


PRIMEROS PASOS CON OpenStreetMap

Módulo 2: Contribuyendo al mapa



Página principal

El mapa

Objetos del mapa

Colaboradores

Ayuda

Blogs

Tienda

Donaciones

Discusión sobre el wiki

Cambios recientes

Herramientas

Lo que enlaza aquí

Cambios relacionados

Páginas especiales

Versión para imprimir

Enlace permanente

Información de la página

Citar esta página

[Página en español](#)
[Discusión](#)

[Leer](#)
[Ver código fuente](#)
[Ver historial](#)

ES:Tag:amenity=school

Tag:amenity=school - Otros idiomas

català čeština Deutsch English **español** français hrvatski italiano polski português suomi Türkçe Ελληνικά русский українська العربية 한국어 日本語 粵語

Otros idiomas · Traducir

Usa **amenity=school** para identificar un lugar donde los alumnos, normalmente entre las edades de 5 y 18 años, reciben enseñanza bajo la supervisión de profesores. Esto incluye, según la ISCED:

- escuelas primarias (ISCED 1, etiquetadas con `isced:level=1`) y
- escuelas secundarias (ISCED 2 y 3, etiquetadas con `isced:level=2;3`), en algunos países llamadas escuelas superiores.

Para otros centros educativos, véase:


- **amenity=kindergarten** (ISCED 0)
- **amenity=college** y **amenity=university** (ISCED 5-8)
- otras instalaciones.

Para los terrenos escolares consulta la característica `landuse=education`.


Sumario [ocultar]


- 1 Cómo mapear
 - 1.1 Una única escuela en un solo lugar
 - 1.2 Varias escuelas en un mismo terreno
 - 1.3 Escuela con múltiples instalaciones
- 2 Detalles del campus
- 3 Etiquetas alternativas

amenity = school v · d · e



Descripción
Institución diseñada para aprender bajo supervisión de profesores. ✎

Representación en Capa de teselas estándar 

Representación en Capa de teselas estándar 

¿Tiene preguntas o comentarios?

Puedes contactarnos a través del canal de Telegram:
<https://t.me/osmco>
 o por Twitter:
 @OpenStreetMapCo

En esta guía vas a aprender a registrarte en OpenStreetMap para poder contribuir, e identificar las buenas prácticas para que tus contribuciones sean valiosas para la comunidad.

Actividad 1: Conocer qué se puede mapear

Para comenzar a contribuir en el mapa, primero descubre qué se puede agregar, y con qué nivel de detalle.

1. Explora la página del Wiki de OSM **Objetos del mapa** (Puede tomar un tiempo en cargar completamente) - https://wiki.openstreetmap.org/wiki/ES:Objetos_del_mapa
 - a. Realiza una búsqueda en la página Objetos del mapa.

En un equipo Windows, mantén pulsada la tecla "Control" y haz clic en la tecla "F". En un equipo Apple, pulsa (y mantén pulsada) la tecla "Comando" + haz clic en la tecla "F".
 - b. Busca palabras clave relacionadas con el transporte, como:
 - i. "transporte", "transporte público" y "bus".
2. Observa que los **objetos** son características físicas del terreno que se fijan en su posición espacial.
 - a. Recuerda que no todo se agrega al mapa; por ejemplo, los automóviles no son objetos a mapear.
 - b. Algunos objetos se mapean en detalle agregando varias etiquetas. Por ejemplo, si visitas la etiqueta para la característica escuela **amenity="high_school"**, verás que se pueden incluir varios valores, como:
 - i. Nombre (**name**).
 - ii. Operador (**operator**).
 - iii. Nivel ISCED (**isced:level**).

Actividad 2: Cómo hacer buenas contribuciones

Para hacer buenas contribuciones en OpenStreetMap, te recomendamos conocer las buenas prácticas, para que los cambios que hagas en el mapa sean útiles para la comunidad.

1. Abre la página de **Buenas prácticas** en tu navegador - https://wiki.openstreetmap.org/wiki/ES:Buenas_prácticas
2. En la tabla de contenido de la página, puedes identificar ¿cuáles se consideran buenas prácticas y malas prácticas?
 - a. Puede ser una página extensa, la cual no logres entender completamente al principio. Sin embargo, te recomendamos que vuelvas a leerla a medida que vas conociendo más de OSM.
3. Abre la página **Buenos comentarios en conjuntos de cambios** - https://wiki.openstreetmap.org/wiki/ES:Buenos_comentarios_en_conjuntos_de_cambios
 - a. Un conjunto de cambios (changeset) en OSM es equivalente al "guardar como" en un documento o a un git "commit" en el control de versiones.
 - b. Lee los ejemplos de buenos comentarios e identifica qué tienen en común.
4. En un conjunto de cambios, en donde solo dibujas el edificio que representa tu colegio, ¿qué escribirías en el comentario para subir tus cambios?

Actividad 3: Registrarse en OpenStreetMap

Consideraciones para inscribirse:

- Antes de iniciar el proceso de registro en OSM, debes disponer de una cuenta de correo electrónico existente y accesible.
- Es crucial que recuerdes el nombre de usuario y la contraseña para poder acceder a otras herramientas que requieran cuentas OSM para iniciar sesión.
- Te aconsejamos elegir un buen nombre de usuario antes de que te inscribas. Recuerda:
 - NO utilizar tu dirección de correo electrónico como nombre de usuario.



