

# CONOCER AGREGA

## Módulo 5: **Crear contenidos**

## ÍNDICE

CREAR CONTENIDOS CON AGREGA .....	1
1. Acceso .....	2
2. Crear un objeto .....	4
2.1. Definir el índice o estructura .....	5
2.2. Asociar los archivos al índice .....	9
2.2.1. Subir los archivos .....	17
2.3. Modificar el índice o estructura .....	20
2.3.1. Mover elementos .....	21
2.3.2. Renombrar elementos .....	22
2.3.3. Eliminar elementos .....	24
2.3.4. Copiar elementos .....	25
2.3.5. Vista de los elementos .....	28
3. Definir la navegación .....	30
4. Actividades .....	32

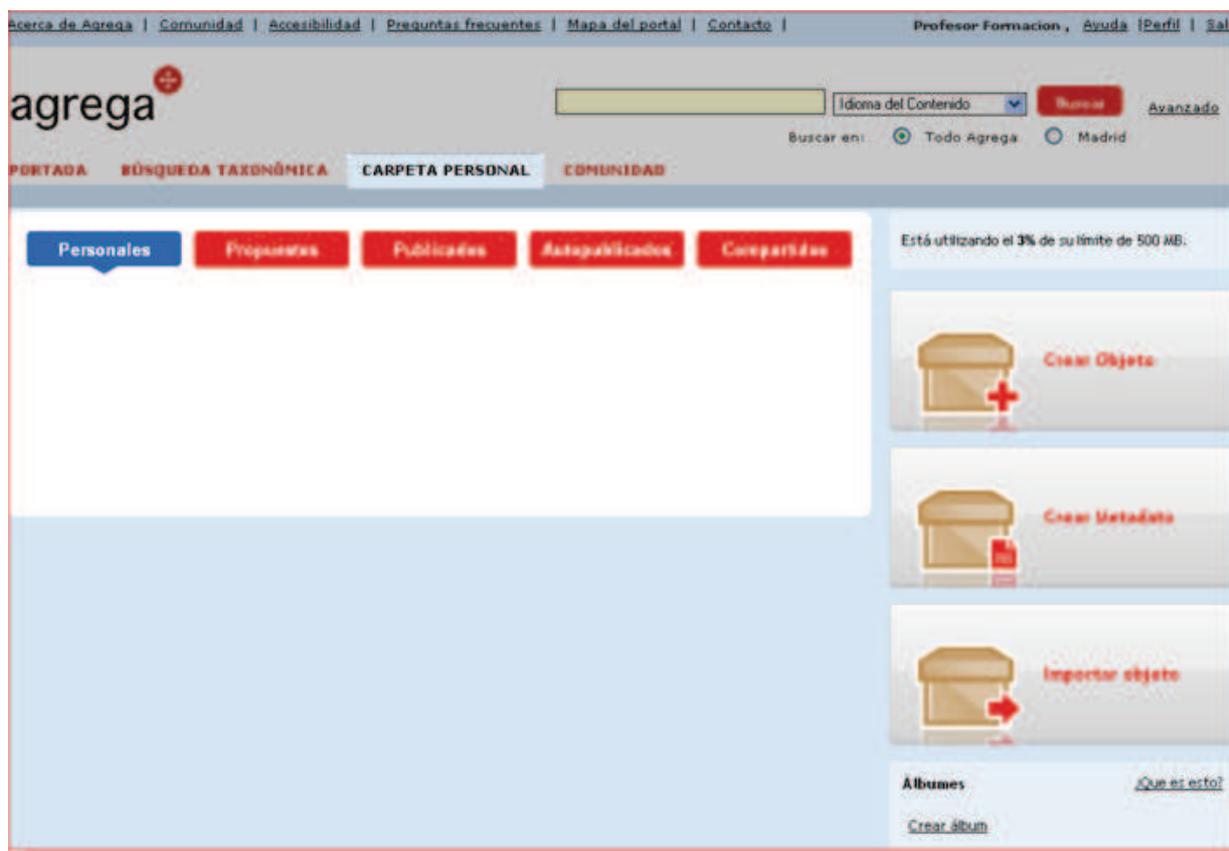
---

## CREAR CONTENIDOS CON AGREGA

---

La carpeta personal es nuestro espacio privado en Agrega. Por tanto, será necesario para acceder que tengamos una clave y contraseña de acceso.

En esta zona privada tenemos la posibilidad de realizar varios tipos de acciones con contenidos que solo son posibles en Agrega si estamos registrados. Los usuarios anónimos o no registrados de Agrega no disponen de Carpeta Personal.



Básicamente, ya que los iremos explicando con mayor detenimiento en los apartados siguientes, en la carpeta personal:

1. Podemos **crear nuestros propios contenidos** a partir de materiales previos que dispongamos (imágenes, ficheros de texto, audios, vídeos, páginas web de referencia, código embebido, etc.).
2. Podemos **catalogar los contenidos** bajo determinados criterios para que más tarde nos resulte más fácil encontrarlos.
3. Podemos **incorporar a nuestro espacio personal contenidos ya existentes** en

- Agrega o generados con herramientas de autor.
4. Podemos crear **álbumes en los que organizar** y estructurar contenidos.

## 1. Acceso

La funcionalidad de creación de contenidos en Agrega la localizamos en la zona restringida de usuarios registrados.

El acceso a la misma se realiza desde la portada principal, en la opción "Acceder" que se encuentra en el menú superior:



The image shows the homepage of the Agrega website. At the top, there is a navigation menu with links: "Acceder de Agrega", "Comunidad", "Accesibilidad", "Preguntas frecuentes", "Mapa del portal", "Contacto", "Acceder", and "Ayuda". Below the menu is the Agrega logo and a search bar. A callout box with a red arrow points to the "Acceder" link in the top right corner, with the text "Acceso a zona restringida de usuarios registrados". The main content area features a carousel of images, a section for "Itinerarios de aprendizaje destacados" with sub-sections for "Últimas Creaciones" and "Últimas Modificaciones", and a "Noticias" section with two news items. At the bottom, there are logos for Plan E, Gobierno de España, Ministerio de Industria Turismo y Comercio, Ministerio de Educación, ite, the European Union, and the Junta de Andalucía.

Una vez que hemos introducido nuestro nombre de usuario y contraseña de Agrega se nos muestra una ventana con la opción de la **CARPETA PERSONAL**. La primera vez que accedamos el aspecto será parecido al siguiente, ya que aún no disponemos de contenidos creados o importados:

Acerca de Agrega | Comunidad | Accesibilidad | Preguntas frecuentes | Mapa del portal | Contacto | Profesor Formación , Ayuda | Perfil | Salir

# agrega

Idioma del Contenido  Avanzado

Buscar en:  Todo Agrega  Madrid

PORTADA BÚSQUEDA TAXONÓMICA **CARPETA PERSONAL** COMUNIDAD

Personales Propuestas Publicadas Autoguardados Compartidos

Está utilizando el 3% de su límite de 500 MB.

 **Crear Objeto**

 **Crear Metadatos**

 **Importar objeto**

**Álbumes** [¿Que es esto?](#)

[Crear álbum](#)

---

## 2. Crear un Objeto

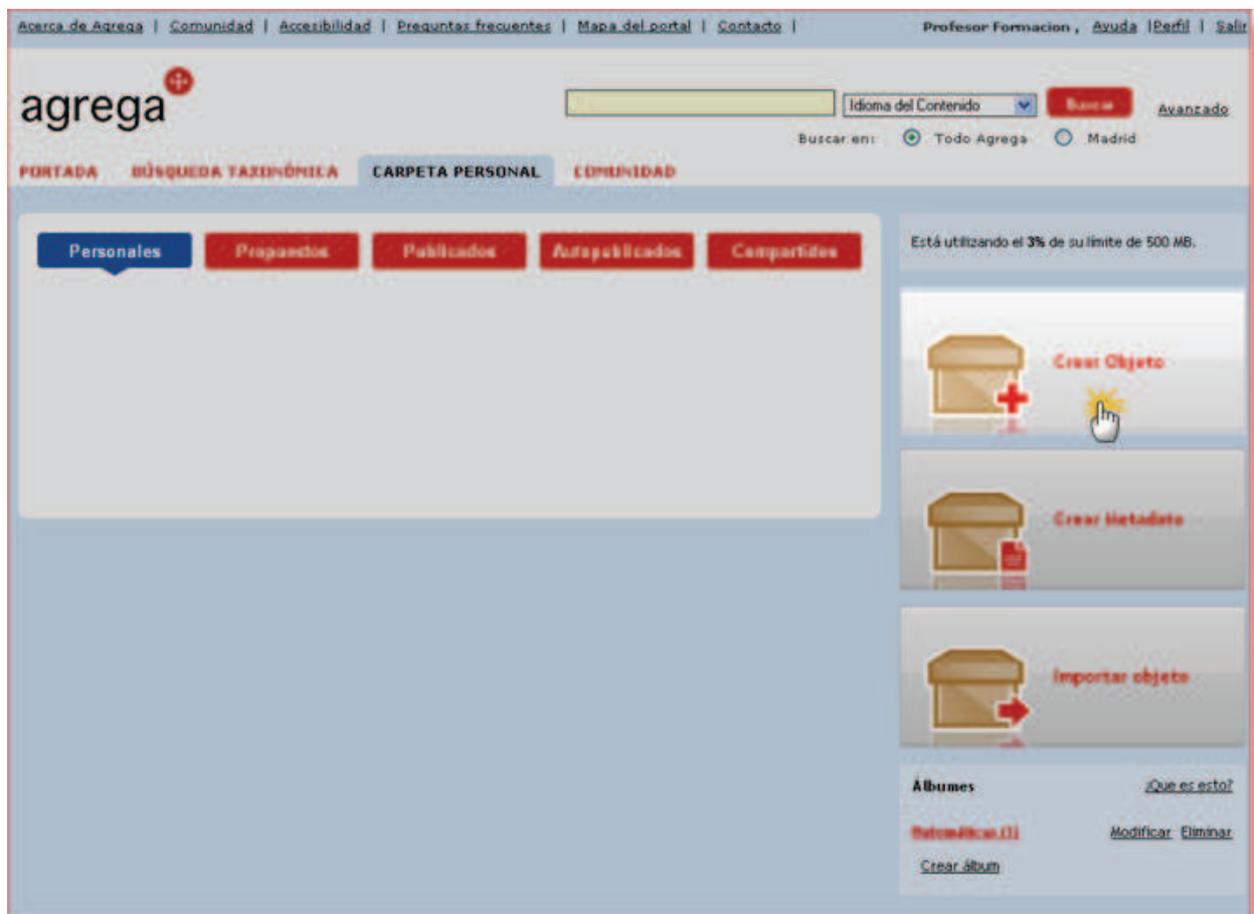
---

Agrega no solo permite buscar y descargarse contenidos educativos digitales, también nos ofrece la posibilidad de crear en nuestro espacio personal objetos que nosotros mismos podemos construir. Eso sí, necesitaremos disponer previamente de los elementos que formarán el objeto digital educativo.

