

1. Galerías de imágenes y videos

- [GALERÍAS DE IMÁGENES Y VIDEOS](#)
- [Contenidos](#)
- [U1. TIC y Proyectos de Trabajo](#)
- [1.1 La utilización de las TIC en los Proyectos de Trabajo](#)
- [1.2 Nuestro Proyecto de Trabajo](#)
- [1.3 Las TIC en nuestro Proyecto de Trabajo](#)
- [1.3.1 En el mundo real](#)
- [1.3.2 En el mundo imaginario](#)
- [U2. Álbum de imágenes](#)
- [2.1 Galería de imágenes](#)
- [2.1.1 Dónde encontrar imágenes](#)
- [2.1.2 Qué imágenes seleccionar](#)
- [2.2 Cómo formar álbumes](#)
- [2.2.1 Google Fotos](#)
- [U3. Galería de vídeos](#)
- [3.1 Dónde buscar](#)
- [3.2 Cómo seleccionar](#)
- [3.3 Descargar vídeos](#)
- [Ampliación de contenidos](#)

GALERÍAS DE IMÁGENES Y VIDEOS

Ahora sí que empieza propiamente el desarrollo del contenido del curso. Este primer módulo es, posiblemente, el más sencillo, aunque con el mayor número de tareas a realizar. Sigue las instrucciones paso a paso; adapta lo que creas necesario; y elige las herramientas que te resulten mejor.

Objetivos

- Seleccionar galería de videos y catálogos de imágenes web de carácter libre en los que poder encontrar recursos audiovisuales.

Galería de imágenes



Contenidos

A continuación enumeramos los contenidos que forman parte de este módulo.

Unidad 1: **Tic y Proyectos de trabajo.**

1.1. La utilización de las TIC en los Proyectos de Trabajo.

1.2. Nuestro Proyecto de Trabajo.

1.3. Las TIC en nuestro Proyecto de Trabajo.

- 1.3.1 En el mundo real
- 1.3.2 En el mundo imaginario

Unidad 2: **Álbum de imágenes.**

2.1. Galería de imágenes

2.1.1 Dónde encontrar imágenes.

2.1.2 Qué imágenes seleccionar

2.2. Cómo formar álbumes

2.2.1 Picasa

2.2.2 Google Fotos

Unidad 3: **Galerías de vídeos.**

3.1 Dónde buscar

3.2 Cómo seleccionar

3.3 Descargar vídeos



Unidad 4: **Entrega al tutor.**

U1. TIC y Proyectos de Trabajo

Importante

- **Trabajar por proyectos no es sólo una metodología** de enseñanza-aprendizaje, aunque lo vamos a tratar como tal a lo largo del curso.
- **Usar las TIC no es estrictamente necesario** para desarrollar ningún Proyecto de Trabajo, pero los campos de información y conocimiento que nos ofrecen, nos obligan a tenerlas en cuenta.



1.1 La utilización de las TIC en los Proyectos de Trabajo

Si las TIC suponen la herramienta, desarrollar un proyecto de trabajo será la metodología. Ésta atenderá al esquema clásico de los proyectos, pero flexibilizándolo a las características del alumnado y la propia idiosincrasia del profesorado.

Aunque buena parte del profesorado de Infantil trabaja por proyectos, no te preocupes si éste no es tu caso. Si quieres saber más sobre los proyectos o, tal vez, deseas refrescar lo que sabes,



Como podrás darte cuenta, para hacer un proyecto de trabajo no se necesita necesariamente la **aportación de las TIC**. Esto es obvio, como también lo es que estamos trabajando con niños y niñas del siglo XXI, alumnado que requiere materializar en la escuela el mundo tecnológico que le rodea. Aparte de esto, las TIC proporcionarán un medio más motivador y con más contenido que el que pueda haber en la inmensa mayoría del material con el que trabajan.

A través de las diversas herramientas que vas a utilizar en este modulo, y en posteriores, vas a exponer a tu alumnado **la información** necesaria para desarrollar el proyecto de trabajo; y lo vas a hacer **en un doble sentido**:

- 1- El docente busca, selecciona y prepara la información para mostrársela a su alumnado para que vayan trabajándola.
- 2- El docente recoge la información traída, seleccionada y destacada por su alumnado para elaborarla, usando una herramienta TIC, y devolverla a los niños y niñas a modo de afianzamiento de una información que ya se ha convertido en conocimiento.

Pregunta de Elección Múltiple

Surgida la pregunta, ¿cuál es el primer paso que pedimos a nuestros alumnos?