Mira: Tutorial de dos minutos: Registro en OpenStreetMap


<https://youtu.be/RI5XoBOTIU0?t=168>

Actividad 3: Registrarse en OpenStreetMap (continuación)

1. Abre la página OpenStreetMap en tu navegador.
2. Para empezar, haz clic en la pestaña Registrarse de la esquina superior derecha.

3. Rellena todos los campos del formulario. Te recomendamos que utilices una dirección de correo electrónico a la que tengas fácil acceso; por ejemplo, la de tu centro de estudios, ya que recibirás un mensaje de confirmación para verificar tu cuenta. No recibirás mensajes de spam ni de marketing. Haz clic en el botón azul "Registrarse" cuando hayas terminado.

Registrarse



Correo electrónico

Confirmación de correo electrónico

Your address is not displayed publicly, see our [privacy policy](#) for more information.

Nombre para mostrar

Su nombre de usuario público. Puede cambiarlo más tarde en las preferencias.

Contraseña

Confirmar contraseña

[O bien, utilice un servicio de terceros para acceder](#)

Libre y editable

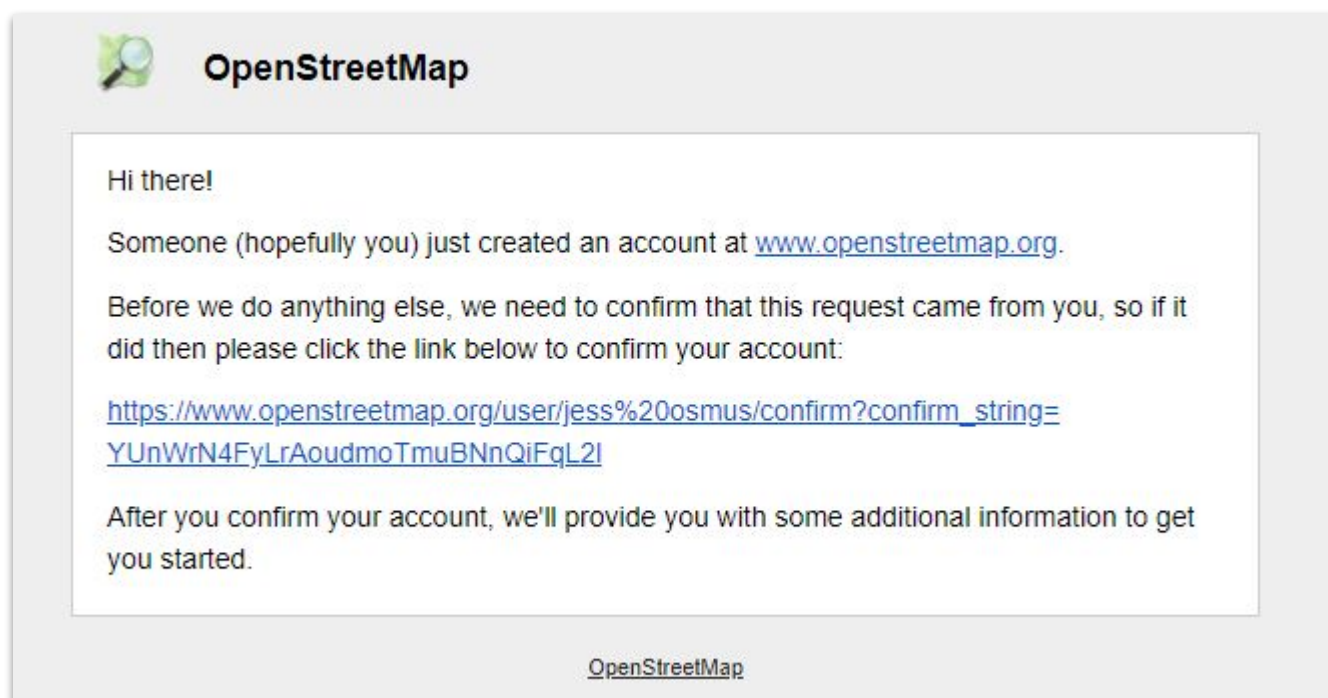
A diferencia de otros mapas, OpenStreetMap está completamente creado por personas como tú, y cualquiera puede repararlo, actualizarlo, descargarlo y usarlo de forma gratuita.

Regístrate para comenzar a contribuir. Te enviaremos un email para confirmar tu cuenta.

4. En la nueva pantalla, lee y acepta los **Términos de Colaborador** seleccionando tu lugar de residencia (Francia, Italia o Resto del mundo). Igualmente, acepta los **Términos de uso**.
5. No es obligatorio, pero te recomendamos que marques la casilla situada junto a **Además del acuerdo anterior, considero que mis contribuciones se encuentran en Dominio Público**.

Actividad 3: Registrarse en OpenStreetMap (continuación)

5. Haz clic en el botón azul "Continuar" situado en la parte inferior de la pantalla.
6. Para activar la cuenta, debes comprobar tu correo electrónico y hacer clic en el enlace proporcionado. (Asegúrate de revisar la carpeta de correo no deseado si el correo electrónico no aparece después de unos minutos).



7. Vuelve al navegador en la página de OpenStreetMap e inicia sesión con tus credenciales.
8. Lea la página de bienvenida en su totalidad.
9. Una vez completado, haz clic en **Iniciar mapeo**.

Para más lecciones sobre geografía y cartografía abierta, visita teachosm.org

Continúa en
Módulo 3: Realizando las primeras ediciones