Los elementos constitutivos de nuestro objeto personal pueden ser:

- Ficheros de texto, imagen, audio, vídeo, etc.
- Referencias o enlaces a páginas web (URL).
- Código embebido de un vídeo, una presentación, un documento, etc.

El primer paso para crear un objeto será pinchar en la opción "Crear Objeto":



---

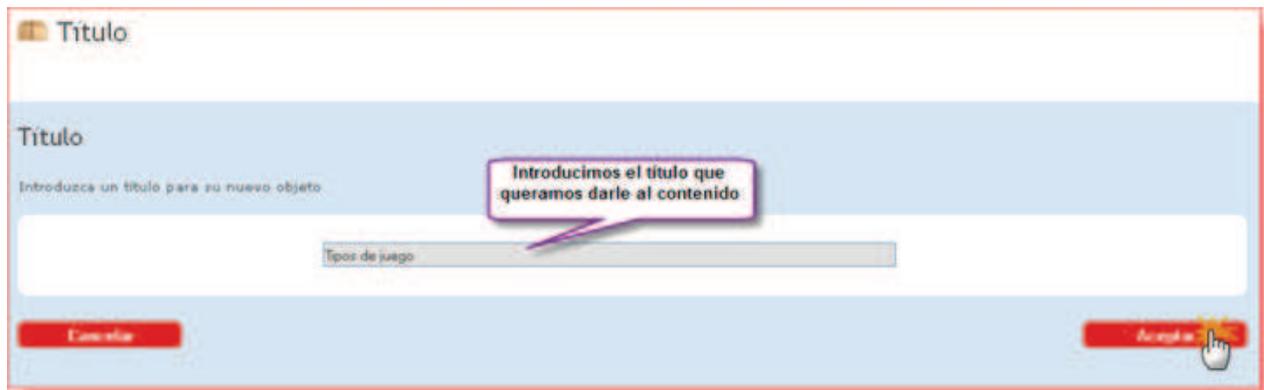
## 2.1. Definir el índice o estructura

---

Un objeto a crear en Agrega requiere de las siguientes fases:

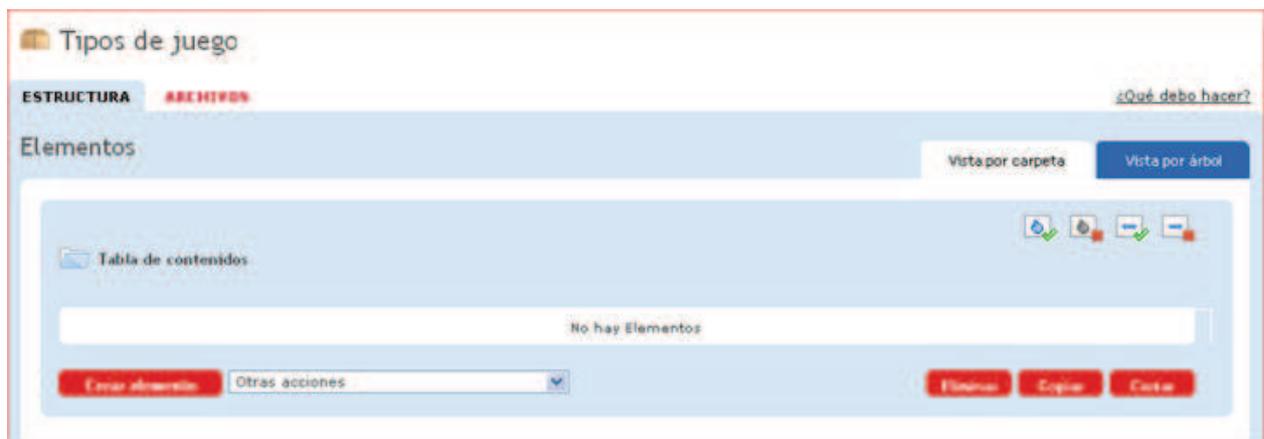
1. Decidir el **nombre** que deseamos que tenga el objeto.
2. Crear un **índice** o estructura.
3. **Asociar** los archivos físicos o las referencias a los elementos del índice.

Así que lo primero que hemos de hacer para crear nuestro objeto en Agrega es decidir el nombre o título que este ha de llevar. Esta es la acción que la herramienta nos va a solicitar inmediatamente que pinchamos en "Crear Objeto":



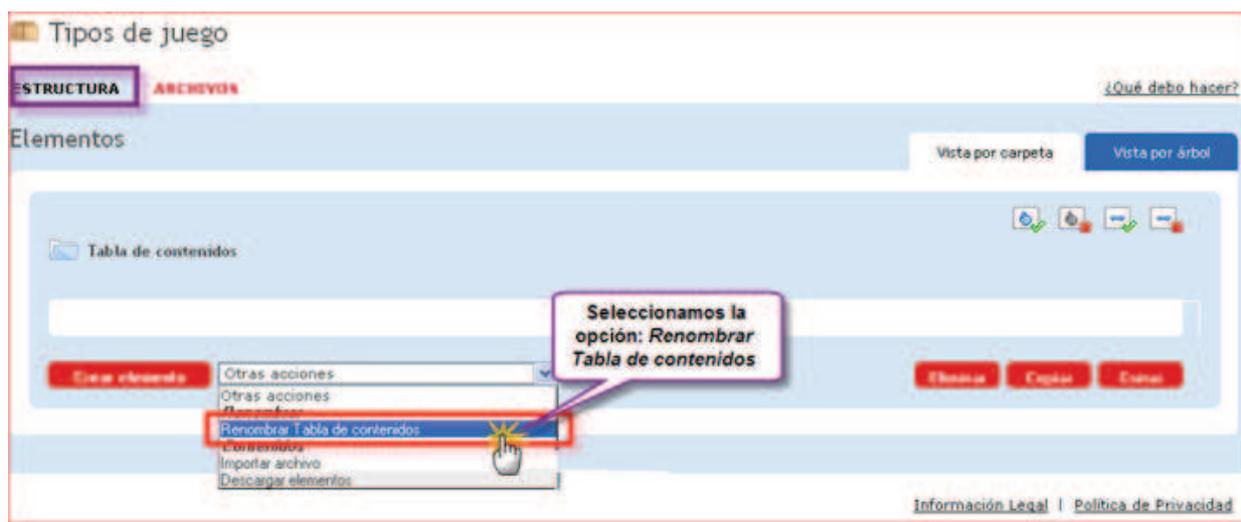
En el caso de la imagen anterior el título que vamos a darle a nuestro objeto es "**Tipos de Juego**", puesto que vamos a crear un objeto con recursos para tratar el tema de los diferentes tipos de juegos.

Al pinchar en "Aceptar", una vez escrito el título, se nos mostrará una nueva ventana para que en ella estructuremos el índice de los elementos que compondrán el objeto:



En primer lugar se nos muestra un título predeterminado para el índice: "**Tabla de contenidos**". Este título lo podremos cambiar por otro que se adapte mejor a nuestras necesidades.

Para nuestro ejemplo vamos a dar al título del índice el mismo que hemos dado al objeto, es decir: "Contenidos teórico-prácticos". Para ello tendremos que pulsar sobre **Renombrar** en el combo de "Otras acciones":



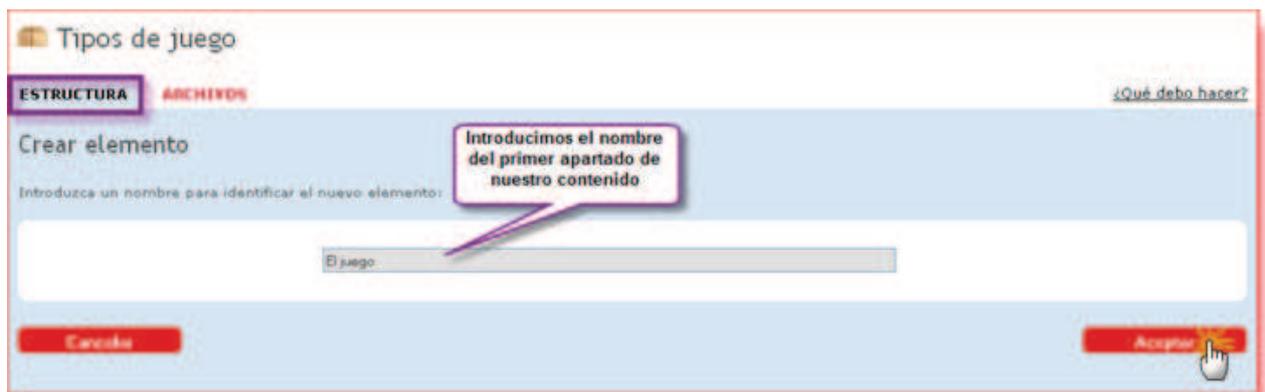
Seguidamente darle el título deseado:



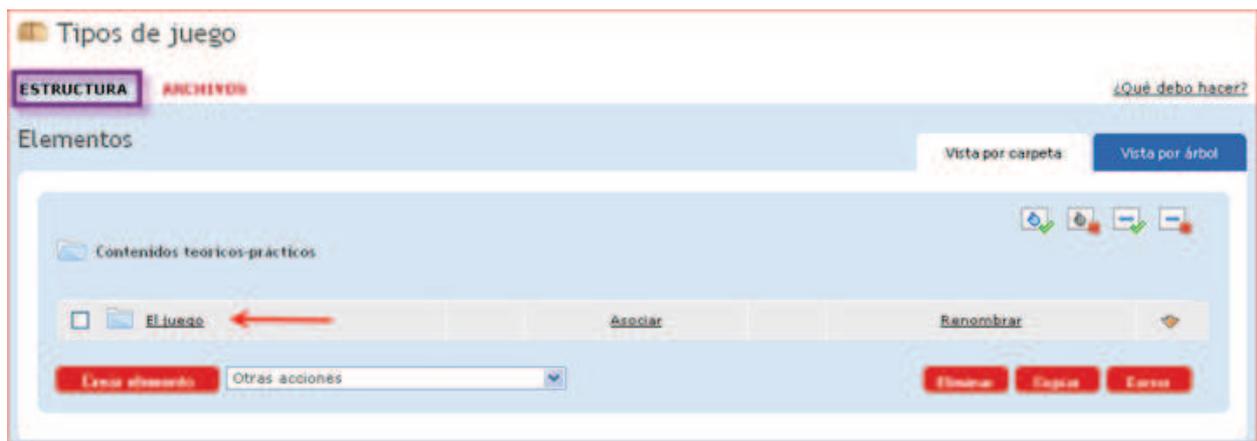
Hecho lo cual, el nombre del índice o estructura de nuestro futuro objeto habrá cambiado:



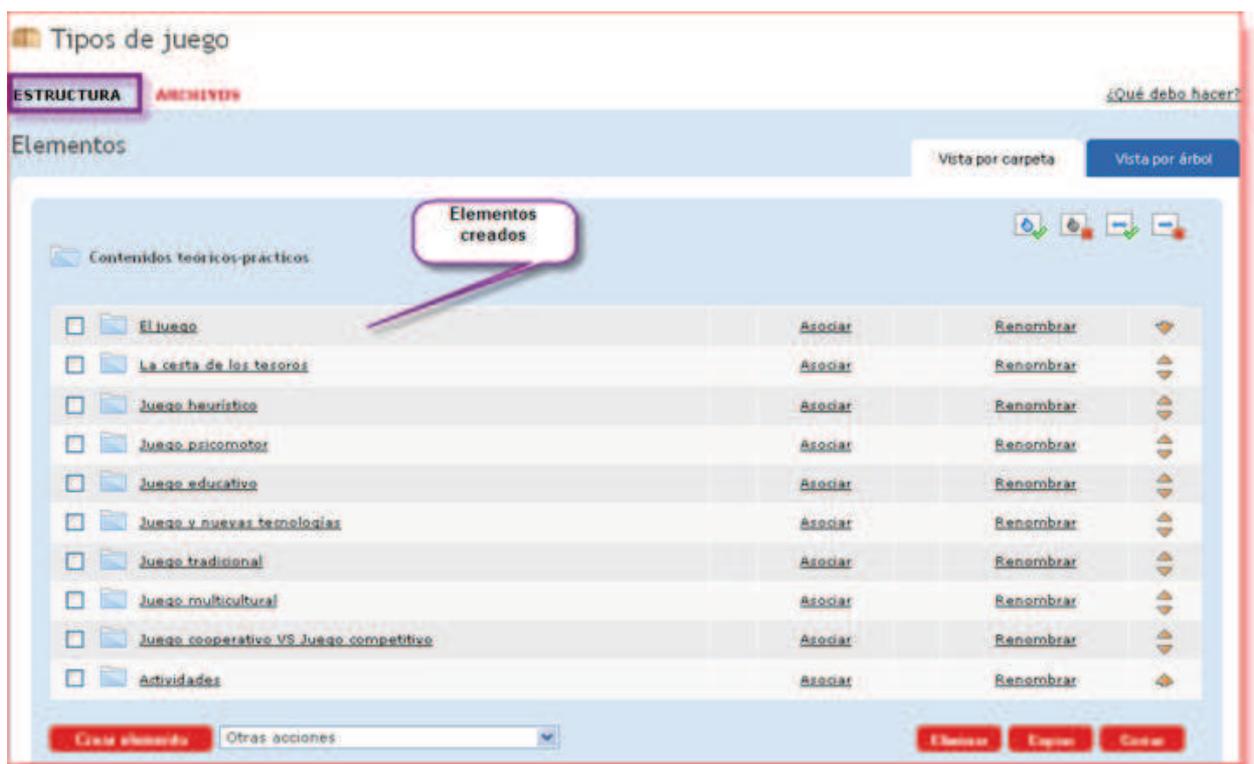
Ahora ya estamos preparados para añadir los elementos o capítulos del índice del objeto. En nuestro ejemplo hemos decidido que el primer elemento se llame "**El juego**":



Tras aceptar, el primer elemento del índice de nuestro contenido queda creado:



En el ejemplo que presentamos estamos tratando de crear un objeto en el que vamos a abordar, como decíamos, los distintos tipos de juegos. Para ello la estructura que va a presentar nuestro objeto, una vez incorporados todos sus elementos, sería la que mostramos a continuación:



Como vemos, además del apartado "El juego", hemos incorporado al índice o estructura del objeto otros elementos:

1. ***La Cesta de los tesoros.***
2. ***Juego Heurístico.***
3. ***Juego Psicomotor.***
4. ***Juego Educativo.***
5. ***Juego y Nuevas Tecnologías.***
6. ***Juego Tradicional.***
7. ***Juego Multicultural.***
8. ***Juego Cooperativo vs Juego Competitivo.***
9. ***Actividades.***

Con esto habríamos finalizado la primera fase de la creación de un objeto en Agrega: darle su nombre y decidir su índice o estructura. Aún no hemos incorporado los ficheros físicos, tan solo hemos organizado los elementos y su orden.

---

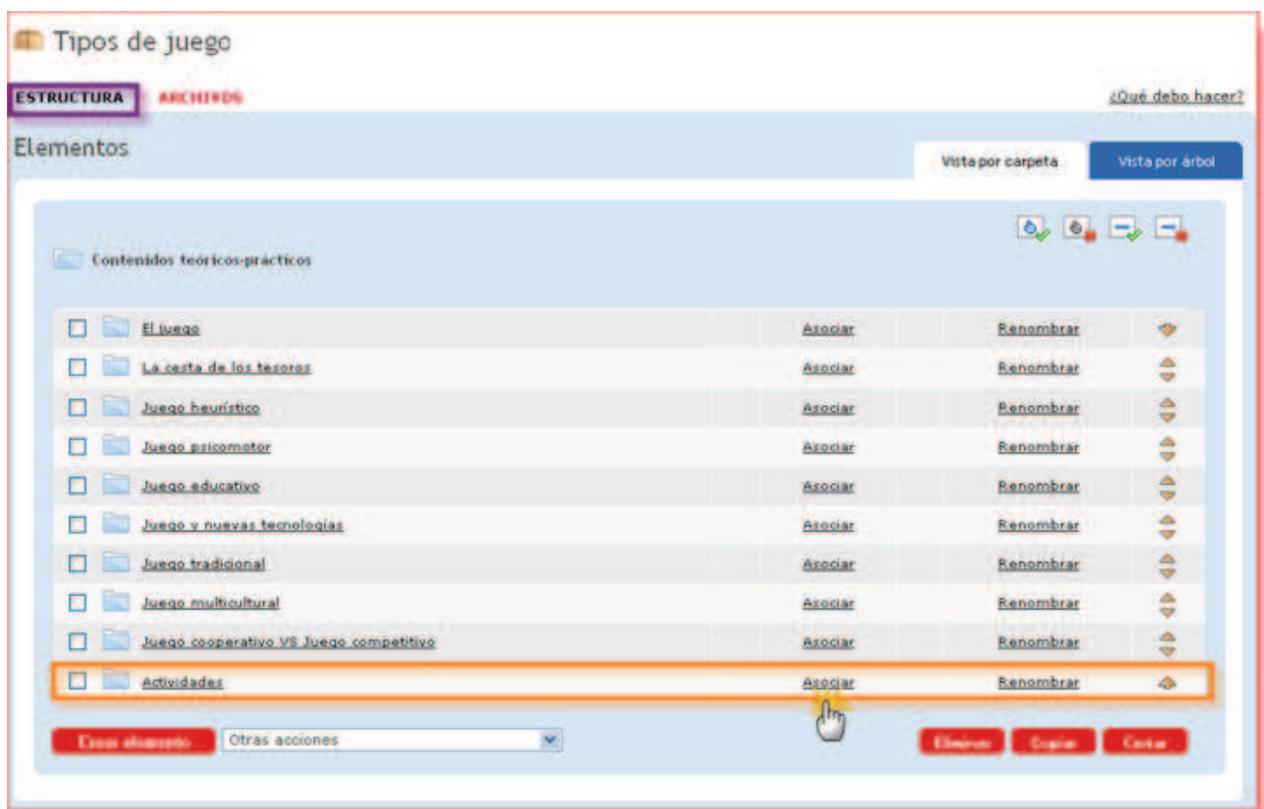
## 2.2. Asociar los archivos al índice

---

En esta fase asociaremos cada elemento del índice con el archivo, referencia de página web o código embebido correspondiente. Cuando el contenido esté ya creado, cada vez que un usuario haga clic sobre ese elemento del índice se le mostrará el archivo, página web o elemento embebido asociado.