Nos deben decir lo que quieren saber. Nos deben decir lo que saben acerca de lo que se va a investigar. Debemos responderla Debemos partir siempre de los conocimientos previos de nuestro alumnado. Es la mejor manera de marcar la zona próxima de desarrollo de un aprendizaje.

¿Quién decide lo que se va a investigar en un proyecto de trabajo?

Los alumnos La maestra Las dos opciones anteriores son buenas. Lo ideal es que sean los propios niños y niñas los que determinen qué se va a investigar. Sin embargo, no debemos escandalizarnos si es la maestra la que determine el principio del proceso.

1.2 Nuestro Proyecto de Trabajo

El curso se estructura a través de un proyecto de trabajo acerca de un tema de Conocimiento del entorno y que, genéricamente, vamos a llamar **EL MUNDO QUE NOS RODEA**. No debemos olvidar esta idea porque, de ahora en adelante, siempre haremos mención a EL MUNDO ANIMAL, parte del Mundo que nos rodea que hemos seleccionado para desarrollar como ejemplo de proyecto. Cada docente deberá seleccionar qué tema trabajar con su alumnado: mundo vegetal, transportes, profesiones o un sin fin de temas más o menos convencionales y que, con total libertad, podéis desarrollar.

En módulos posteriores veréis como esta temática, aparentemente exclusiva de Conocimiento del Entorno, enlaza con el área de Comunicación y representación a través de cuentos, historias o leyendas que puedan tratar, directa o indirectamente, el tema trabajado. La idea central es, resumidamente, **comparar el mundo real** con el **mundo imaginario** a través de una temática concreta.

Nuestro Proyecto de Trabajo, con toda la naturalidad del mundo, debería trabajar también aspectos relacionados con la tercera área de Ed. Infantil: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. Recuerda que el **trabajo globalizado** es uno de los requisitos metodológicos de nuestra etapa, y un objetivo de este curso.

Para terminar, habría que recordar el término de **flexibilizar**: lo importante es el espíritu de la tarea que nos proponemos, no la letra en sí misma. Asimismo, sería ideal que tanto los materiales elaborados durante el desarrollo de este curso, como el proceso seguido, sean trasladados al aula y realizados por vuestro propio alumnado. Y siempre flexibilizando

1.3 Las TIC en nuestro Proyecto de Trabajo

Nuestro Proyecto de Trabajo se divide en dos **partes**:

1. La investigación que parte y se desarrolla dentro del *mundo real*.
2. La investigación que se desarrolla dentro del *mundo imaginario*.

En los dos siguientes subapartados de este punto 1.3 te resumimos lo que harás con las TIC a lo largo del presente curso.

Importante:

El reto mayor será pasar del mundo de lo real al mundo de lo imaginario a través de las comparaciones que hagamos de los dos. De momento, durante los dos primeros módulos trabajaremos sólo el ámbito de lo real.

1.3.1 En el mundo real

Siguiendo la estructura de un proyecto, realizaremos una actividad de motivación en la asamblea; presentaremos a nuestro alumnado lo que vamos a hacer a lo largo del proyecto; les expondremos una serie variada y extensa **galería de imágenes** de animales para que elijan el grupo (salvajes, domésticos, granja u otros) que les parece más interesante. Las imágenes deben ser reales y de calidad.

En esta misma sesión los alumnos deberían decir lo que saben del grupo de animales elegido y lo que les gustaría saber del mismo. Este esquema tradicional de los proyectos puede flexibilizarse según las necesidades de alumnado y educador.



La información que traigan los alumnos de sus casas, más algunos **videos** seleccionados por el docente, servirá para ir contestando a las preguntas del alumnado. La nueva información se irá convirtiendo paulatinamente en conocimiento a través del diálogo y de las actividades que prepare el profesorado utilizando una herramienta de autor como **Edilim**.

1.3.2 En el mundo imaginario

El profesorado deberá seleccionar una **galería de vídeos** de cuentos relacionados con el tema trabajado hasta ahora. Nos interesará que el alumno lo distinga entre el mundo real-analizado y el mundo imaginario. En Asamblea y afianzaremos



En Asamblea los niños elegirán uno de las historias, cuentos o leyendas vistas, o crearán el suyo propio. El docente seleccionará las frases más significativas del cuento, que serán grabadas por cada niño utilizando un **editor de audio**, o, en última instancia, la propia grabadora de sonidos del ordenador.

Posteriormente pediremos a nuestro alumnado que dibuje aquello que ha descrito en su parte del cuento. Los dibujos serán escaneados para que sus imágenes, las grabaciones hechas anteriormente, y el texto escrito por el docente, sirvan para **elaborar una presentación** (Power Point, Prezi o Impress).

