

# 2. OBTENCIÓN DE RECURSOS DIGITALES

- [Módulo 2: OBTENCIÓN DE RECURSOS DIGITALES](#)
- [Contenidos](#)
- [U1. Desde un periférico](#)
- [U2. Buscar y descargar de Internet](#)
- [U3. Capturar pantallas de un ordenador](#)
- [U4. Sitios de descarga de imágenes gratuitas](#)
- [U5. ARASAAC](#)
- [Ampliación de contenidos](#)

# Módulo 2: OBTENCIÓN DE RECURSOS DIGITALES

Obtener una imagen digital no es complicado. Pero hay muchas maneras de obtenerla y hay que conocerlas. Imágenes que podemos crear nosotros u obtener por otros medios, como pueden ser un escáner. También podemos sacar muchas imágenes de Internet, tanto de páginas web como de portales de imágenes.

A la hora de descargar y utilizar las imágenes que encontramos en Internet, es necesario conocer las condiciones de uso. **Si vamos a emplear en nuestros trabajos imágenes de Internet, deberán ser de nuestra propiedad o con licencia de uso gratuitas.**

## Objetivos

1. **Conocer diferentes modos de conseguir imágenes digitales.**
2. **Hacer búsquedas avanzadas de imágenes en Internet.**
3. **Descargar imágenes de Internet a nuestro ordenador.**
4. **Conocer el sistema de condiciones de uso que tienen las imágenes digitales.**
5. **Respetar la propiedad intelectual en el uso de imágenes digitales.**
6. **Aprender a capturar la pantalla del ordenador ("pantallazo") y guardarla en nuestro equipo.**
7. **Conocer el portar ARASAAC, realizar búsquedas y descargas de imágenes.**

# Contenidos

- **Unidad 1: Obtener recursos digitales desde un periférico.**
  - Desde una cámara digital.
  - Desde un escáner.
- **Unidad 2: Buscar y descargar recursos de Internet.**
  - Búsqueda avanzada con Google.
  - Descarga de imágenes.
- **Unidad 3: Capturar pantallas de un ordenador.**
- **Unidad 4: Sitios gratuitos de descargas de imágenes.**
- **Unidad 5: ARASAAC.**

# U1. Desde un periférico

Básicamente podemos utilizar dos aparatos para conseguir fotografías: la **cámara de fotos** y el **scanner**. Aunque actualmente proliferen mucho el uso de móviles y tablets, que usan la misma tecnología que las cámaras de fotos digitales. También podemos usar para hacer fotos las webcam del ordenador, aunque sacan fotos de peor calidad que los anteriores.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocer los diferentes puertos de comunicación que tiene un ordenador: puerto USB, lector de tarjetas de memoria.
- Manejo básico de una cámara de fotos digital, o de un teléfono móvil.
- Conectar los cables de una cámara a un ordenador.
- Gestión de carpetas y subcarpeta: crear, eliminar, renombrar, copiar y pegar.

### 1. La cámara de fotos

Hoy en día la cámara digital de fotos es **asequible** para todo el mundo, es **fácil de usar** y las **imágenes** que sacan son **muy buenas**. Por todo ello, es raro conocer a alguien que no tenga una cámara digital. El mecanismo es muy sencillo: sacamos nuestras fotos, que se guardan en una tarjeta de memoria y luego las descargamos a nuestro ordenador. ¿cómo?:

- Conectando nuestra cámara al ordenador al puerto USB.
- Volcando las imágenes directamente de nuestra tarjeta de memoria al ordenador.
- Utilizando un lector de tarjetas.

Se guardan las fotografías en una carpeta, y ya están listas para trabajar con ellas.

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

### 2. El Scáner

Un **escáner de ordenador** (escáner proviene del idioma inglés scanner) es un **periférico que se utiliza para convertir, mediante el uso de la luz, imágenes impresas o documentos a formato digital**.

Al obtenerse una imagen digital se puede corregir defectos, recortar un área específica de la imagen o también digitalizar texto mediante técnicas de OCR. Estas funciones las puede llevar a cabo el mismo dispositivo o aplicaciones especiales.