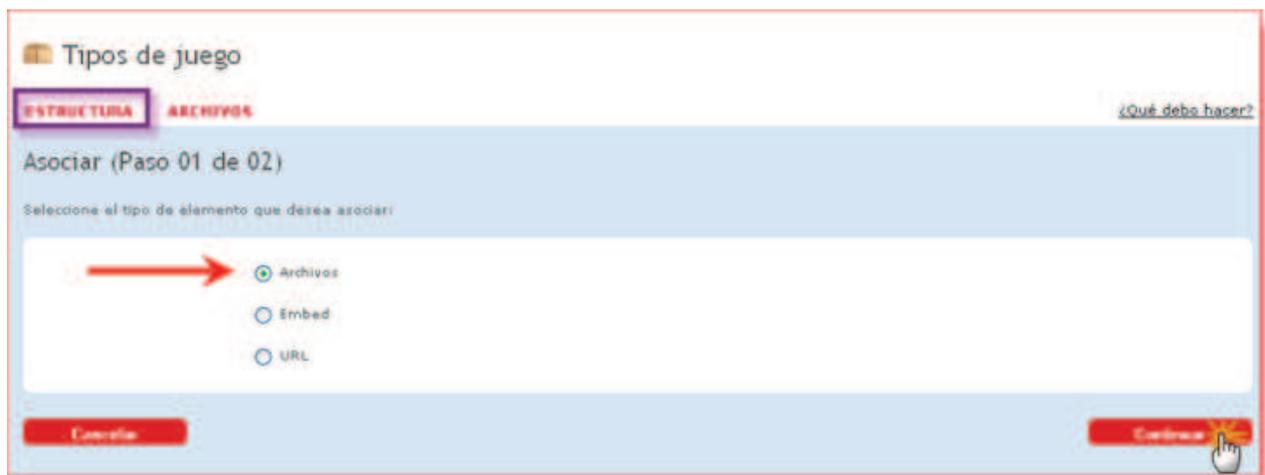
El proceso de asociación es sencillo:

**Para asociar un Archivo**, tendremos que pulsar sobre la opción "**Asociar**" que figura al lado del elemento al que queramos asociar el archivo:



En la siguiente ventana que aparecerá puede optarse por realizar la asociación con:

- Un fichero.
- Un código embebido.
- Una URL o dirección de internet.



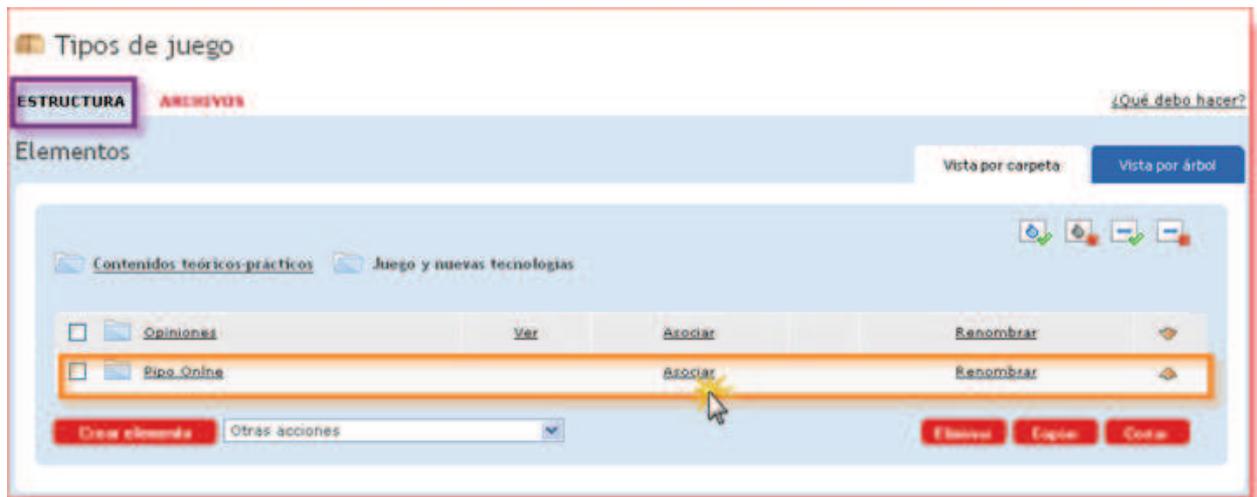
Como en este caso hemos elegido "**Archivos**", al pinchar en "**Continuar**" se nos mostrará el listado de archivos que previamente hemos subido al objeto. Seleccionaremos entonces el archivo en cuestión pinchando en "**Asociar**":



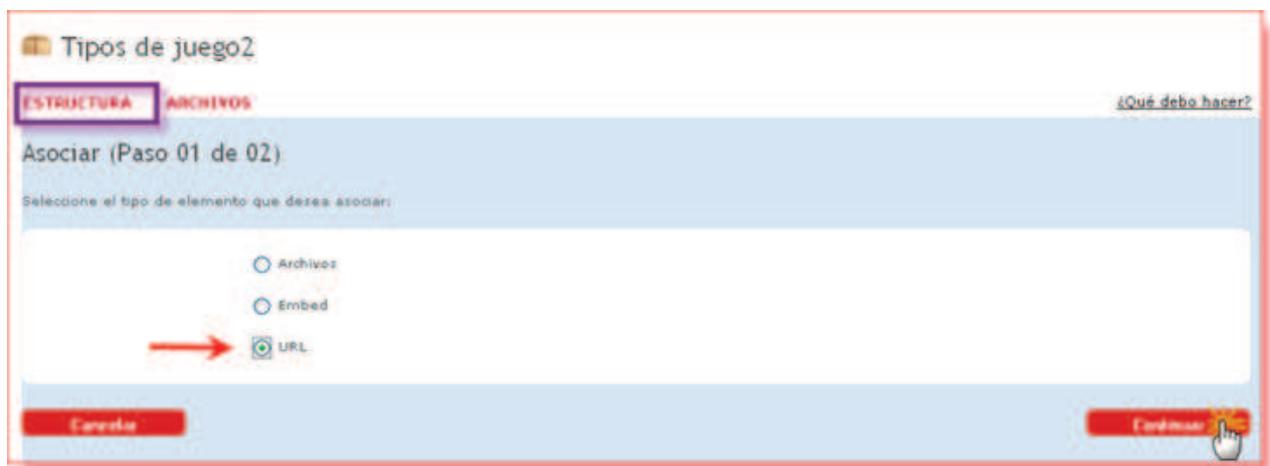
### Para asociar una referencia de una página web o URL:

Esta opción nos permite asociar el elemento que deseemos con una URL de una página web externa.

Siguiendo con el ejemplo, en el elemento "*El juego y las nuevas tecnologías*", pulsamos en "**Asociar**":



Como en este elemento del índice hemos creado dos subpartados (*Opiniones* y *Pipo Online*), la herramienta nos da la opción de asociar una URL a cada uno de ellos.



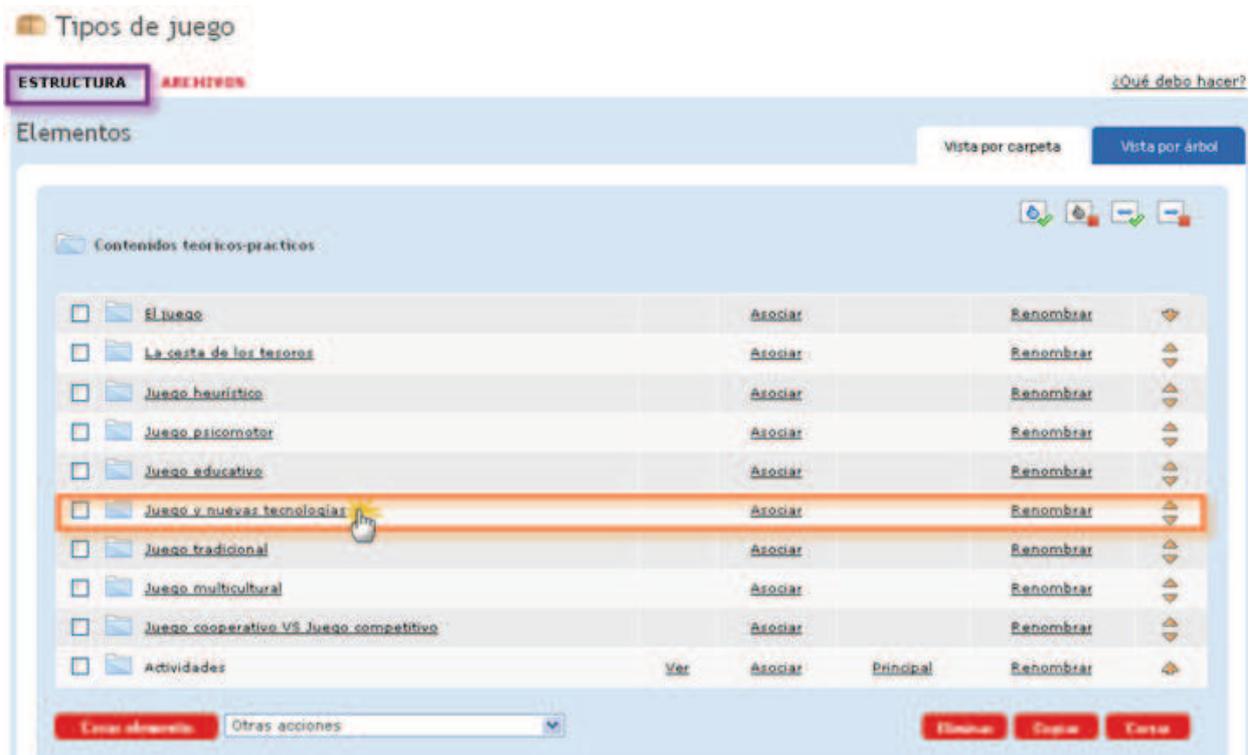
Introducimos la dirección URL y pulsamos en "**Aceptar**":



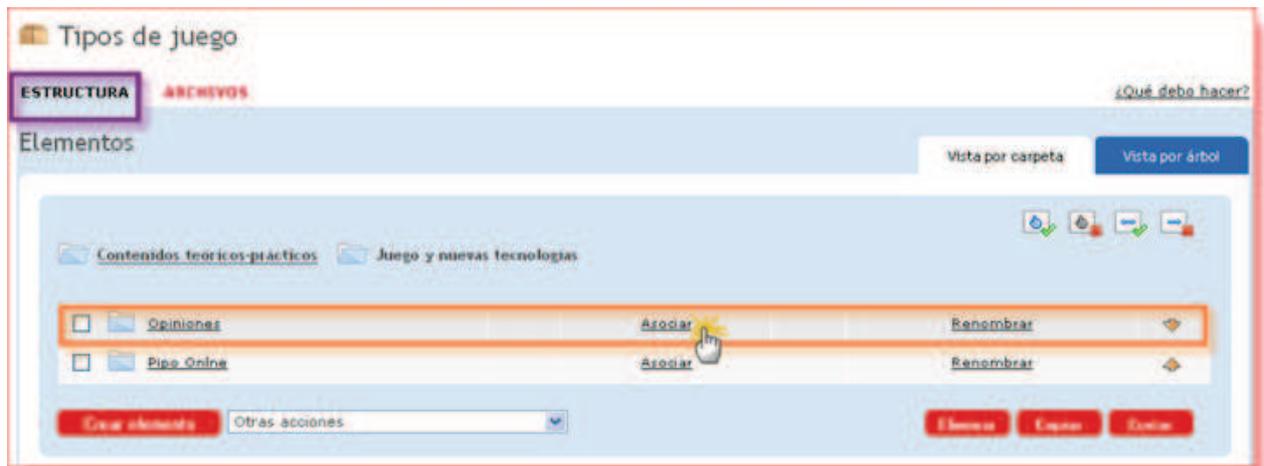
### Asociar un elemento del índice a un código "embed":

Esta opción nos va a permitir asociar a nuestros elementos videos, audios, documentos slideshare, scribed, etc. que encontremos navegando por Internet, siempre que suministren el código embebido.