Para terminar el proyecto haremos un resumen del mismo a través de las imágenes y las informaciones más significativas. Para ello utilizaremos un **editor de vídeos**, donde incrustaremos archivos sonidos (voces de nuestro alumnado y/o música) e imágenes (las hechas a lo largo del proyecto). Como complemento o alternativa a la anterior idea, podríamos fotografiarles



,individualmente o en pequeños grupos, con caretas de animales que ellos mismos hayan realizado.

U2. Álbum de imágenes

Objetivos

1. Seleccionar imágenes a través de páginas web y buscadores.

Importante:

Siguiendo la estructura de un proyecto, realizaremos una **actividad de motivación** en la asamblea. Presentaremos a nuestro alumnado lo que vamos a hacer a lo largo del proyecto; les expondremos una serie variada y extensa galería de imágenes de animales para que elijan el grupo (salvajes, domésticos, granja u otros) que les parece más interesante. Las imágenes deben ser reales y de calidad.



2.1 Galería de imágenes

Cuando queremos una imagen mayormente vamos al buscador de [Google](#), seleccionamos “*Imágenes*” y escribimos el nombre del tipo de imagen que queremos antes de pinchar en “*Buscar Imágenes*”. No vamos a renunciar a esta inmensa galería, pero vamos a proponerte que investigues en otras galerías de imágenes, menos conocidas, pero, algunas de ellas, de más calidad y con licencia de uso gratuita.



Recuerda el tema y selecciona un amplio abanico de imágenes para que tu alumnado tenga más para elegir. Lo importante es que puedas **dividir las imágenes en grupos o categorías**. En el Proyecto que nos está sirviendo de ejemplo, hemos escogido un grupo de imágenes de animales salvajes, otro de animales domésticos, y otro de animales de la granja. Podríamos haber escogido otro tipo de grupos, y también estaría bien.

Es fundamental ofrecerles para elegir, pero que tampoco haya demasiado entre lo que elegir. Tres o cuatro categorías ya es suficiente.

2.1.1 Dónde encontrar imágenes

En esta página de [Gilbert Lanzarote](#) encontrarás muchas galerías de **imágenes libres de derechos**. Te adjuntamos a continuación un resumen de las principales, aunque te animamos a leer el anterior enlace.

- [Free media go](#)
- [Morguefile](#)
- [Pixabay](#)
- [Freerange](#)
- [freepixels](#)
- [Kave wall](#)

Hemos puesto en primer lugar aquellas a las que no necesitas registrarte, aunque esta pequeña burocracia apenas te puede llevar dos minutos de tu tiempo. De todas formas, hay páginas especializadas, por ejemplo [National Geographic](#), de las que también puedes bajarte imágenes. Sólo es cuestión de saber buscar.

El **procedimiento de búsqueda** es el mismo para todas: una vez que estés en la página inicial de la galería, vete a “*Buscar/Search*” y escribe el nombre de lo que quieres buscar. Mayormente puedes utilizar como lengua el español, pero si puedes escribir en inglés, mucho mejor. De todas formas, siempre te queda el recurso de, una vez dentro de la página, botón derecho y Traducir. En algunas páginas las imágenes están por categorías y sólo tienes que pinchar sobre la que te interesa.

Otra forma de encontrar imágenes libres de derechos es a través del buscador de [Google Imágenes](#). Para ello hay que ir a: Configuración --> Búsqueda avanzada --> [Derechos de uso](#): Por defecto está configurado para no filtrar por licencia, sin embargo, en la pestaña desplegable podemos limitar la búsqueda a imágenes que tengan permiso para ser utilizadas, modificadas y/o compartidas libremente.

Cuando veas la imagen que desees, pincha con el botón derecho y, del menú desplegable, selecciona “*Guardar Imagen como*”. Guardas el documento de imagen en una carpeta y listo para usar.