Hoy en día es común incluir en el mismo aparato la impresora y el escáner. Son las llamadas impresoras multifunción. También están surgiendo el usar como escáner la cámara de los smartphones.

Imagen 1: Tienda Virtual ® Derechos Reservados 2013

## Importante

**Extraer documentos de vídeo** de cámaras digitales también entraría dentro de esta unidad, pero como lo desarrollamos en el módulo 6 dedicado al tema de la edición de vídeo, te remitimos a él.

# U2. Buscar y descargar de Internet

Las primeras páginas web estaban formadas casi exclusivamente por texto. Ahora casi **todas las webs incluyen imágenes**. Además hay varios servicios que permiten alojar y compartir nuestras fotografías (Facebook, Picasa, Flickr...). Y cuando queremos una imagen para utilizarla en nuestros trabajos utilizamos **un buscador**. Hay varios buscadores pero en este curso utilizaremos **Google**, ya que pensamos que es el más rápido y el que más recursos nos puede ofrecer.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Gestión de carpetas y subcarpeta: crear, eliminar, renombrar, copiar y pegar. Guardar y organizar documentos y archivos en carpetas.
- Manejar un navegador (Explorer, Chrome, Mozilla...).

## Importante

**Recuerda que a la hora de utilizar y publicar imágenes de las que no somos propietarios tenemos que respetar las condiciones de uso de la imagen.**

### 1. Busca imágenes con Google

Antes de empezar os comento que **Google** es un buscador que **evoluciona muy rápidamente**, y que **es posible** que en estos momentos **la estructura de la página no sea la misma que cuando se hicieron los apuntes**. Si tienes dudas puedes **preguntar a tu tutor**.

1º Para utilizar este buscador, lo primero que debemos hacer será abrir la página [google.es](http://google.es). y nos aparecerá esta pantalla:

Imagen 2: Captura de pantalla propia

2º De los **botones** que tenemos en la parte superior derecha, hacemos clic en **"imágenes"** y nos aparecerá entonces una pantalla como ésta:

Imagen 3: Captura de pantalla propia

3º Ya podemos utilizar el buscador para encontrar la imagen que deseamos. Si queremos buscar una imagen sobre el pico Aneto, solo tendremos que escribir la palabra en el rectángulo y hacer "clic" en el icono de la lupa.



Imagen 4: Captura de pantalla propia

## Para saber más

**La búsqueda anterior es una búsqueda simple, pero podemos utilizar este formulario para hacer una búsqueda avanzada utilizando una serie de comandos que te serán útiles y que te animo a probar:**

- Si quieres buscar una **frase exacta, introdúcela entre comillas** ("). Ejemplo: BUSCAR: "cursos aularagon".
- Para encontrar páginas que **incluyan determinadas palabras** (Gasol), **pero no otras** (Marc), deberemos incluir el signo "-" delante de las que no queremos buscar. Por ejemplo, para descubrir webs que incluyan la palabra "gasol", pero no la palabra "marc": BUSCAR: gasol -marc.
- Si pretendemos **encontrar una determinada palabra u otra**, usaremos el símbolo "|" (AltGr+1). Por ejemplo, para buscar webs en las que aparezca "tienda" y "zapatos", o bien "tienda" y "pantalones": BUSCAR: tienda (zapatos | pantalones).
- Si queremos que Google nos **busque una determinada palabra sin que haga interpretaciones**, escribiremos el signo "+" delante. Por ejemplo: si buscamos "OT" nos devolverá imágenes de Operación Triunfo, si buscamos "+OT" será otra cosa.
- **El asterisco ("\*") funciona como un comodín**. Cuando lo pones delante de una palabra y dentro de una frase le estás diciendo a Google que busque la frase exacta que le pides pero que puede intercambiar la palabra del asterisco por otra.
- **No es necesario distinguir las mayúsculas de las minúsculas**. Estas dos búsquedas generan los mismos resultados: BUSCAR: AulaRagOn. BUSCAR: aularagon.

