# Agrega, proxecto baseado no software libre e a Web 2.0

- Iniciativa do programa "Internet en el Aula" do Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, coa participación do Ministerio de Educación, Política Social y Deporte, entidade pública red.es, Comunidades Autónomas.
- Relación co proxecto Escuela 2.0
- Portal en galego: http://ga.proyectoagrega.es/default/Portada
- Obxectivo: repositorio de obxectos virtuais de aprendizaxe (ODEs) validados pedagóxicamente
- Alta na plataforma, para acceder ao taller en liña. Premer en Rexistro e encher o formulario.
- Acceder como usuario autentificado (acceso á nosa conta en Agrega)
- **Minisites Taller Agrega**. Zona de prácticas, para realizar as funcións básicas de empaquetar e catalogar. Podemos crear, modificar e almacenar ODEs, pero non publicalos.



• Taller Agrega: 3 grandes módulos: Portada, búsqueda taxonómica e carpeta persoal

## Creación dun ODE no Taller de Agrega

En primeiro lugar, debémonos rexistrar/autentificar no Portal Entramos en Carpeta Personal
O sistema infórmanos do espazo que temos (50 MB)
Pulsamos en Crear objeto. Asignamos un título.



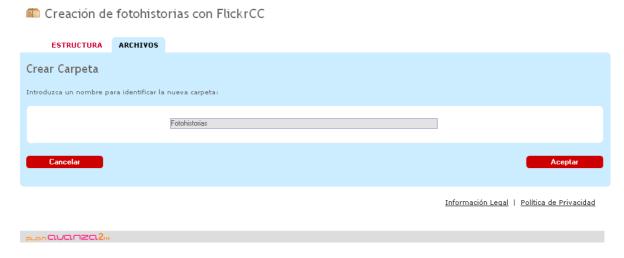
Información Legal | Política de Privacidad

Tenemos dos pestañas: **Estructura y Archivos**.

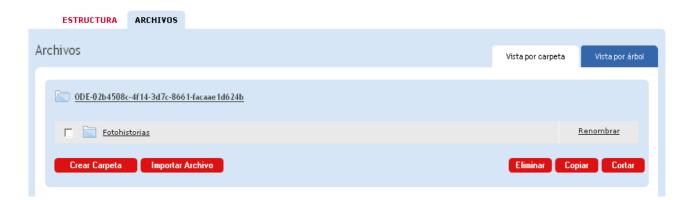
Vista Archivo, permite: crear carpetas, engadir arquivos, copiar/cortar, importar arquivos, eliminar e renomear.

Norma para nomear arquivos e carpetas; caracteres alfanuméricos guión baixo, non incluír espazos en branco, nin símbolos de puntuación ou ñ

Imos a **Archivos** e creamos unha carpeta para organizar os nosos arquivos mediante el botón "crear Carpeta". **Dámoslle un nome.** 



# **Aceptar**



## Pulsamos en **Importar Archivo**:

Creación de fotohistorias con FlickrCC

ESTRUCTURA	ARCHIVOS
Importar archivo	
Seleccione el tipo y el ar	chivo que desea importar: (Dependiendo del tamaño del archivo, la operación puede durar varios minutos)
	C:\Documents and Settings\Marcelino\Escritorio\colabora_boletic_veiguel  Archivo único  C Conjunto de archivos (ZIP)
	02 Examinar   ♠ Archivo único

Importamos dende o noso ordenador os ficheiros que compoñen o ODE (pdf, imaxes, vídeos flash, sons, etc).

Prememos en **Aceptar** 

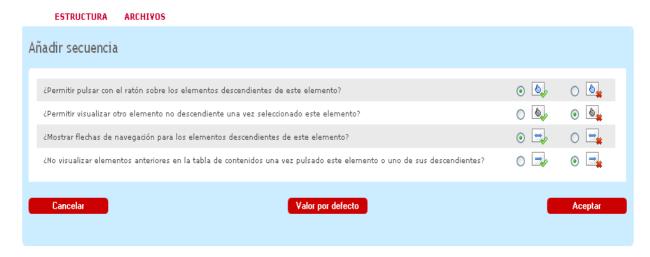
En calquera momento podemos acceder á nosa carpeta persoal (prememos en **Modificar**, para continuar facendo cousas).



Vista **Estructura.** Permite identificar as propiedades de secuencia que desaxamos engadir ao ODE (se o noso obxecto presenta elementos que dependan dun elemento anterior). Varias opcións:

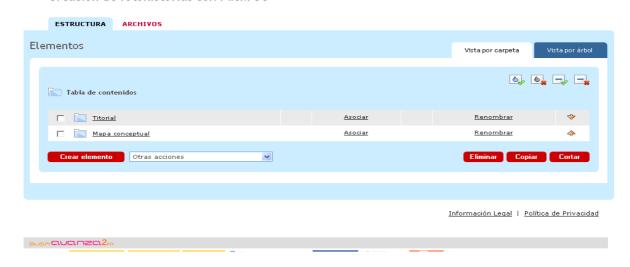


Premer en calquera das iconas e podemos comprobar as diferentes opcións:



Información Legal | Política de Privacidad

Imos á pestana de **Estructura e** creamos dúas carpetas (**Crear elemento**), que posteriormente asociaremos aos arquivos creados anteriormente.