2.1.2 Qué imágenes seleccionar

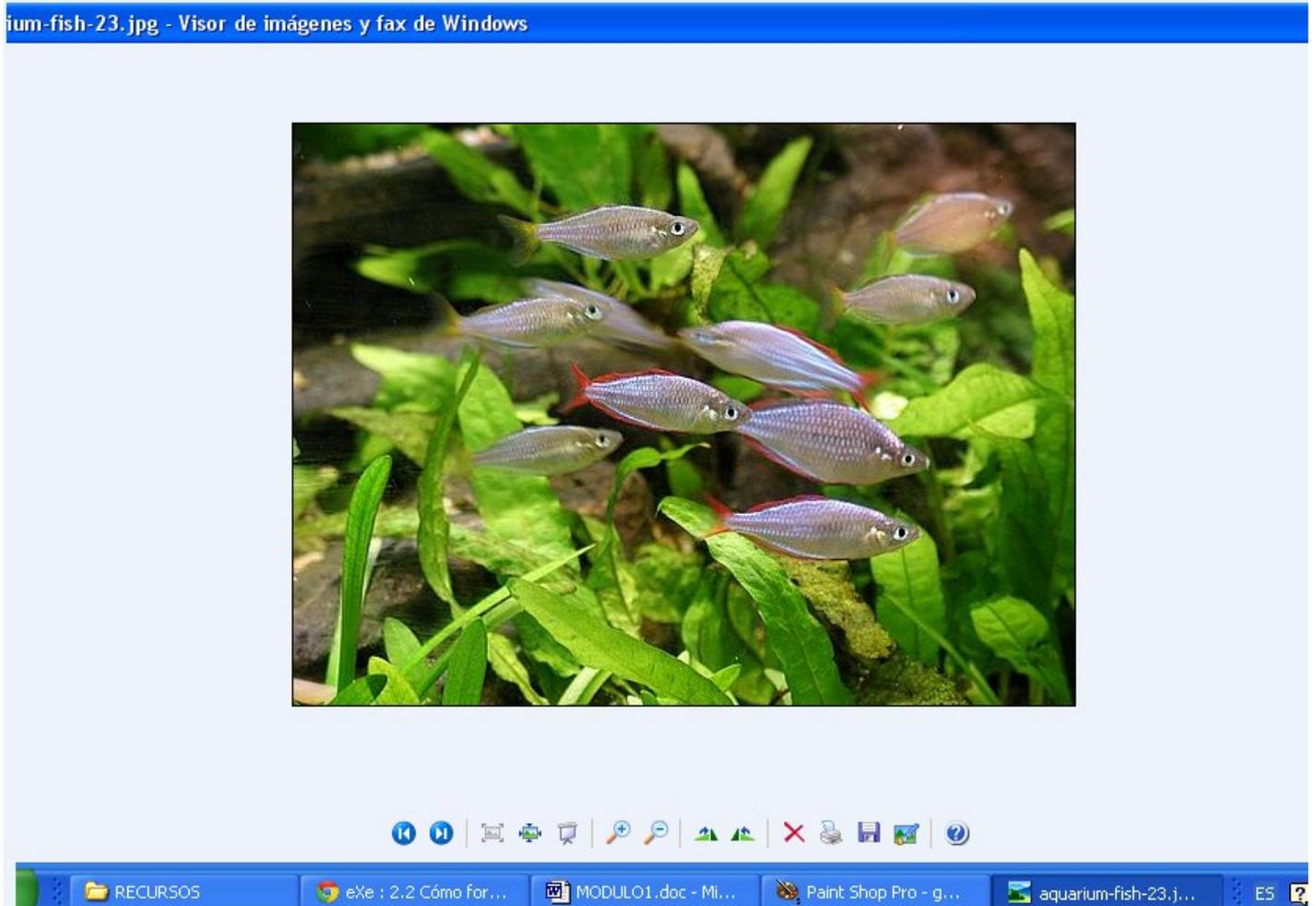
Cuando estés buscando imágenes intenta seleccionar aquellas que tengan calidad estética y técnica. Para lo primero, guíate por tus gustos; y para lo segundo, ten en cuenta la **resolución** de la misma. Esta información te la dan dos cifras, por ejemplo 440 x 420. El primer número indica el número de píxeles en sentido horizontal, mientras que el segundo refleja el sentido vertical.

Evidentemente, cuanto mayor sea la **resolución de la imagen**, mayor calidad tendrá, pero también más capacidad de espacio ocupará en el ordenador. Una resolución de 800 x 600, por ejemplo, estaría bien en la gran mayoría de las veces, pero no en todas. Todo dependerá para qué quieres utilizar la imagen.

Crear y leer las imágenes se puede realizar a través de los **formatos** de archivo. Estos varían en términos de resolución, profundidad de bits, capacidades de color, y soporte para compresión. Los 8 formatos de archivos de imagen más comunes son .gif; .jpeg, .jpg, .jif, .jfif; .png; .pdf; .tif, .tiff y .pcd. Si quieres ver una tabla que resume sus atributos más importantes haz [clic aquí](#).