**Aquí tienes una animación que te muestra como hacer la búsqueda de imágenes con herramientas avanzadas. Para verlo tendrás que hacer clic en el botón azul (flecha).**

### 2. Descarga de imágenes

**Descargar una imagen de Internet y guardarla es muy sencillo. Una vez que hayamos encontrado en el navegador la imagen hacemos lo siguiente:**

1º Hacer **clic con el botón derecho sobre la imagen**. Se desplegará el siguiente menú:

Imagen 5: Captura de pantalla propia.

2º Nos aparecerá esta **ventana**. Elegimos el sitio (carpeta, pendrive, disco duro) en la que la queremos guardar.

Imagen 6: Captura de pantalla propia.

3º Hacemos clic en guardar. Ya tendremos la imagen en nuestro disco duro para utilizarla o manipularla.

**NOTA:** si utilizamos en comando "**copiar imagen**", no la guardaremos en el disco duro sino en el portapapeles y con el comando "**pegar**" de nuestro programa de edición la tendremos preparada para ser manipulada.

**Aquí tienes una animación que te muestra como guardar una imagen en tu disco duro. Para verlo tendrás que hacer clic en el botón azul (flecha).**

## Para saber más

- **TOTEMGUARD: 15 trucos útiles para enseñar a tus alumnos a buscar en Google de forma profesional.** <http://www.totemguard.com/aulatotem/2011/03/15-trucos-utiles-para-ensenar-a-tus-alumnos-a-buscar-en-google-de-forma-profesional/>. Copyright 2011 TOTEMGUARD. All Rights Reserved.
- Artículo sobre los derechos de autor: "**Publicar en un blog de forma responsable.**" Tiscar Lara. año 2008: <http://tiscar.com/publicar-un-blog-de-forma-libre-y-responsable/>  
Licencia [CC by-nc-sa](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

# U3. Capturar pantallas de un ordenador

## 1. ¿Qué es?

**Una captura de pantalla o "pantallazo", es una simple imagen de lo que aparece en la pantalla del ordenador.**

En ocasiones, podemos requerirte un pantallazo para una incidencia en particular o simplemente para mostrar que aparece en la pantalla. **En otras ocasiones, es más fácil mostrar a los demás mediante un pantallazo qué es lo que estás viendo en tu ordenador, en lugar de tener que explicarlo.** También nos puede servir para capturar una imagen de una web, un vídeo o una animación que es imposible descargar.

## 2. ¿Cómo se hace?

- 1. Pulsa "Imprimir pantalla (Ptr Sc) (Imp pant)" o "Alt"+"Imprimir pantalla en tu teclado.**
  - Pulsando **"Imprimir pantalla"** capturas un pantallazo de **toda la pantalla.**
  - Pulsando **"Alt"+"Imprimir pantalla"** capturas sólo la **ventana activa.**
  - La tecla "Imprimir pantalla" también puede denominarse "Impr Pant" o "Prt Sc" y en algunos portátiles se podría requerir una tecla adicional ("FN").
- 2. Abre un nuevo documento en "PowerPoint (Impress)", "Word" u otro programa editor de imágenes.**
- 3. Pulsa "Ctrl" + "V" para pegar el pantallazo en el nuevo documento o usa el botón derecho del ratón y selecciona "Pegar" en el menú de opciones.**
- 4. Guarda el documento en tu carpeta de trabajo.**

Imagen 7: autor betfair.com. Licencia CC by-nc.

## 3. ¿Para qué sirve?

- **Mostrar la pantalla de nuestro ordenador.**
- **Capturar una imagen o un texto de un documento. Luego se puede recortar.**
- **Extraer una imagen de un juego, una animación o un vídeo.**
- ...



# Para saber más

Windows 7 y 8 incluyen una utilidad denominada "SnippingTool". Es una herramienta para capturar pantalla que permite realizar pantallazos (denominados ""snips"") parciales de una pantalla.

## [SnippingTool](#)

- [Usar "recortes para hacer capturas de pantalla. Ayuda oficial de Microsoft.](#)

[Términos de uso.](#)

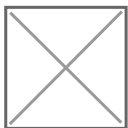
## U4. Sitios de descarga de imágenes gratuitas

Una **imagen** buena y cuidadosamente seleccionada puede aumentar ampliamente el **poder de atracción** de nuestro trabajo, puede aportar **información visual** a los contenidos y **rompe con la monotonía**. Una buena imagen brinda, **luz, vida, color** que captura la **atención del lector** y puede ayudar a **reforzar el mensaje de las palabras**.

Las imágenes de [Google](#), son una opción muy tentadora, el problema radica en que muchas de las fotos que podemos obtener de la web en realidad no sabemos si poseen o no **derechos de autor (copyrights)**.

A continuación te presento una serie de **portales** donde podrás encontrar muchas **colecciones de imágenes** que podrás usar en tus trabajos:

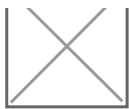
### PhotoPin



[PhotoPin](#): Aquí encontramos fotos libre de uso que son obtenidas desde Flickr, y libres de uso comercial o personal y que sean justo lo que estabamos necesitando. **Photopin**, buscador de imágenes con [Creative Commons](#), nos facilita enormemente el trabajo. Utilizando principalmente el motor de búsqueda de imágenes de Flickr, nos ofrece fotos de buena calidad relacionadas con nuestros términos de búsqueda, las cuales podemos descargar en distintos tamaños y sin necesidad de registro.

Al tratarse de fotos con licencia [Creative Commons](#), no debemos olvidar incluir el respectivo crédito en nuestras publicaciones si queremos usarlas gratuitamente con fines personales o comerciales.

### OpenPhoto



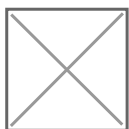
: Sin duda de lo mejorcito, buscador integrado, no requiere registraci3n y cuenta con la posibilidad de bajar raw de alta calidad, listos para hacer HDRI.

### **PicDrome**



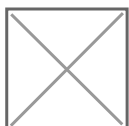
: Es una colecci3n de im3genes de dominio p3blico, libres de derechos de autor. Todas las fotos son de descarga gratuita para uso personal y comercial, sin restricci3n alguna y est3n disponibles en alta definici3n. En este sitio no necesitas registrarte para poder utilizar y descargas las im3genes, es una muy buena opci3n.

### **Flickr**



[Flickr](#): nos encontraremos con miles de fotos con licencia Creative Commons ideales para ilustrar textos indicando siempre el enlace y el autor de la imagen.

### **Banco de im3genes del INTEF**



Es una iniciativa del **Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formaci3n del Profesorado (INTEF)**. Pone en marcha un m3dulo de colaboraci3n que permite a profesores, alumnos, padres y usuarios en general donar recursos audiovisuales de una manera sencilla. Este nuevo espacio de colaboraci3n del Banco de Im3genes y Sonido pretende "hacer comunidad" en torno al mismo y conseguir que se convierta en un recurso de todos y para todos.

### **School Clip Art**

[School Clip Art](#): es un motor de b3squeda para encontrar im3genes prediseñadas gratis para profesores y estudiantes. Est3 organizado por categorías. Las im3genes prediseñadas que puedes encontrar se proporcionan gratis para uso educativo.

### **Compfight**



[Compfight](#): Un buscador de imágenes **Creative Commons** entre la inmensa colección fotográfica disponible en Flickr. Solo hay que escribir la palabra clave y pulsar "intro".

Haciendo clic en la vista en miniatura de cualquier imagen se nos abre una pequeña ventana, donde se especifican los términos exactos de su licencia y podemos **descargarla en diferentes tamaños**.

## Para saber más

- **e-comunica**: Cómo obtener fotos para tu web: Los 10 mejores bancos de imágenes gratuitas.
- <http://ecomunica.me/blog/como-obtener-imagenes-para-tu-web-los-10-mejores-bancos-de-imagenes-gratuitas/>. © Copyright - [ecomunica](#) Noviembre 2013.