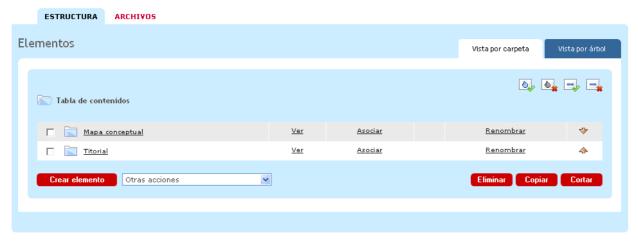
# Pulsamos en **Asociar** Asociamos os arquivos creados

Creación de fotohistorias con FlickrCC





Asociamos cada un dos arquivos (premer en **Asociar**). Temos asociada á primeira carpeta o arquivo pdf, á segunda a imaxe do mapa conceptual. Por iso agora aparece **Ver** 



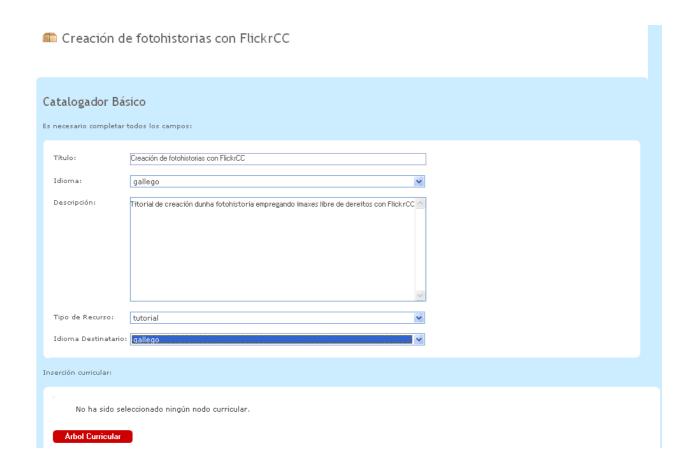
Información Legal | Política de Privacidad

Despois de asociar ás carpetas os ficheiros, o seguinte paso é gardar. Temos un asistente **Que debemos facer?**, podémolo visualizar en canto se necesite.

**Vista por árbore,** podemos corrixir a estrutura, cortar, pegar, mover, eliminar...

Previsualización: mostra o menú de navegación do ODE

O seguinte paso é **Catalogar** o recurso. Consiste en engadir datos de catalogación (metadatos), para unha adecuada localización do ODE na plataforma.



Enchemos os campos e facemos clic en **Validar Metadatos**, para comprobar que todo é correcto e se a validación está OK, dámoslle a **Aceptar** 

Por último gardámolo, pero temos a opción de previsualizar, ou volver a validar ou cambiar a catalogación. Cando se gardaron os datos correctamente, pechamos a xanela e xa estamos na xanela principal, o noso cartafol persoal.



Pulsando en **previsualizar**, apareceranos outra xanela co noso ODE creado, comprobando como se vería en Agrega. Podemos comprobar, no noso exemplo, a estrutura de dous cartafois (Titorial e mapa conceptual), e cada unha delas cos arquivos asociados.

#### Máis información

Elementos dun ODE:

- -arquivos binarios que compoñen o ODE
- -arquivo maestro imsmanifest.xml que almacena a estrutura
- -conxunto de metadatos que describen ao ODE: permite unha rápida localización dos contidos de acordo a estándares establecidos Estándares de Agrega:
- -SCORM 2004 para empaguetar
- -LOM-ES para catalogar

## **Portal Agrega**

http://www.proyectoagrega.es/blog/2010/02/minitutorial-generacion-objeto-digital-edicativo/

Minitutorial Generación Objeto Digital Educativo

#### **Buscar un contenido educativo**

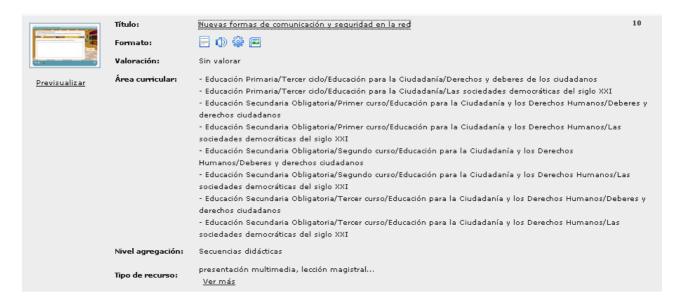
http://www.proyectoagrega.es/default/Inicio