2.2 Cómo formar álbumes

Mostrar un álbum de fotos/imágenes a nuestros niños, de una manera sencilla y práctica, es muy fácil. Abre la carpeta donde tienes las imágenes seleccionadas, pincha una imagen con el botón derecho del ratón y selecciona "Abrir con" "Visor de imágenes y fax de Windows"



Puedes **mostrar las imágenes de una manera automática** haciendo clic en "Iniciar la presentación". De esta forma las imágenes se verán a pantalla completa. Si quieres pasar una imagen antes del tiempo que marca el automatismo, lo puedes hacer simplemente pinchando dentro de la pantalla.

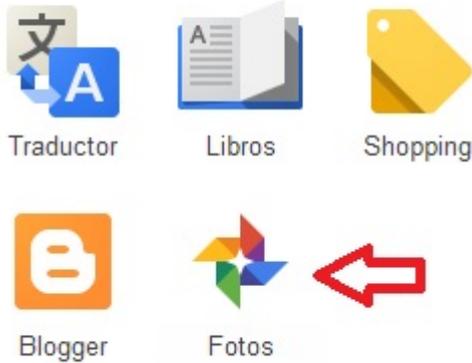


También puedes **mostrar imágenes de forma manual** pinchando en las dobles flechas situadas abajo, a la izquierda.

Elijas el procedimiento que elijas, asegúrate de que todas tus imágenes están situadas en la misma carpeta.

Como nos interesa que vayas más allá de lo básico, en los dos siguientes subapartados del punto 2.2 te animamos a que aprendas a usar algunas de las herramientas que te mostramos.

2.2.1 Google Fotos



En el mundo virtual de Google están surgiendo muchas herramientas 2.0. Una de ellas es Google Fotos no vamos a ver todo, sólo aquello que interesa para desarrollar nuestra tarea: subir fotos, crear y mandar álbumes.

Sigue los pasos del siguiente [tutorial](#) y correrás el riesgo de convertirte en un forofo o forofa de Google Fotos.

Recuerda Para utilizar Google Fotos es imprescindible que tengas una cuenta de correo en [Gmail](#). Son tantas las herramientas 2.0 que te vamos a ofrecer a lo largo de este curso, que sólo nos conformamos con dos cosas: primera, que seas consciente de las posibilidades que hay en la "nube"; y, segunda, que **envíes al tutor tu cuenta de gmail**. Si no la tuvieras, pincha sobre el rectángulo rojo [CREAR UNA CUENTA](#) y vete escribiendo la información solicitada. Al final del proceso, no olvides escribir en algún sitio el nombre de usuario y la contraseña. Por si necesitas más ayuda pincha en el siguiente [tutorial para crear una cuenta](#).

Google Fotos ofrece muchas otras utilidades: sincronizar distintos dispositivos, copias de seguridad, edición de imagen, creación de collages o gifs, etc. Si quieres profundizar en algunas de esas funciones puedes consultar el este [tutorial](#).

U3. Galería de vídeos

Objetivos

- **Seleccionar vídeos de una galería de vídeos.**

La información que traigan los alumnos de sus casas más algunos **vídeos** seleccionados por el docente, servirán para ir contestando a las preguntas del alumnado.

En una fase posterior, aunque aquí lo incluyamos en este modulo, el profesorado deberá seleccionar una **galería de vídeos** de cuentos, historias o leyendas relacionados con el tema trabajado hasta ahora. Nos interesa que el alumnado distinga entre el mundo real-analizado anteriormente- y la ficción, cuyas características extraeremos en la asamblea.

buscador de vídeos 
puscador de vídeos

3.1 Dónde buscar



Cuando necesitamos un vídeo, nuestro primer impulso, y, muchas veces, el último, es irnos a [YouTube](#). No queremos que renuncies a este impulso "vital", pero tienes que ser consciente de que hay otras galerías y otros buscadores.

Te presentamos el [buscador de vídeos de Google](#). Busca vídeos en decenas de sitios web (YouTube, Dailymotion, Google Video, MySpace Vids, Metacafe, etc)

- [Metacafe](#): Tiene gran cantidad de vídeos educativos.
- [MySpace Vids](#): Muy relacionados con la música.
- [Dailymotion](#) Su gran ventaja es que pasas el ratón por encima de la imagen y puedes previsualizar diferentes cortes del vídeo.
- [TeacherTube](#): Tiene una amplia galería de vídeos educativos. Puedes buscar por temáticas. Te gustará si sabes inglés.