# U5. ARASAAC

[ARASAAC](http://catedu.es/arasaac/) ([catedu.es/arasaac/](http://catedu.es/arasaac/)) es el **Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa**, una web que incluye, además de bastante información relacionada con la Comunicación Aumentativa y Alternativa, una enorme **colección de imágenes y pictogramas** que pueden ser usados con aquéllos que tienen algún tipo de necesidad especial en la comunicación.

Entre sus secciones podemos encontrar contenido de todo tipo, desde pictogramas en color clasificados en categorías (con licencia Creative Commons), hasta vídeos o programas que pueden ayudar a los profesionales en su día a día.

Este portal es una iniciativa del **Gobierno de Aragón** a través del **CATEDU**. Los autores son **José Manuel Marcos y David Romero** y los dibujos son de **Sergio Palao**.

## 1. Pictogramas

### 1. Pictogramas en color

El número actual de pictogramas únicos en color ronda los **9500 pictogramas**, cantidad que va aumentando progresivamente. Cuando los pictogramas se catalogan en ARASAAC, cada uno de ellos puede asociarse a una o más acepciones del diccionario de castellano, lo que hace que, actualmente, se disponga de más de 15600 pictogramas en color.

Imagen 9: Captura de pantalla propia.

### 2. Pictogramas en blanco y negro

Además del catálogo de pictogramas en color se ofrece otro catálogo con los pictogramas en blanco y negro para su utilización en aquellos casos en los que no se requiere o no se desea utilizar el color.

El catálogo de pictogramas en blanco y negro dispone de **menor número de pictogramas con respecto al de color**, porque muchos de ellos, sin la presencia del color, no tendrían sentido. Un ejemplo claro es el de las banderas o el de las señales de tráfico. Actualmente son más de 13500 los pictogramas en blanco y negro disponibles.

### 3. Fotografías

El catálogo de fotografías nos permite acceder a **imágenes reales de objetos preparados en formato cuadrado** y con el objeto aislado en fondo, preferentemente, blanco. Son imágenes, por tanto, ya preparadas para ser utilizadas como pictogramas y que tienen una gran utilidad en estadios iniciales de introducción de los sistemas aumentativos o alternativos de comunicación al ser el nexo de unión entre el objeto real y los pictogramas que se introducen con posterioridad.

El catálogo cuenta actualmente con unas 1400 fotografías.

Imagen 10: Captura de pantalla propia.

#### **4. Vídeos en LSE (Lengua de Signos Español)**

Este catálogo ofrece vídeos con el signado de 4100 términos y de sus definiciones de la RAE.

En muchos centros la comunicación aumentativa a través de pictogramas se complementa con el **uso de signos de bimodal que, en la mayor parte de los casos, coincide con la Lengua de Signos Española**. De ahí la utilidad de este catálogo para todos aquellos profesores que utilicen signos de modo complementario o, para aquellos, que están aprendiendo la Lengua de Signos.

#### **5. Fotografías en LSE (Lengua de Signos Española)**

El catálogo de Fotografías en Lengua de Signos Española supone una novedad en relación al uso de la misma en tanto ofrece imágenes fijas que, posteriormente, pueden ser insertadas en documentos impresos, cosa totalmente imposible con el uso de los vídeos.

Para poder crear la imagen fija del signado de una palabra lo que se hizo fue descomponer el signado en los pasos clave que lo definen en fotogramas que, posteriormente, se compusieron en una única imagen. De este modo, podemos encontrar fotografías con hasta 6 pasos agrupados en una única imagen.

Imagen 11: Captura de pantalla propia.

#### **6. Locuciones**

Además de las traducciones en 15 idiomas, ARASAAC dispone de **locuciones en 11 idiomas**. Estas locuciones permiten elaborar diferentes **materiales multimedia** para la comunicación aumentativa y para la **inmersión lingüística** de usuarios de otros países.

Las locuciones pueden ser escuchadas en el propio portal, añadidas a "Mi selección" o descargadas a nuestro ordenador para ser utilizadas en otros programas (como por ejemplo, Power Point). Si estamos navegando por el portal en Castellano las locuciones que oiremos o descargaremos serán en castellano. En cambio si cambiamos el idioma del portal a Inglés o Francés, las locuciones serán en ese idioma.