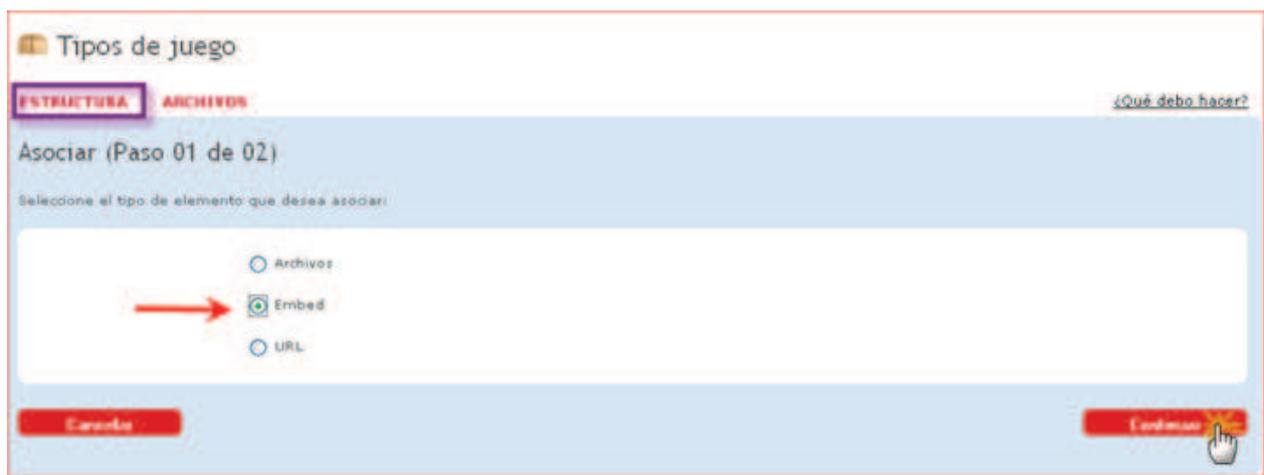
En el ejemplo que presentamos vamos a asociar el código embebido de un vídeo que hemos encontrado en internet a uno de los elementos que contiene el elemento *El juego y las nuevas tecnologías*:



Pulsamos sobre "**Asociar**" de aquel elemento al que queramos asociar el vídeo:



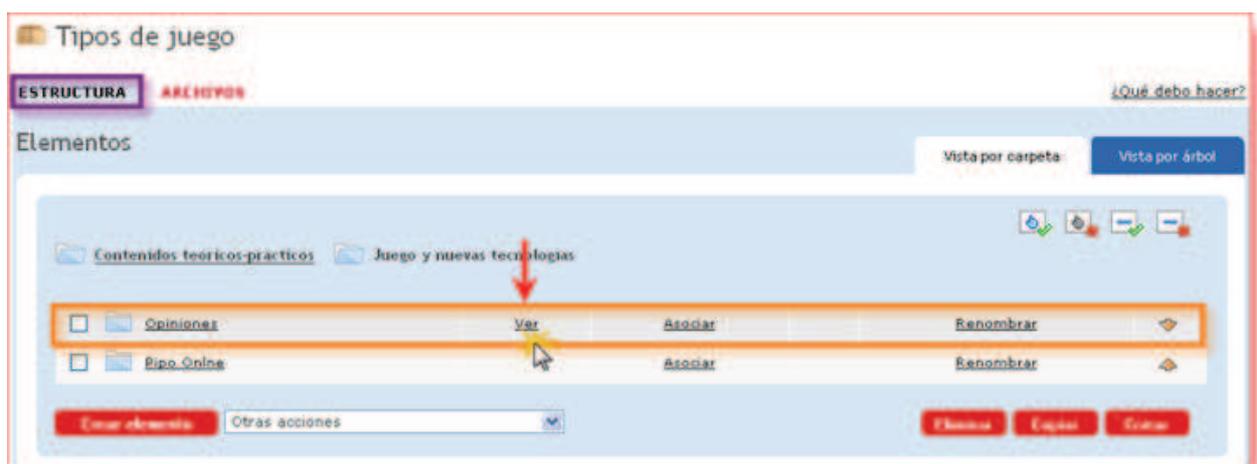
Seleccionamos la opción "**Embed**" y pulsamos sobre "**Continuar**":



En la siguiente pantalla introducimos el código y pulsamos en "**Aceptar**":



El código embebido queda asociado al elemento:



Si pinchamos en "**Ver**" podemos verificar que ha sido correcta la asociación:



**Observemos, finalmente, cómo se verá nuestro contenido creado con Agrega:**

Tipos de juego agreg

**Árbol**

- Contenidos teóricos-prácticos
  - El juego** → Ejemplo con código embed
  - La cesta de los tesoros
  - Juego heurístico
  - Juego psicomotor
  - Juego educativo
  - Juego y nuevas tecnologías
  - Juego tradicional
  - Juego multicultural
  - Juego cooperativo VS Juego competitivo
- Actividades

**Ejemplo con código embed** [el juego](#)

View more [presentations](#) from [351984](#)

Tipos de juego agrega

**Árbol**

- Contenido técnico-práctico
  - El juego
  - La caza de los tesoros
  - Juego heurístico
  - Juego psicomotor
  - Juego educativo
  - Juego y nuevas tecnologías
  - Opciones** → Ejemplo con código embed
  - Juego Online
  - Juego tradicional
  - Juego multicultural
  - Juego cooperativo VS Juego competitivo
  - Actividades

Tipos de juego agrega

**Árbol**

- Contenido técnico-práctico
  - El juego
  - La caza de los tesoros
  - Juego heurístico
  - Juego psicomotor** → Ejemplo con url
  - Democratización
  - Juego educativo
  - Juego y nuevas tecnologías
  - Juego tradicional
  - Juego multicultural
  - Juego cooperativo VS Juego competitivo
  - Actividades

**buenas tareas** Una exclusiva base de datos de ensayos para estudiantes

Suscribirse Acceso [t](#) [f](#) [Me gusta](#) 110 ml

---

### El Juego Psicomotor

---

#### El Juego Psicomotor

El juego psicomotor

Hacia el primer año de vida el niño juega principalmente a juegos motores que simbolizan el proceso de separación del adulto. Se tienen el deseo de huir pero al mismo tiempo la necesidad de ser cogido y de no estar solo, por eso a casi todos los niños generalmente, entre los 2 y 3 años les gusta jugar a ser perseguidos. Cuando el niño avanza en seguridad, aparece la denominada explosión motora. Se juega a saltar, a caer, a gritar, a girar, etc., les gusta experimentar con el equilibrio y el desequilibrio, subiendo y bajando rampas. Todas estas actividades van ayudando a definir el esquema corporal y ayudando a los procesos de lateralización de las funciones.

Coincidiendo con el inicio del juego simbólico, surgen los juegos que necesitan una cierta precisión, aparece la necesidad de poner en marcha las competencias del cuerpo, con el fin de experimentar la propia capacidad para realizar esas acciones.

Con el juego psicomotor se trabaja:

- \* La percepción: visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa.
- \* El esquema corporal: estructura corporal, postura y equilibrio, respiración y relajación, lateralización de las funciones.

Etiquetas por: [Etiquetas](#)

Fecha de envío: 2

Categorías: [Temas](#)

Palabras: 465

Páginas: 2

Número de Vista

Rango de popularidad

[Compartir en](#)

[G+ / +1](#)

[VER TODO EL EN](#)

---

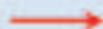
**Ensayos relac**

- [Juego Motor](#)
- [Educación Física](#)
- [Infante](#)

Árbol

- ▣ ▣ Contenidos teórico-prácticos
  - 📁 El juego
  - ▣ 🎮 La cesta de los tesoros
  - ▣ 🎮 Juego heurístico
  - ▣ 🎮 Juego psicomotor
  - ▣ 🎮 Juego educativo
  - ▣ 🎮 Juego y nuevas tecnologías
  - ▣ 🎮 Juego tradicional
  - ▣ 🎮 Juego multicultural
  - ▣ 🎮 Juego cooperativo VS Juego competitivo

📁 Actividades



Ejemplo con archivo

1. Cuáles son las características del juego.



Grupos de 6 personas establecer las diferencias entre juego heurístico y la cesta de los tesoros.

3. Ventajas del juego y las nuevas tecnologías.



Trabajo de investigación: en parejas de dos, realizar entrevistas a personas mayores para saber a qué jugaban cuando eran pequeños.

5. Debate en clase. Ventajas y desventajas del juego cooperativo y competitivo.



---

## 2.2.1. Subir los archivos

---

La subida de archivos tendremos que realizarla desde la pestaña "**Archivos**":



Para añadir los ficheros tendremos que pulsar sobre "**Importar archivo**":



En la pantalla siguiente tendremos que seleccionar cómo vamos a subir el archivo o archivos:

- Como archivo único.
- Un conjunto de archivos empaquetados en un archivo zip.

Al mismo tiempo, Agrega nos facilita esta tarea de subida de archivos permitiendo

subir más de un archivo a la vez:

Tipos de juego

ESTRUCTURA ARCHIVOS [¿Qué debo hacer?](#)

### Importar archivo

Seleccione el tipo y el archivo que desea importar: (Dependiendo del tamaño del archivo, la operación puede durar varios minutos)

01

Archivo único

Conjunto de archivos (ZIP)

02

Archivo único

Conjunto de archivos (ZIP)

03

Archivo único

Conjunto de archivos (ZIP)

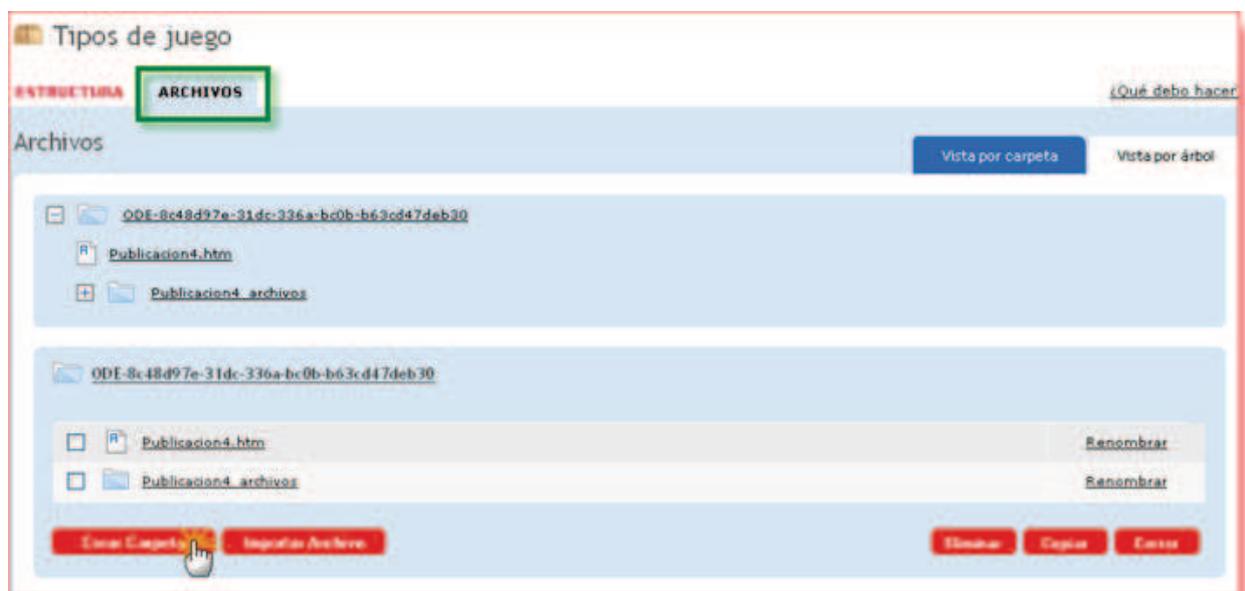
**Importante:** Seleccionar si lo que queremos subir es un archivo único o un conjunto de archivos zip ya que si no, la subida no se efecturá correctamente.

Desde aquí podremos seleccionar de uno en uno los archivos a subir (nos permitirá realizar subidas de hasta tres ficheros únicos) y también podremos subir un conjunto de archivos en formato zip.

Los archivos quedan incorporados en la sección **Archivos**. Como puede verse, los archivos .zip quedan descomprimidos en una carpeta con el mismo nombre:



Si lo precisamos, también podemos crear carpetas para incorporar a esa carpeta los archivos que deseemos y tener nuestra propia organización de carpetas y archivos:



---

## 2.3. Modificar el índice o estructura

---

La estructura o índice de un objeto puede ser modificada y reorganizada cuantas veces se considere necesario. Las operaciones relacionadas con la reorganización se realizan todas ellas desde la ventana de la estructura del objeto:

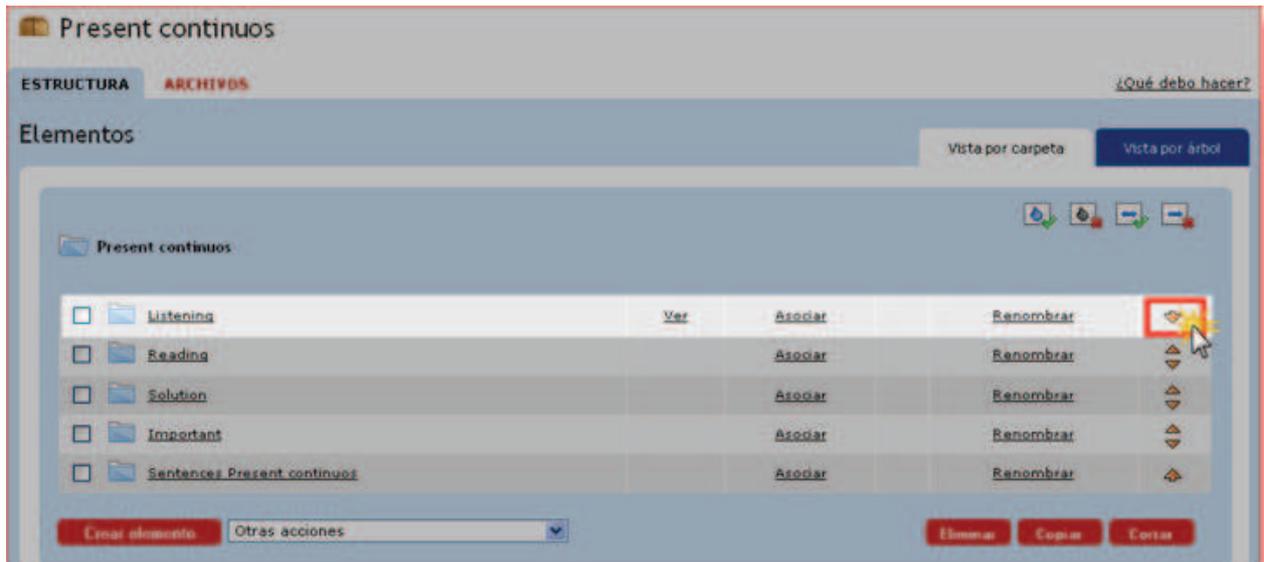


Desde esta pantalla podremos:

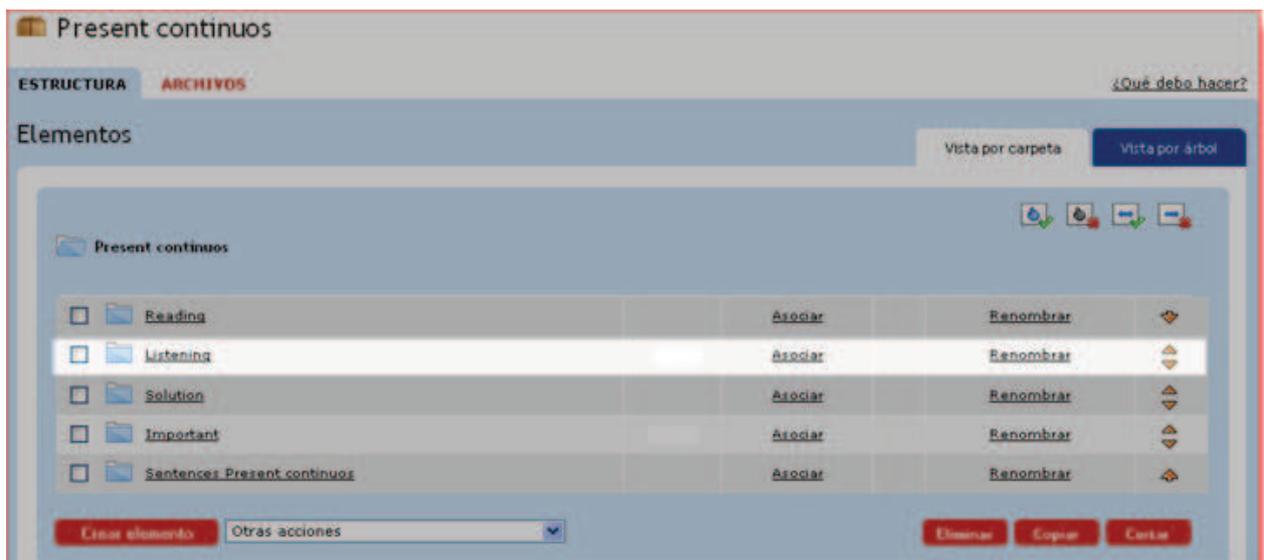
- A.** Mover los elementos.
- B.** Renombrar los elementos.
- C.** Eliminar, copiar o cortar.
- D.** Asociar archivos.
- E.** Vista.
- F.** Navegación entre los elementos.

### 2.3.1. Mover elementos

**Mover los elementos:** cambiar de posición los elementos del índice es tan sencillo como pulsar sobre las flechas que aparecen a la derecha del elemento que queremos mover:



El resultado es que el elemento cambiará de posición:

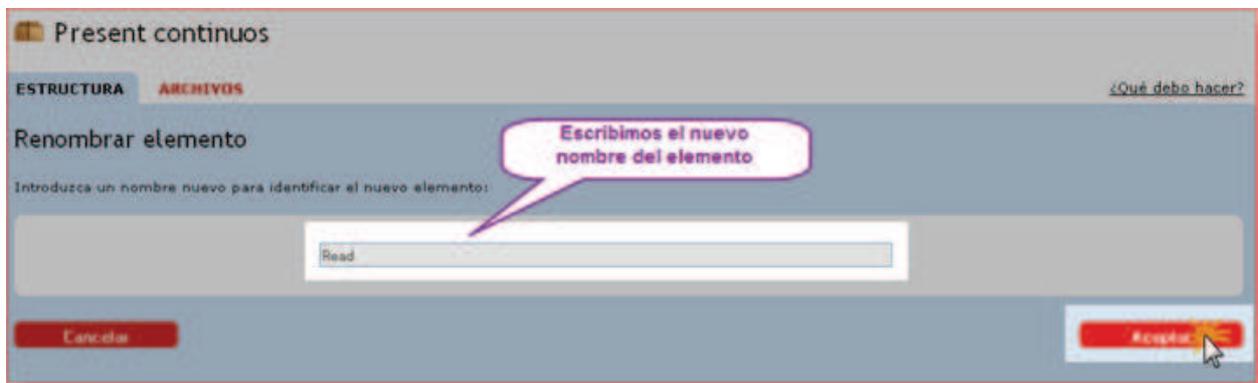


### 2.3.2. Renombrar elementos

**Renombrar los elementos:** para ello pulsaremos en "Renombrar" que aparece en línea con el nombre del elemento:



A continuación escribimos el nuevo nombre del elemento:



El resultado sería el siguiente:

Present continuos

ESTRUCTURA ARCHIVOS ¿Qué debo hacer?