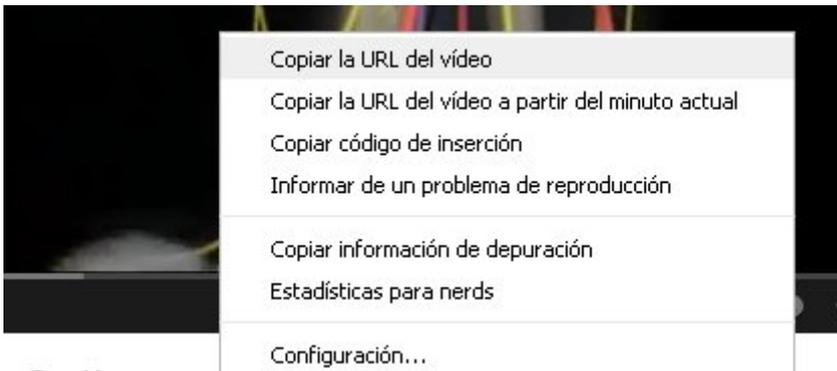
A veces la vida nos lía, pero tenemos que **evitar** a toda costa **buscar vídeos delante de nuestros alumnos**. Para encontrar algo interesante hay que ver ciertos contenidos no muy apropiados para las edades con las que trabajamos. Por tanto, busca y selecciona con anterioridad a la sesión.

3.2 Cómo seleccionar

Posibilidades a la hora de seleccionar un vídeo:

1- **Copiar su URL.**

2- **Descargarlo.** (ver [apartado 3.3](#))



Copiar la URL

Te va a resultar más fácil, aunque tiene el inconveniente de que los vídeos colgados en internet no son para toda la vida y, además, vas a depender de tener operativa la conexión a la red. Sigue los siguientes **pasos**:

a) Pincha con el botón derecho del ratón sobre la imagen del vídeo seleccionado, y selecciona "*Copiar la URL del vídeo*". En algunos buscadores, como TeacherTube, la dirección ya te viene dada en la parte inferior; sólo tienes que seleccionarla y copiarla.

b) En un documento, por ejemplo, un Word, pega la URL, y no olvides escribir algo sobre el vídeo. Date cuenta de que el entramado de cifras y letras de la URL no te va a decir nada sobre su contenido. Recuerda que la URL no se activa hasta que pulses el tabulador para dejar un espacio detrás del último signo de la dirección.

También puedes hipervincular la dirección URL a una imagen o a una palabra, tal como hacemos nosotros a lo largo de este curso de TIC en Educación Infantil. Para ello, selecciona la palabra o imagen, pincha botón derecho, selecciona "*Hipervínculo*" y pega la dirección que corresponda. Puedes hacer lo mismo si vas al menú "*Insertar*", "*Hipervínculo*".

3.3 Descargar vídeos

Descargar un vídeo tiene la **ventaja** de que el vídeo será tuyo para siempre y lo podrás poner sin necesidad de estar conectado a la red. La **desventaja** es que te va a ocupar mucho espacio. Se recomienda sólo usar esta opción para vídeos muy interesantes, y que te dolería que desaparecieran de la red.

Mandar vídeos descargados al tutor va a resultar imposible por la gran cantidad de Mbs que ocuparía el archivo. Así, pues, lo más lógico es que le mandes la URL de los mismos. Esto no implica que no sigas leyendo este punto porque la información que se te ofrece la necesitarás algún día para tu práctica diaria.

“ info

Importante

Hay muchas maneras y formas de descargar vídeos de Internet. Nosotros te recomendamos que aprendas y te familiarices con la o las que más te convenzan y que no es necesario aprenderlas todas. **Las distintas formas de descarga de vídeos en Internet son:**

- Algunas páginas tienen **descarga directa** , por ejemplo Vimeo (si estás registrado).
- Instalando una **extensión o plugin** en el navegador. Es muy cómodo, lo instalas una vez y no tienes que ejecutar programas. Tiene el inconveniente de que al cambiar las versiones del navegador, pueden dejar de funcionar esos complementos.
- **Páginas web**, que solo con copiar la dirección del vídeo lo descargan.
- **Utilizando trucos**, yendo a la memoria caché de los navegadores. Es la más complicada.
- Utilizando **un programa de gestión de descarga de vídeos**. Es la recomendada y sobre la que vamos a trabajar. Utilizaremos el programa **aTube Catcher**.

Julián Trullenque. Aularagón



A continuación te explicamos dos programas gratis para descargar vídeos, pero hay muchos más en el mercado. **Escoge el que te guste más** y úsalo cuando las circunstancias así lo requieran.

1. aTube Catcher

"**aTube Catcher**" es un programa gratuito; una excelente opción con la que podremos **descargar vídeos** de nuestras páginas webs favoritas (YouTube, Dailymotion, MySpace, Stage6, Google, etc.). Posee otras posibilidades como convertidor de formatos de vídeos, capturador de pantalla, creador de DVDs, grabadora (interesante para el Módulo 4), etc. Pero nosotros nos vamos a centrar en descargar vídeos.