## 2. Descargas

Con el fin de facilitar la elaboración de materiales y de poder disponer en local de los recursos que ofrece el portal sin tener que estar conectado a Internet, ARASAAC ofrece una serie de paquetes desde la [Zona de Descarga](#) que nos permitirán bajar e instalar los pictogramas, vídeos y fotografías en LSE, fotografías y locuciones.

Imagen 12: Zona de descargas de ARASAAC. Licencia CC by-nc-sa

# Importante

Los paquetes de pictogramas nunca están actualizados al 100% ya que aunque el catálogo de pictogramas se sigue actualizando de modo continuo, los paquetes de pictogramas se realizan una o dos veces al año. Así pues, para estar al día de los últimos pictogramas añadidos, recomendamos visitar periódicamente el catálogo de Pictogramas en Color y Blanco y Negro y navegar por las últimas páginas de pictogramas añadidos.

## 3. Instalar paquetes

Para poder instalar los paquetes de pictogramas se requiere tener instalado previamente [Java](#) en nuestro ordenador. Al estar hechos en Java estos paquetes son multiplataforma y permiten instalar los pictogramas en cualquier sistema operativo que soporte Java (Windows, Linux o MacOS).

Una vez descargado el paquete de pictogramas, por ejemplo el de Color se nos pedirá, si estamos utilizando Windows 7 u 8, autorización para ejecutar Java. Pulsaremos en **SI**. Seguimos las instrucciones en pantalla.

Imagen 10: Captura de pantalla propia.

## 4. Sistemas de búsqueda

Una de las grandes potencialidades del portal ARASAAC pasa por su amplio catálogo de recursos gráficos y por estar, todos ellos, catalogados según un diccionario de acepciones y categorías que permiten su búsqueda de modo muy flexible y, al mismo tiempo, muy preciso.

1º En la página de [inicio](#) y [catálogos](#) del **portal ARASAAC** disponemos de un buscador que nos permite realizar búsquedas en los diferentes catálogos de recursos gráficos. Podemos seleccionar el idioma, si solo queremos imágenes, fotografías...

Imagen 11: Captura de pantalla propia.

2º La peculiaridad de este buscador es que, conforme se va escribiendo la palabra a buscar, el sistema va sugiriendo palabras que comiencen por la cadena de texto que vayamos escribiendo y que dispongan de recursos en algunos de los catálogos que tengamos marcados en los cuadros de selección debajo del cuadro de búsqueda.

Imagen 12: Captura de pantalla propia.

3º De entre los resultados que se nos ofrecen haremos clic sobre aquel que nos interesa obtener recursos gráficos. En este caso se selecciona "**camión**".

Imagen 13: Captura de pantalla propia.

4º De esta forma para la palabra "**camión**" en los resultados de la búsqueda podremos ver el logotipo de LSE. Si hacemos clic en él se abrirá una nueva ventana que nos permitirá visionar el signado de la acepción.

Imagen 14: Captura de pantalla propia.

5º Ya podemos descargar la imagen que buscábamos.

Imagen 15: Captura de pantalla propia.

## Importante

Todos los buscadores por palabras de ARASAAC son sensibles a la ortografía. Eso implica que la búsqueda debe ser realizada utilizando acentos, diéresis, etc. En caso de no seguir esta recomendación podemos no obtener resultados de todos los términos deseados.

# Ampliación de contenidos

## Para saber más

- **e-comunica:** Cómo obtener fotos para tu web: Los 10 mejores bancos de imágenes gratuitas. <http://ecomunica.me/blog/como-obtener-imagenes-para-tu-web-los-10-mejores-bancos-de-imagenes-gratuitas/>. © Copyright - [ecomunica](#) - Noviembre 2013.
- **Meditamilla:** Más de 250 sitios de fotografía con imágenes libres <http://mediamilitia.com/250-free-stock-photography-sites/> 17 de septiembre de 2009.
- **ARASAAC:** Si quieres saber más sobre el Portal de Recursos ARASAAC, te recomendamos que hagas el curso a Distancia de Aularagón.