

## Cómo crear un escenario en Educamóvil

### Qué es un Escenario

Un **Escenario** es un concepto creado en la plataforma de **Educamóvil** que permite organizar, clasificar y filtrar por temas las experiencias creadas por sus usuarios.

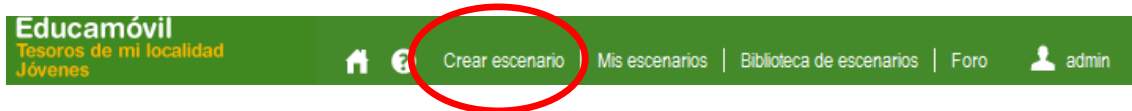
Podemos definir un escenario como una experiencia didáctica, enmarcada en un determinado espacio físico, que contiene una serie de objetos georeferenciados con el objetivo de trabajar un tema o un concepto utilizando un dispositivo móvil con GPS.



*Ejemplos de escenarios vistos desde el dispositivo móvil*

## Cómo crear un escenario

Para crear un escenario, accedemos a la página web de **Educamóvil**, hacemos *login* entrando nuestro nombre de usuario y contraseña (previamente debemos estar registrados en la plataforma) y accedemos al apartado **Crear escenario**.



En esta página completamos todos los campos del formulario para poder crear el escenario:

- Podemos introducir una imagen o fotografía significativa que lo represente.
- Un título que lo defina.
- Una breve descripción del mismo.
- Una dirección (URL) en caso de que dispongamos de una página web, externa a Educamóvil, que explique el proyecto relacionado con el escenario.
- Las palabras clave que lo identifiquen y que facilitarán su búsqueda en la biblioteca de escenarios de *Educamóvil*, tanto en la web como en la aplicación (app).
- La población o ámbito geográfico que abarca. El espacio que puede ocupar un escenario, con sus objetos asociados, no está limitado. Puede comprender, por ejemplo, el patio de la escuela, un pueblo, una región, un país... e, incluso, el mundo entero.
- El nombre del centro educativo.
- El idioma.

Esta información básica será la presentación de nuestro escenario que se verá tanto en la página web de *Educamóvil* como la aplicación móvil. Servirá para localizarlo cuando se use el buscador de la Biblioteca de Escenarios.

Marcamos la opción **Permitir adoptar el escenario** si queremos compartir nuestro trabajo y que otros usuarios puedan copiar los datos de nuestro escenario, hacerlo suyo y adaptarlo a sus necesidades, creando su propio escenario a partir del nuestro.

Debemos indicar también de qué tipo será el escenario:

### 1. Básico

Sólo el propietario del escenario participa en la creación de objetos y será visible para todos.

## **2. Colaborativo**

Pueden participar, creando nuevos objetos, aquellos usuarios que lo soliciten y tengan la autorización del propietario. Estos usuarios pueden crear objetos, pero no pueden modificar los objetos creados por los otros. Únicamente el propietario del escenario podrá modificar todos los objetos. Este escenario será visible para todos.

## **3. Personalizado**

El propietario de este tipo de escenario decide a qué usuarios invita a crear objetos. Los usuarios invitados pueden crear objetos nuevos, pero no pueden modificar los de los demás. El propietario de este escenario decide qué usuarios pueden verlo.

Es interesante, para facilitar luego la búsqueda del escenario en la biblioteca de escenarios, marcar las áreas del conocimiento que se trabajarán en el escenario seleccionando las casillas correspondientes.

Crear escenario | Mis escenarios | Biblioteca de escenarios

Fotografía

Seleccionar archivo Ningú...nado

Título

La Sagrada Familia

Descripción

Conociendo esta espectacular creación de Gaudí

URL

Palabras clave / Etiquetas

arquitectura x Gaudí x

Sagrada Familia x templo x

Población / Ámbito geográfico

Barcelona

Centro educativo

Itinerarium

Idioma/as

Castellano,

Permitir adoptar el escenario

**Tipo de escenario**

Básico  
En este tipo de escenario sólo tú participas en la creación de objetos y será visible para todos.

Colaborativo  
En este tipo de escenario todo el mundo puede participar creando nuevos objetos, pero no se pueden modificar los objetos de los demás. El propietario del escenario es el único que puede modificarlos. Este tipo de escenario lo puede ver todo el mundo.

Personalizado  
El propietario de este tipo de escenario decide a qué usuarios invita a crear objetos en él. Los usuarios invitados pueden crear objetos nuevos, pero no pueden modificar los de los demás. El propietario de este escenario decide qué usuarios pueden verlo.

**Áreas del conocimiento**

<input checked="" type="checkbox"/> Ciencias Sociales	<input type="checkbox"/> Lengua y literatura
<input type="checkbox"/> Lenguas extranjeras	<input type="checkbox"/> Matemáticas
<input type="checkbox"/> Música	<input type="checkbox"/> Ciencias Naturales
<input type="checkbox"/> Educación física	<input type="checkbox"/> Educación Artística
<input checked="" type="checkbox"/> Ocio y tiempo libre	<input type="checkbox"/> Otros

**Edad del público objetivo**

<input type="checkbox"/> 8-10 años	<input type="checkbox"/> 10-12 años
<input checked="" type="checkbox"/> 12-14 años	<input checked="" type="checkbox"/> 14-17 años
<input type="checkbox"/> 17-25 años	<input type="checkbox"/> 25-60 años
<input type="checkbox"/> Más de 60 años	<input type="checkbox"/> Todos

**Edad del autor**

<input type="checkbox"/> 8-10 años	<input type="checkbox"/> 10-12 años
<input type="checkbox"/> 12-14 años	<input type="checkbox"/> 14-17 años
<input type="checkbox"/> 17-25 años	<input checked="" type="checkbox"/> 25-60 años
<input type="checkbox"/> Más de 60 años	

**GUARDAR**

Indicamos también cuál es la edad del público objetivo al que se dirige el escenario y cuál es la edad del autor.

Cuando hemos completado todos los campos del formulario, pulsamos el botón **Guardar** que hay al final de la página.

**GUARDAR**