1. Descargar e instalar el programa

1. Ir a <http://atube-catcher.dsnetwb.com/video/>
2. Hacer clic en "[Descargar gratis](#)"
3. Una vez descargado, hacer doble clic en **aTubeCatcher.exe**
4. Seguir las instrucciones hasta instalar el programa.



2. Descargar un vídeo de la red

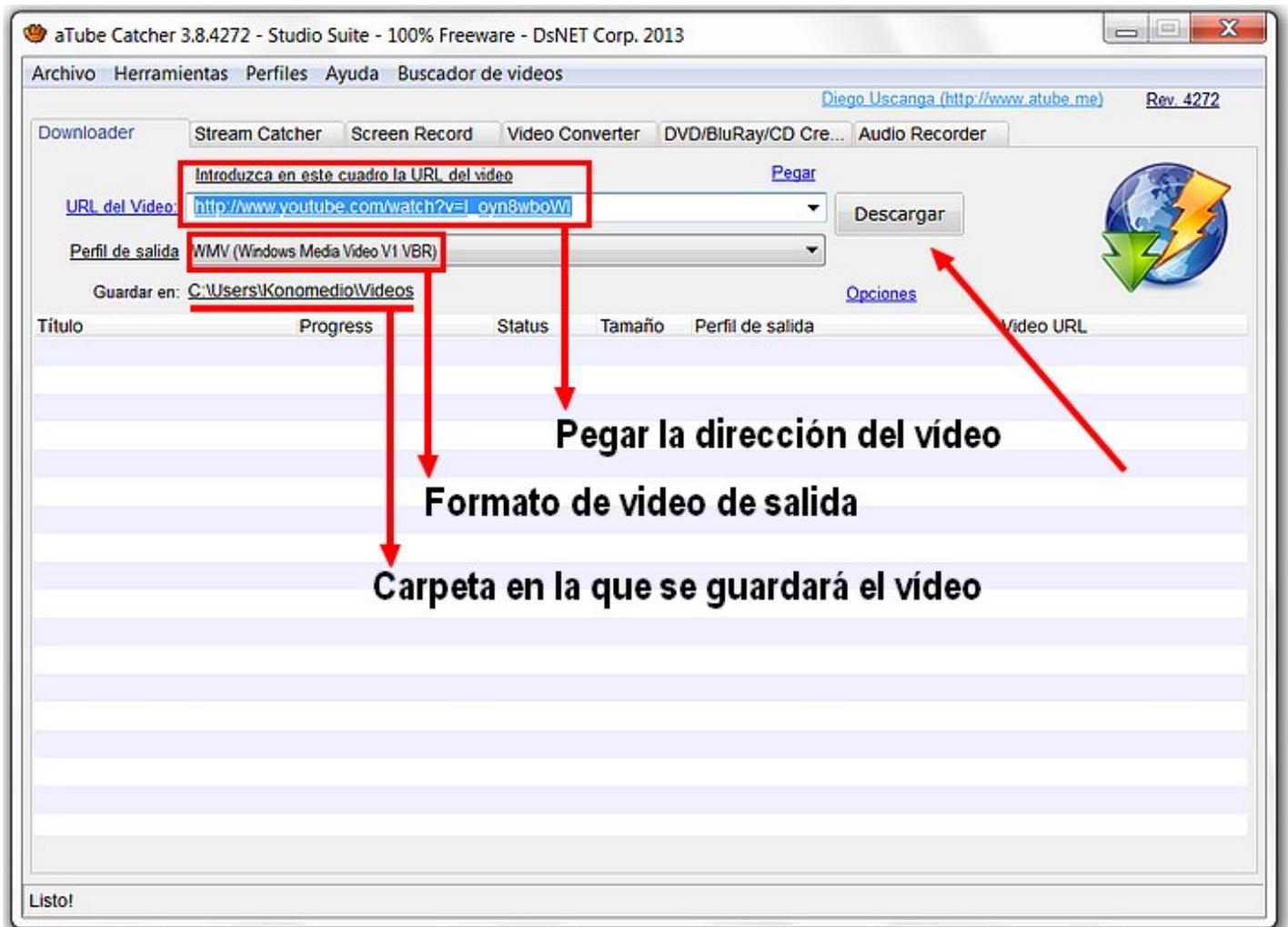
1º Buscar el vídeo. Lo puedes hacer externamente al programa, por ejemplo, desde un buscador como Youtube, o desde el mismo programa aTube Catcher. Para ello, abre el programa y pincha sobre "*Find videos*"; escribe dentro de la zona lo que quieres buscar e Intro. Sobre el vídeo que te interese, botón derecho "*Copiar URL*"

2º Descargar el vídeo. Pegamos la dirección URL en el campo de formulario "*URL del vídeo*"; seleccionamos el formato en "*perfil de salida*" y pinchamos en "*Descargar*".