Elementos Vista por carpeta Vista por árbol

Present continuos

**Nuevo nombre**

<input type="checkbox"/>	Listening	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Asociar</a>	<a href="#">Renombrar</a>	⬇
<input type="checkbox"/>	<b>Read</b>	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Asociar</a>	<a href="#">Renombrar</a>	⬆
<input type="checkbox"/>	Solution	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Asociar</a>	<a href="#">Renombrar</a>	⬇
<input type="checkbox"/>	Important	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Asociar</a>	<a href="#">Renombrar</a>	⬇
<input type="checkbox"/>	Sentences Present continuos	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Asociar</a>	<a href="#">Renombrar</a>	⬇

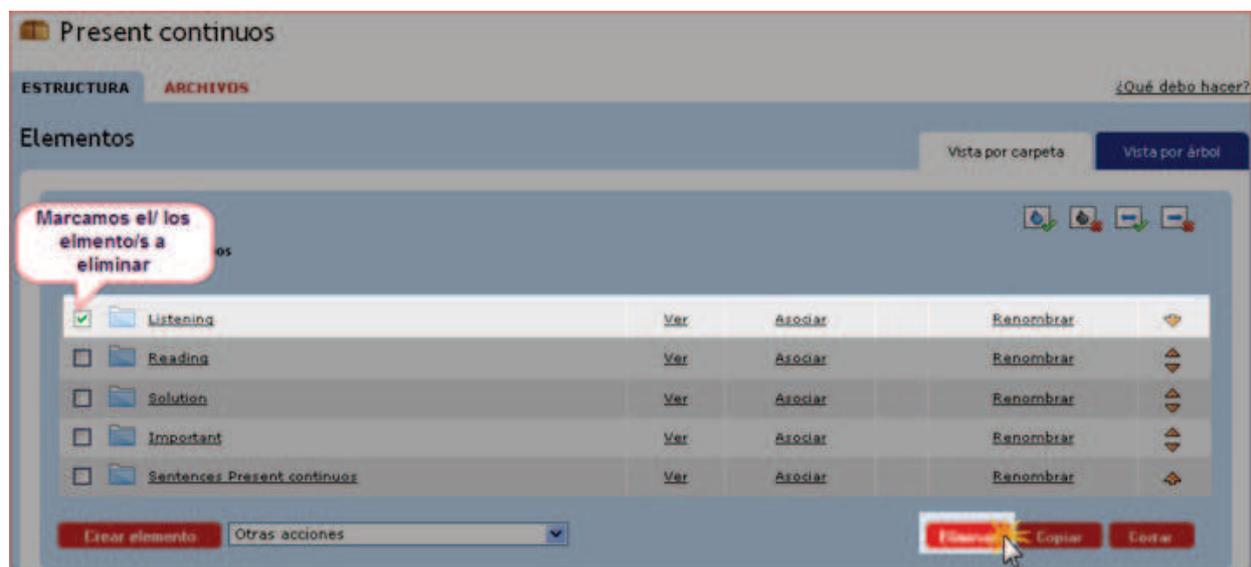
[Crear elemento](#)  [Eliminar](#) [Copiar](#) [Mover](#)

---

### 2.3.3. Eliminar elementos.

---

**Eliminar:** seleccionamos el elemento o elementos a eliminar, y pulsamos en el botón "Eliminar".



---

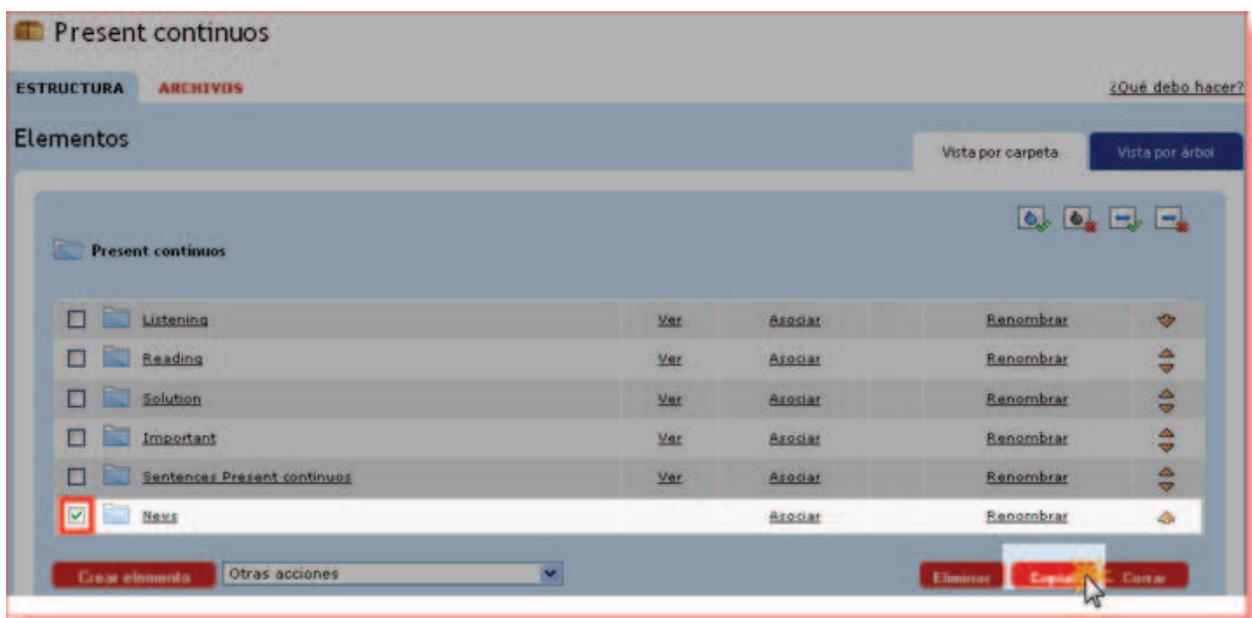
### 2.3.4. Copiar elementos

---

Podemos hacer que un elemento del índice o estructura se duplique para incorporarlo como un subapartado a otro elemento. Lo entenderemos mejor si le explicamos con un ejemplo.

En el objeto o contenido "**Present continuous**" queremos que exista un apartado llamado "**news**" en el índice principal, pero también que exista dentro del elemento "**Sentences. Present continuous**", como un subelemento.

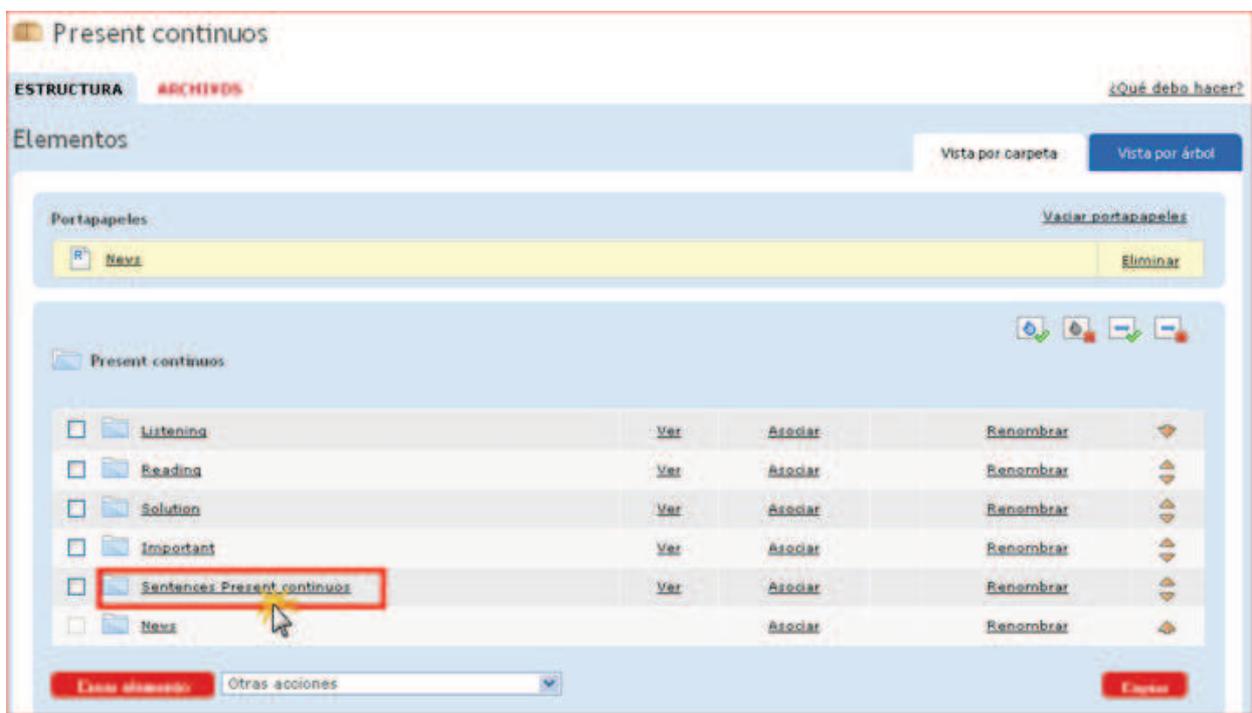
En primer lugar seleccionaremos el elemento que queramos copiar en otra ubicación y pinchamos en el botón "**Copiar**":



