


Correo electrónico

Contraseña

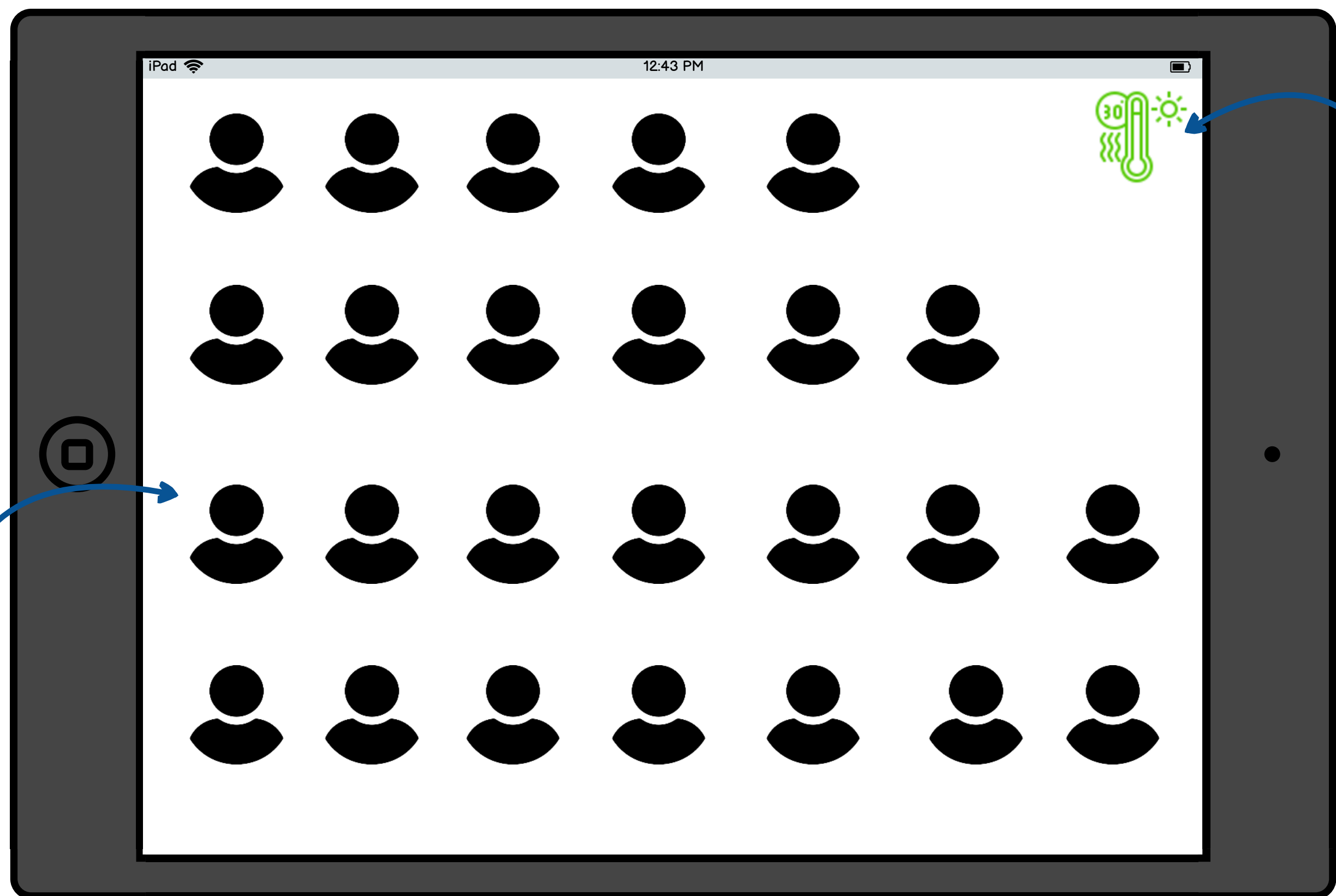
 

# FASE 1

El recurso muestra factores que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje como los factores ambientales y las emociones.