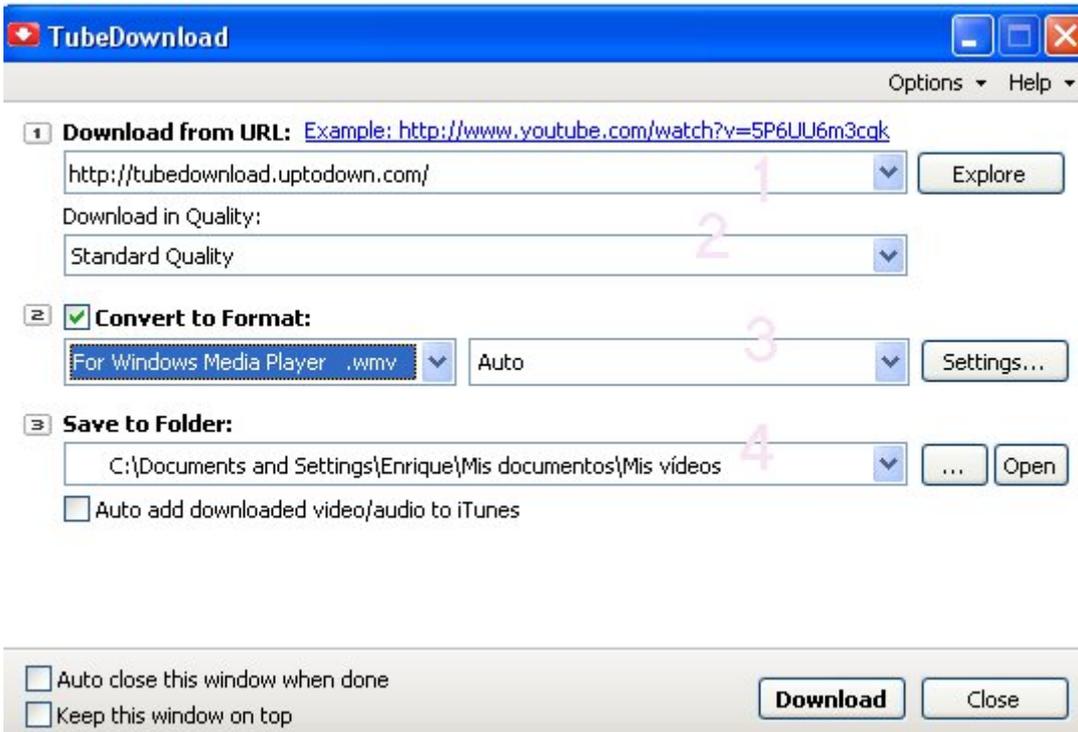
Antes de descargar, no olvides pinchar en "*Guardar en*" para ubicar el vídeo en la carpeta que tú quieras, no la que quiera el ordenador por defecto.



Resumiendo en un sólo golpe de vista, observa la imagen de abajo.



2. TubeDownload 2.7.1



TubeDownload 2.7.1 es otro programa -hay más- para descargar vídeos. Es una aplicación gratuita para Windows, muy fácil de usar, y cuya única función es la de descargar vídeos.

La aplicación funciona de manera sencilla. Basta con copiar la dirección URL de la página de Youtube donde se muestra el vídeo y pegarla en el recuadro correspondiente **(1)**. A partir de ahí sólo tendrás que escoger la calidad del vídeo **(2)**, el formato al que lo quieres convertir **(3)**, y dónde lo quieres guardar **(4)**.

Ampliación de contenidos

Para saber más

- Tutorial de *Karina Crespo* para aprender a utilizar el **servicio Youtube**: cómo subir vídeos, organizar nuestra cesta, seleccionar favoritos, editar perfil, etc.

<http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/tutorial-de-youtube>

- Tutorial de *Roberto Muñoz* sobre cómo obtener el **código Embed** desde diferentes herramientas.

http://www.youtube.com/watch?v=GHZ7dp8PLNs&feature=player_detailpage

- Si quieres saber cómo **descargar vídeos a través de servicios web 2.0**, sin descargar los programas, te recomendamos las siguientes direcciones:

