

## La Biblioteca de escenarios en Educamóvil

Desde el menú superior de la página de **Educamóvil** se accede al espacio **Biblioteca de escenarios** que contiene todos los escenarios publicados en la plataforma.

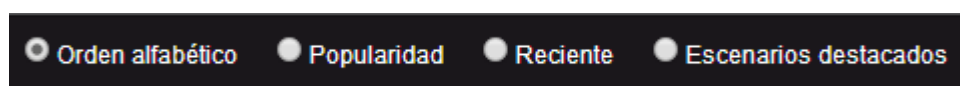


Podemos ver en la biblioteca los datos básicos de cada uno de los escenarios.

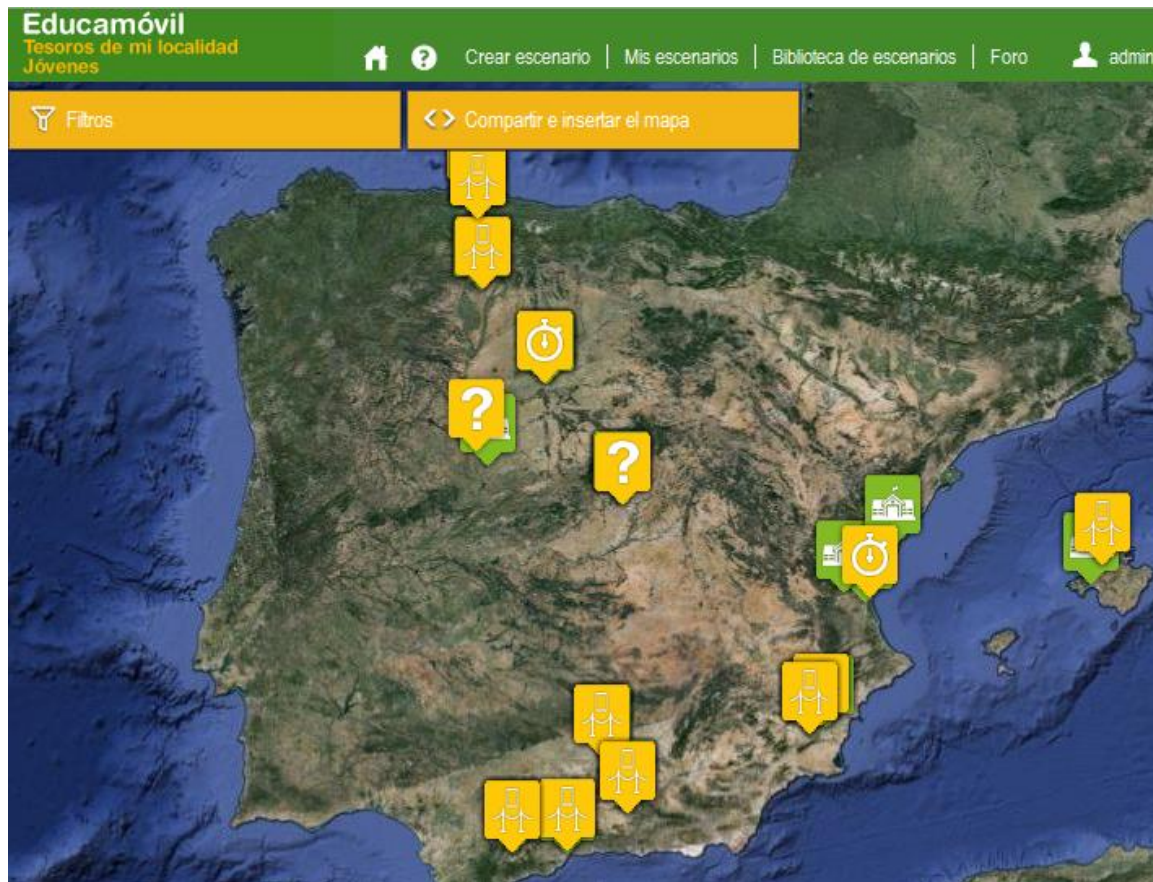
- De qué tipo de escenario se trata: si es Público, colaborativo o Personalizado.
- El nombre del autor.
- La URL: en caso de que se tenga una página web, externa a *Educamóvil*, que explique el proyecto relacionado con el escenario.
- Su descripción.

Podemos, también, ordenar la forma en que queremos que se muestren los escenarios.

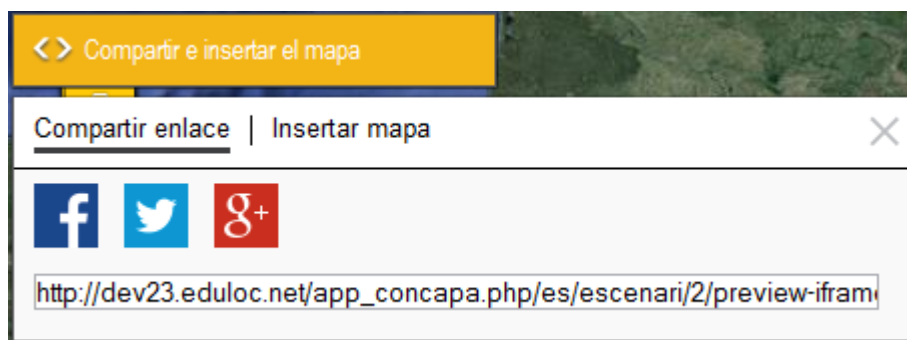
- **Orden alfabético.**
- **Popularidad:** según la valoración que le hayan dado los usuarios desde la página web de **Educamóvil**. Sólo pueden valorar los escenarios los usuarios que estén registrados en la plataforma.
- **Reciente:** mostrando, en primer lugar, los escenarios creados más recientemente.
- **Escenarios destacados:** muestra aquellos escenarios que se destacan en la página principal de la plataforma.