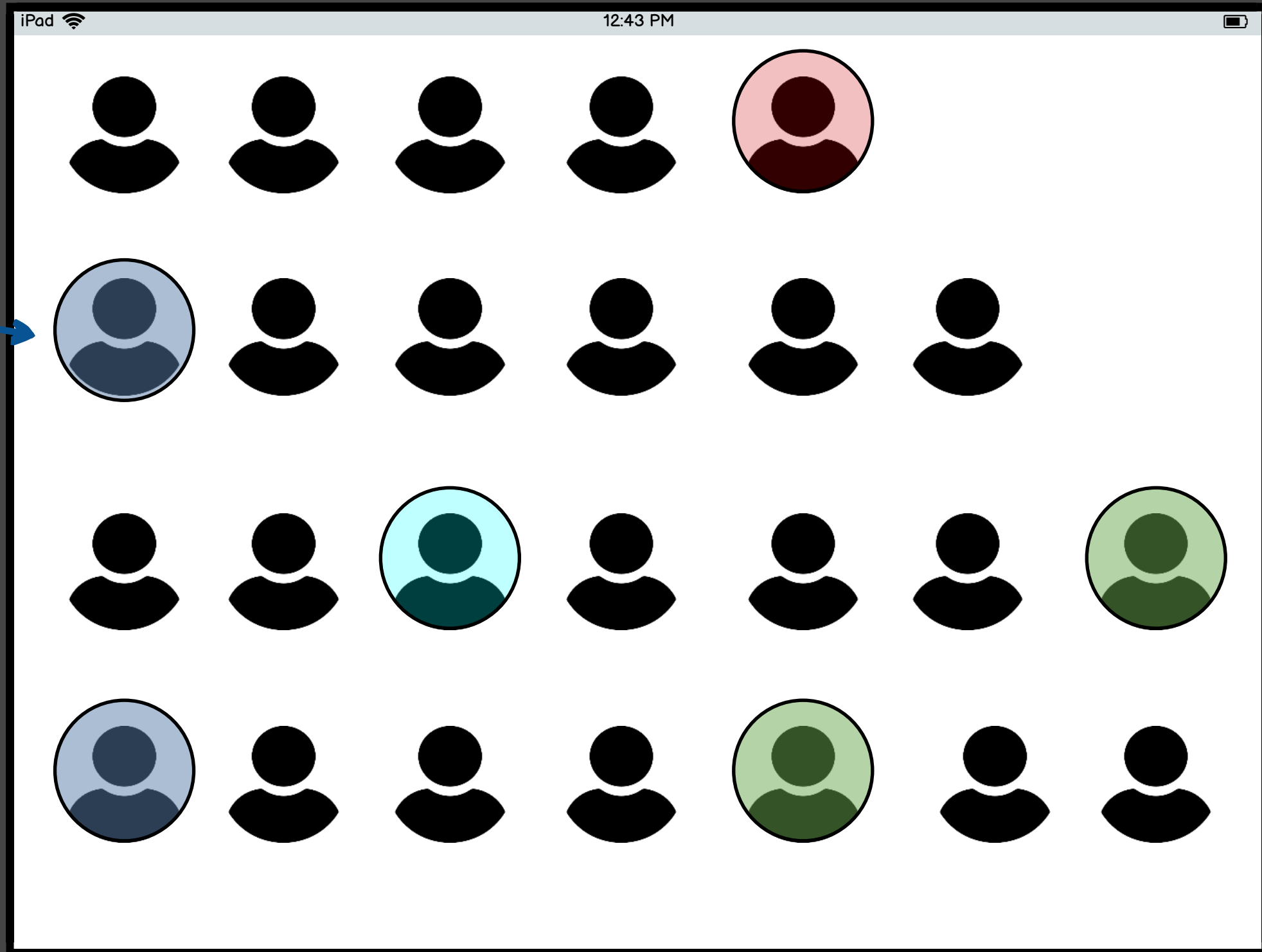
Para la recogida de las emociones se utilizarán cámaras de reconocimiento facial y dispositivos portátiles personales (wristband). Y sensores para los factores ambientales.

En cada icono irá la foto del alumno (en formato PNG). Estarán en orden alfabético.



Factores ambientales

# FASE 1

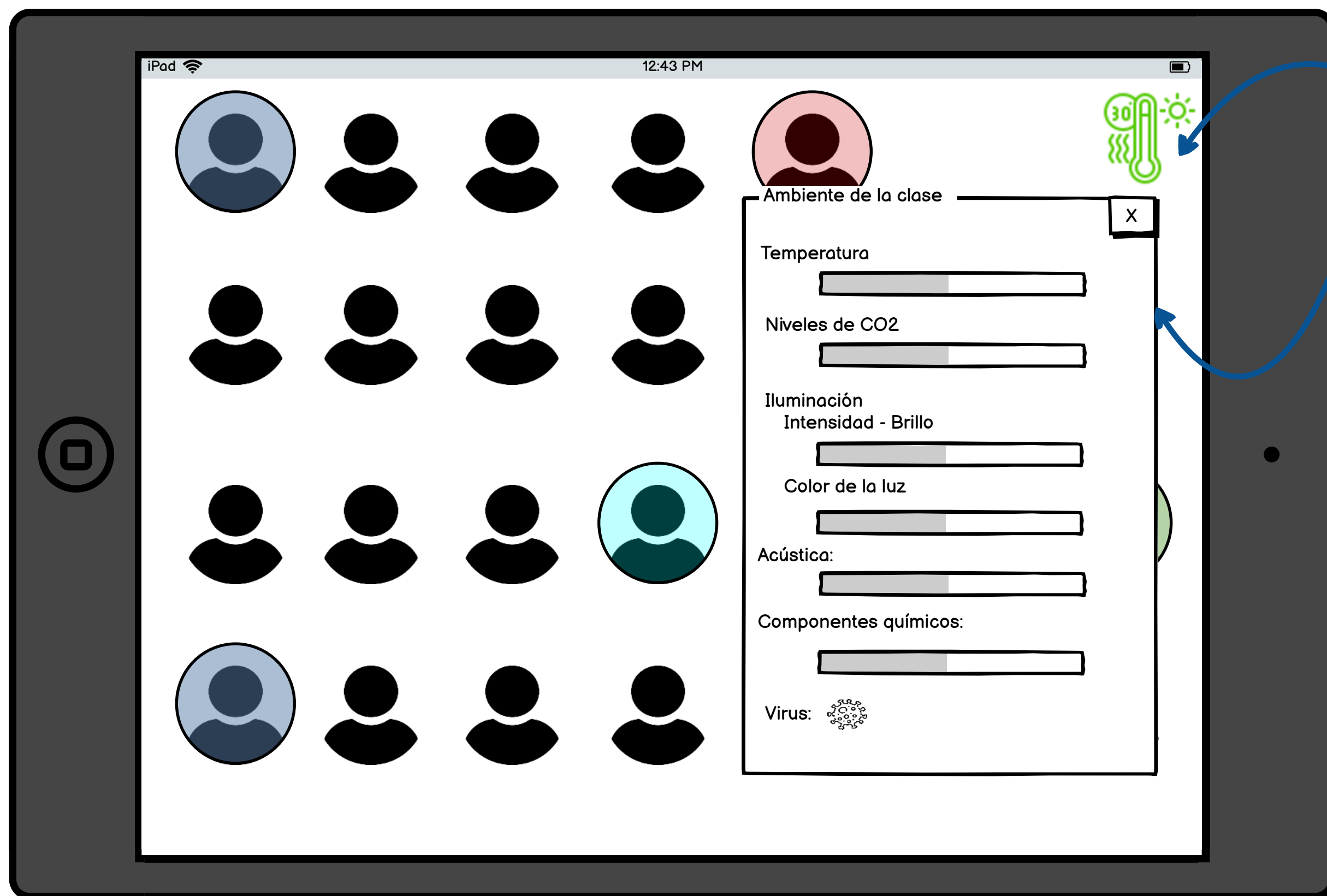


Círculo que indica la emoción:

- sin: neutro
- azul: : aburrido, triste
- rojo: enfadado, agitado, miedo, ira
- verde-azulado: relajado
- verde: emocionado, feliz



# FASE 1



Si presiona aquí

Líneas en colores como un semáforo:

- verde: niveles correctos,
- amarillo: límite por debajo o por encima de lo recomendado
- rojo: fuera de los límites recomendados

Límites adecuados de temperatura:  
: 22°C - 25°C.