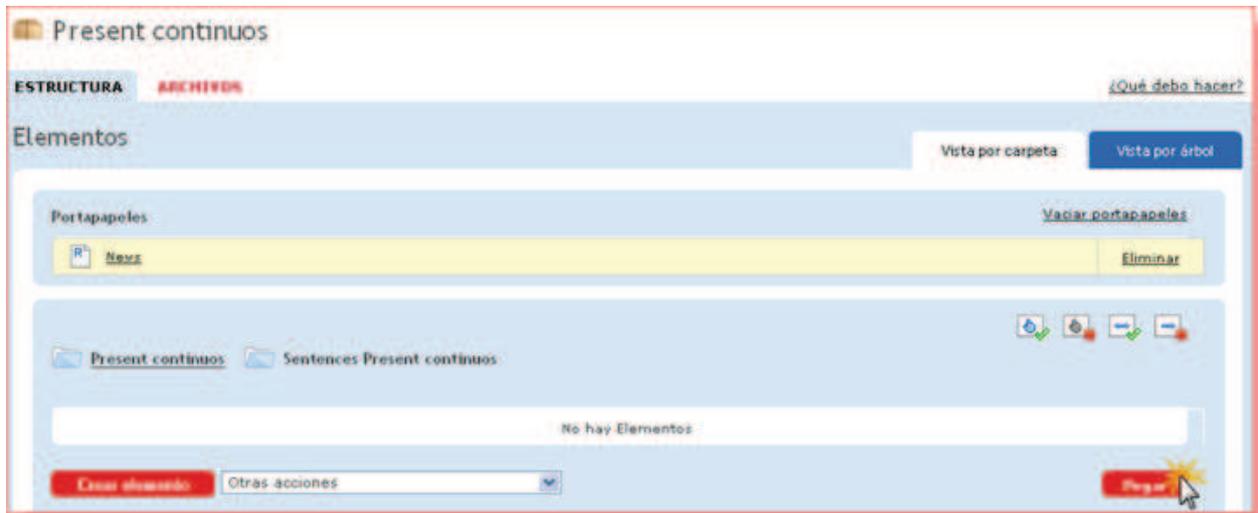
El elemento que hemos copiado aparece en el Portapapeles de la nueva pantalla que se nos abre :



Seguidamente tendremos que pulsar sobre el elemento del índice donde queramos integrar el elemento copiado:



Se nos abre entonces una nueva ventana en la que hemos de pinchar sobre el botón "Pegar":



Quedando por tanto la estructura del objeto que estamos creando de la siguiente manera:



---

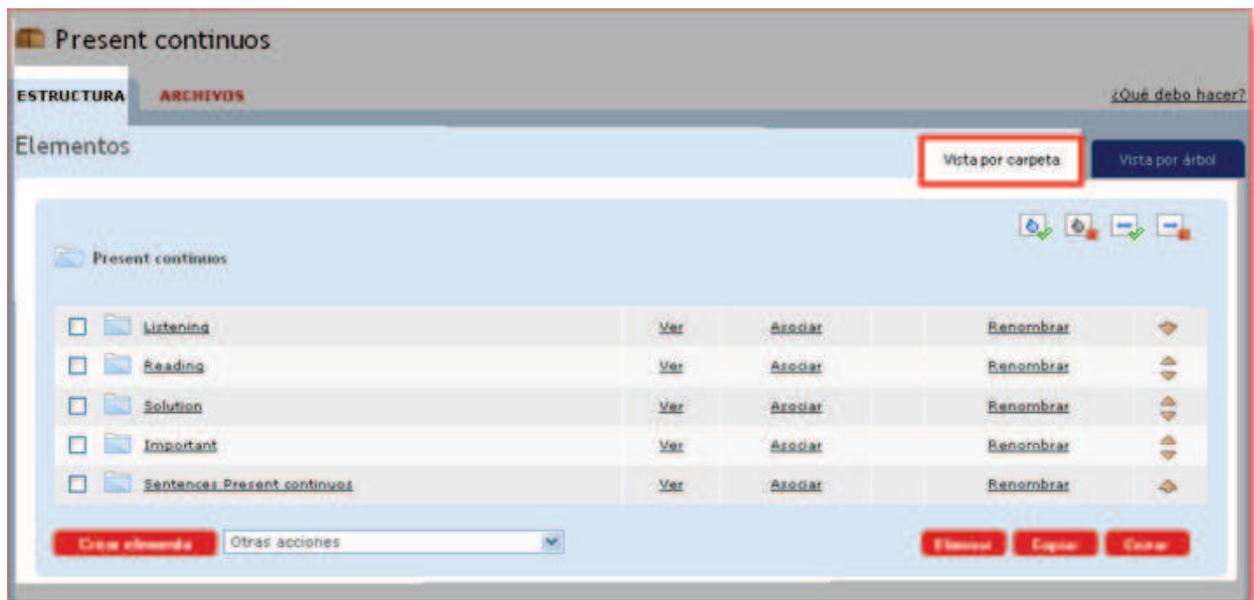
## 2.3.5. Vista de los elementos

---

Disponemos de dos vistas diferentes de los elementos o estructura del contenido que estamos creando:

### Vista en modo Carpeta:

En esta vista por carpetas se muestran los elementos de primer nivel de nuestro índice o estructura, junto con las opciones de "ver", "Asociar", "Renombrar" y la acción de desplazar.



### Vista en modo Árbol:

En este modo de visualización se muestran los elementos en sus diferentes niveles:

Present continuos

ESTRUCTURA ARCHIVOS ¿Qué debo hacer

Elementos Vista por carpeta Vista por árbol

Present continuos

- Listening
- Reading
- Solution
- Important
- news
- Sentences Present continuos

Vista por árbol

Present continuos Vista por carpeta

<input type="checkbox"/>	Listening	Ver	Asociar	Renombrar	⌵
<input type="checkbox"/>	Reading	Ver	Asociar	Renombrar	⌵
<input type="checkbox"/>	Solution	Ver	Asociar	Renombrar	⌵
<input type="checkbox"/>	Important	Ver	Asociar	Renombrar	⌵
<input type="checkbox"/>	Sentences Present continuos	Ver	Asociar	Renombrar	⌵

Como elemento Otras acciones

Eliminar Copiar Mover

---

### 3. Definir la navegación

---

Como hemos venido diciendo en los apartados anteriores, los contenidos creados con Agrega constan siempre de un índice. Pues bien, Agrega nos permite que definamos también, si así lo deseamos, cómo podrá ser la navegación por ese índice cuando los usuarios vean el contenido.

Podremos, pues, introducir un cierto **control sobre la navegación** que es permitida a los usuarios en el momento de visualizar nuestro contenido.

En la ventana de la estructura de nuestro objeto o contenido, desde el **Menú F** definimos ese tipo de navegación permitida:



Para activar la definición de la secuencia pinchamos sobre:



Nos aparecerá seguidamente un menú de opciones:



Veamos el significado de las diferentes opciones:



Permite, si está activado, acceder directamente (pinchando con el ratón) a los elementos descendientes o que cuelgan de un elemento. Si marcamos la opción contraria no se podrá acceder a los elementos descendientes de forma directa.



Si está activado, no se permitirá acceder a otros elementos de forma directa que no sean los descendientes. Si no está activado permitirá acceder directamente a elementos no descendientes.



Muestra, si está activado, flechas de navegación entre los distintos elementos descendientes.



Si está activado obliga a que la navegación sea siempre hacia adelante.



Actividad: crear un contenido sencillo

Vamos a crear un contenido lo más sencillo posible en Agrega. Supongamos que conocemos una página web interesante sobre una determinada temática y queremos construir un contenido en Agrega con ella. La ventaja de tener esta página web como un contenido de Agrega es que podremos tratarla como un objeto digital educativo y, por lo tanto, realizar sobre él operaciones tales como:

1. catalogarlo,
2. asociarlo a un itinerario de aprendizaje,
3. guardarlo organizadamente en un álbum,
4. copiarlo,
5. enviarlo a otros usuarios, etc.

Para crear este contenido, sigue estos pasos:

1. Accede como usuario registrado a tu nodo de Agrega.
2. Accede a tu carpeta personal y pincha sobre la opción "Crear Objeto"
3. Da un nombre al contenido.
4. Crea un elemento en su estructura.
5. Asocia a ese elemento la **URL o dirección de la página web**.

Una vez creado, ya podrás con él realizar todas las operaciones indicadas.

---



Actividad: crea un contenido con dos elementos en el índice

En esta actividad daremos un poco más de complejidad a la estructura de nuestro contenido. Para ello sigue los siguientes pasos:

1. Accede como usuario registrado a tu nodo de Agrega.
  2. Accede a tu carpeta personal y pincha sobre la opción "Crear Objeto".
  3. Da un nombre al contenido que vas a crear.
  4. Crea 2 elementos en la estructura o índice del contenido.
  5. Asocia al primer elemento **una presentación**, por ejemplo, de Slideshare.
  6. Asocia a tu segundo elemento **un vídeo**, por ejemplo, de Youtube o TeacherTube.
-



#### Actividad: crea un índice con subapartados

En esta actividad crearemos un contenido cuyo índice tendrá, para algunos de sus elementos, varios suapartados. Para ello sigue estos pasos:

1. Accede como usuario registrado a tu nodo de Agrega.
  2. Accede a tu carpeta personal y pincha sobre la opción "**Crear Objeto**".
  3. Da un nombre al contenido que vas a crear.
  4. Crea 2 elementos en la estructura o índice del contenido.
  5. En la vista de la estructura del contenido, pincha en uno de los elementos ya creados.
    1. En la nueva ventana crea los 2 elementos que "colgarán" de él.
    2. Dales un nombre a cada uno de ellos y acepta.
  6. En la vista de la estructura del contenido, pincha en la pestaña "**Vista por Arbol**" y observa cómo los subapartados han quedado colgando del elemento elegido.
- 



#### Actividad: definir la secuencia de navegación en un contenido

Cuando creamos un contenido en Agrega podemos también decidir cómo queremos que los usuarios naveguen por él. En un contenido que tenga un índice con varios elementos y subapartados, aplica las siguientes reglas de secuencia o navegación:

1. El acceso a un subapartado sólo es posible si se ha pasado por el elemento padre.
  2. Estando en un elemento se ha de seguir necesariamente hacia el siguiente.
-