En cada uno de los escenarios podemos pulsar la opción **Ver el mapa** que nos muestra, como se visualiza el escenario en la aplicación móvil. Vemos el escenario en el mapa con la situación de todos los objetos que lo integran (puntos, juegos de pistas o de preguntas, rutas o máquinas del tiempo).



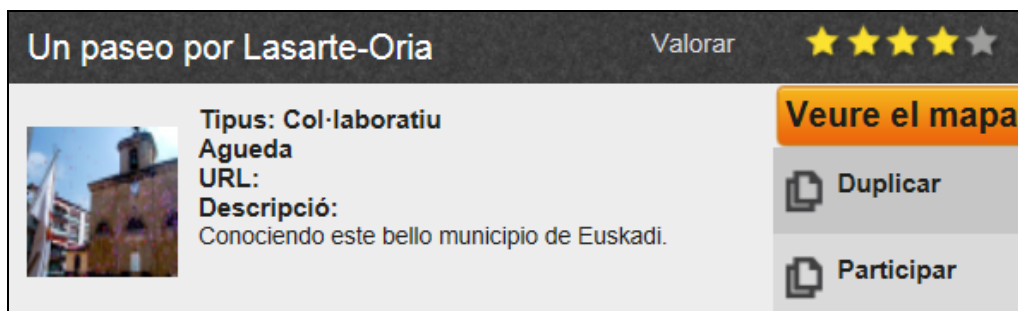
La aplicación nos facilita la posibilidad de compartir el escenario en diferentes redes sociales.



También podemos copiar el *embed* del escenario si queremos insertar el mapa en cualquier página web. Sólo tenemos que copiar el código que nos muestra e introducirlo donde queramos publicarlo.



Veremos que, según el autor haya configurado un escenario, a veces, algunos de ellos tendrán activadas las opciones de **Duplicar** y/o de **Participar**.



Conozcamos qué significan estas opciones:

- **Duplicar:** cuando un usuario ha creado un escenario y quiere compartir el trabajo realizado, esta opción aparece activa. Esto nos permite copiar los datos de este escenario, hacerlo nuestro, adaptarlo a nuestras necesidades y obtener así un escenario propio a partir de la información inicial introducida por el usuario que la ha compartido.
- **Participar:** esta opción está activa cuando el escenario es de tipo colaborativo. Al pulsar el botón Participar accedemos al escenario en el que podemos crear objetos. En este escenario podemos participar creando nuevos objetos, pero no podemos modificar los objetos de los otros.

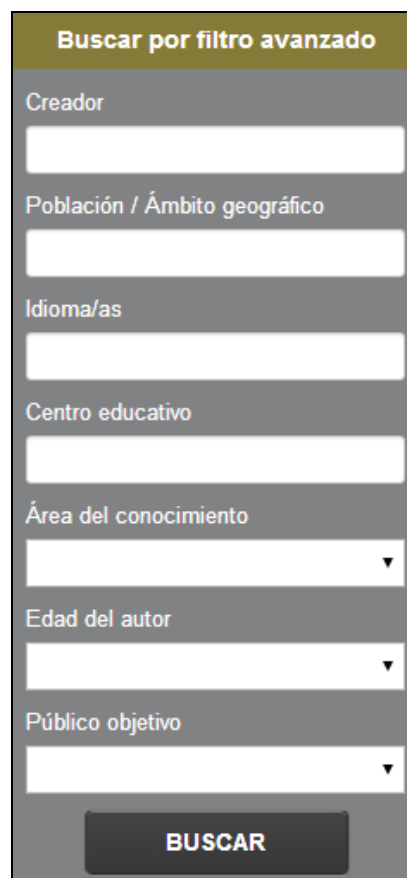
## El buscador en Educamóvil

**Educamóvil** dispone de un **buscador** para facilitar la localización de escenarios.

Se puede hacer una búsqueda general o bien usar el filtro avanzado que nos permite buscar por campos (un campo o más de uno):

- Creador
- Población/Ámbito geográfico
- Idioma/s
- Centro educativo
- Área del conocimiento
- Edad del autor
- Público objetivo

Una vez completados el campo o los campos que queremos, basta con pulsar el botón **Buscar** que hay al final del formulario de búsqueda.



El formulario de búsqueda avanzada se muestra en un recuadro con un encabezado que dice "Buscar por filtro avanzado". Contiene los siguientes campos:

- Creador: campo de texto.
- Población / Ámbito geográfico: campo de texto.
- Idioma/as: campo de texto.
- Centro educativo: campo de texto.
- Área del conocimiento: menú desplegable.
- Edad del autor: menú desplegable.
- Público objetivo: menú desplegable.

En la parte inferior del formulario hay un botón que dice "BUSCAR".