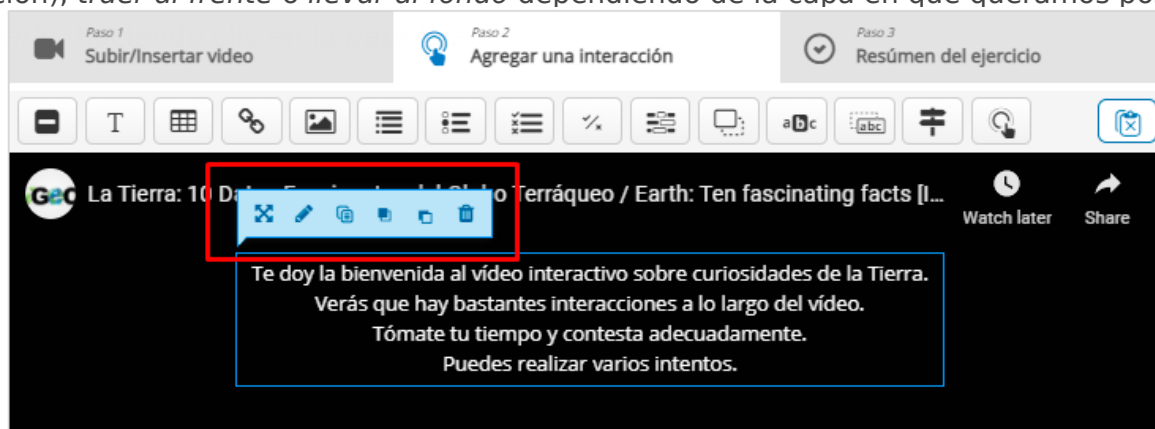
The screenshot shows the configuration interface for a video interaction. At the top, there's a title bar with "Video interactivo: 10 datos fascinantes sobr..." and a "Label" tab. Below this, there's a section "Mostrar duración*" with a red box around the time range "0:01 - 0:10". A red arrow points to the "Pausar vídeo" checkbox, which is checked. Below that, there's a section "Etiqueta" with a description "Etiqueta que aparece junto al icono de interacción." and a text area containing the following text: "Te doy la bienvenida el vídeo interactivo sobre curiosidades de La Tierra.", "Verás que hay bastantes interacciones a lo largo del vídeo.", "Tómate tu tiempo y contesta adecuadamente.", and "Puedes realizar varios intentos." At the bottom, there are two buttons: "Hecho" (blue) and "Eliminar" (red).

Es importante señalar que si hacemos clic en *Hecho* volveremos al vídeo y veremos cómo ha quedado la interacción y podremos continuar añadiendo más, mientras que si pulsamos en *Guardar*, saldremos de la misma y podremos previsualizar cómo ha quedado la actividad completa. Como vamos a ir añadiendo más interactividad al vídeo, en el ejemplo escogeremos la primera opción. De todos modos, si hiciéramos clic en *Guardar* podríamos volver a modificar el contenido haciendo clic en el botón *Editar*.



Conforme vayamos añadiendo interacciones y haciendo clic en *Hecho*, estaremos creando un mayor volumen de datos. Por tanto cuando hagamos clic en el botón *Guardar* probablemente le cueste más tiempo realizar la operación.

Veremos el texto que acabamos de añadir y, simplemente haciendo clic sobre él, nos aparecerá un menú que nos permitirá diferentes acciones: mover el cuadro de texto en cualquier posición, volver a editarlo (haciendo clic en el *lapicero*), *copiar* (muy útil cuando queremos reutilizar una interacción), *traer al frente* o *llevar al fondo* dependiendo de la capa en que queramos posicionarla, o *eliminar*.



Revision #2

Created 1 March 2024 13:31:08 by Chefo Cariñena

Updated 29 April 2024 18:56:12 by Paola G