BUSCAR CONTENIDOS EDUCATIVOS  Buscar Contenidos en Agrega	PORTADA	VIDEOS	DOCUMENTOS	DESCARGAS	AULAS		
BUSCAR CONTENIDOS EDUCATIVOS  Buscar Contenidos en Agrega	BLOG						
	lr						

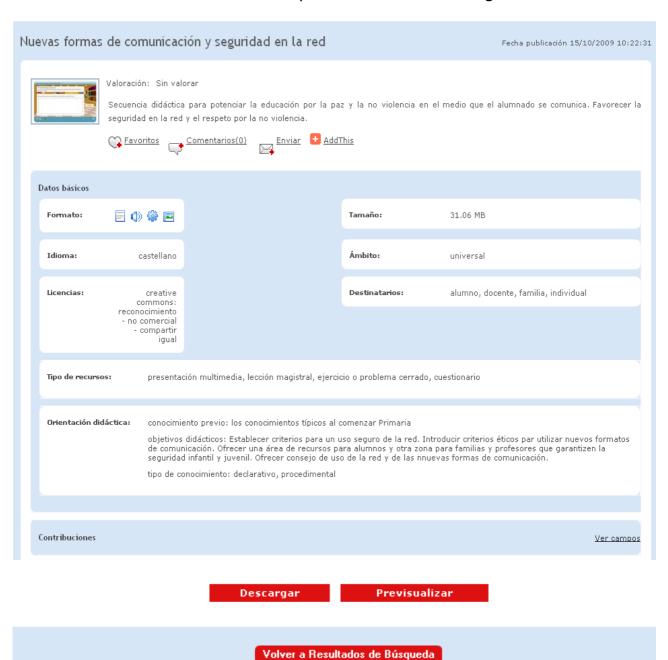
facemos clic en **Buscar Contenidos** en Agrega e aparecen novos campos:



Dámoslle a IR. Agrega infórmanos dos resultados da busca:



## Facemos clic no recurso. Podémolo previsualizar ou descargar







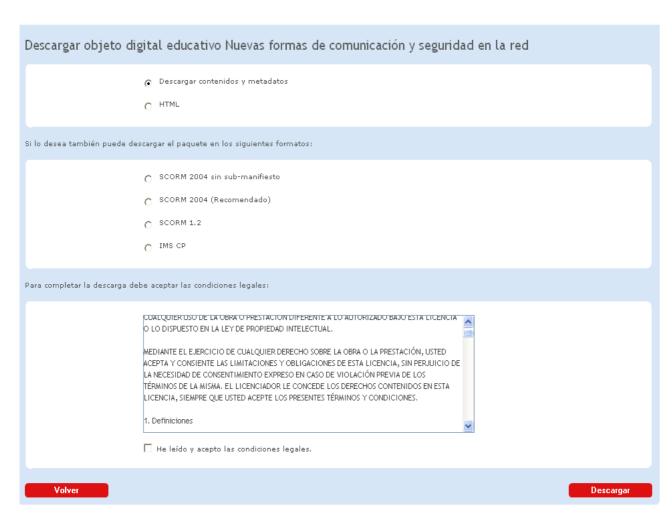












Escollemos o formato de descarga SCORM 2004. Aceptamos as condicións legais e descargamos.



## Avanzado: Xestión da Carpeta persoal. Ver vídeo:

http://www.proyectoagrega.es/default/verDetalle.php?id=188

Dámonos de alta en Agrega e entramos como usuario no portal Pulsamos en **que podo facer?** 

**Crear nuestros contidos:** os usuarios rexistrados poden crear e catalologar os seus propios contidos de acordo aos estándares de Agrega.

## Participa:

podemos comentar os ODE e compartir os nosos recursos

#### Xesionar a conta

Disporemos dunha carpeta personal para xestionar os nosos ODE, almacenalos, propoñer novos ODE para a súa publicación e acceder aos que temos publicados.



Video titorial sobre cómo xestionar obxectos dixitais educativos persoais a través da **carpeta persoal** 

http://www.proyectoagrega.es/default/d-gestion-de-la-carpeta-personal-de-contenidos-digit

#### Publicación dun obxecto dixital educativo

http://www.proyectoagrega.es/default/d-publicacion-de-un-objeto-digital-educativo

Os contidos dixitais educativos de Agrega son obxectos multimedia elaborados por expertos

e adaptados ao currículo español de ensino regulado non universitario. Son de uso libre e

gratuíto e están dispoñibles en todos os idiomas oficiais de España e inglés. Accedemos a minisites

Creación de un ODE Nodo Taller

http://www.slideshare.net/agrega/generacion-objeto-digital-educativo-basico