Niveles de CO2: < 500 ppm

Iluminación:

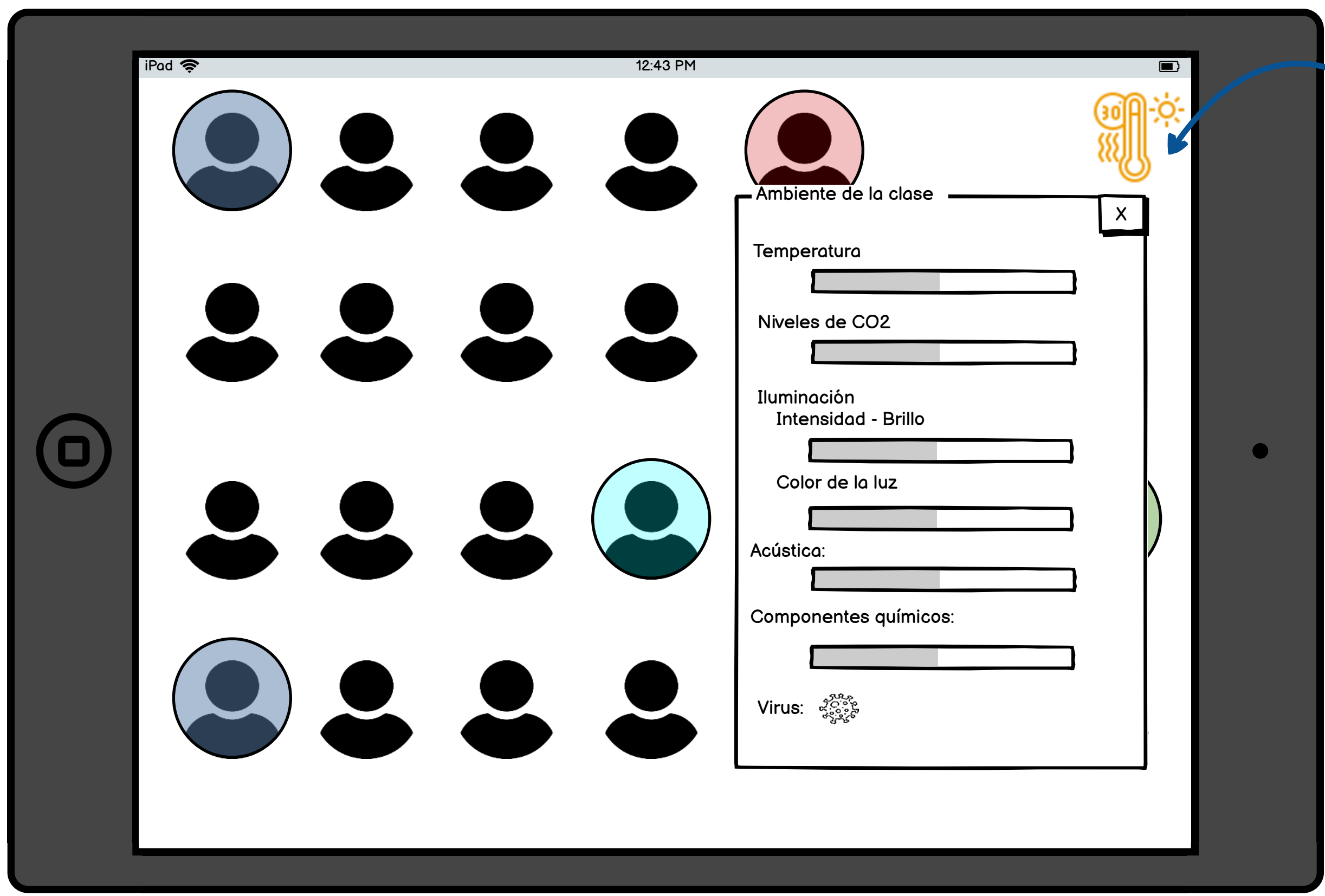
- Intensidad y brillo: > 300 lx
- Color de la luz: 3.000 K > temperatura de color correlacionada > 6.500 K

Acústica: 28 dBA < ruido de fondo < 45 dBA

Componentes químicos: < 0.3 mg/m<sup>3</sup>

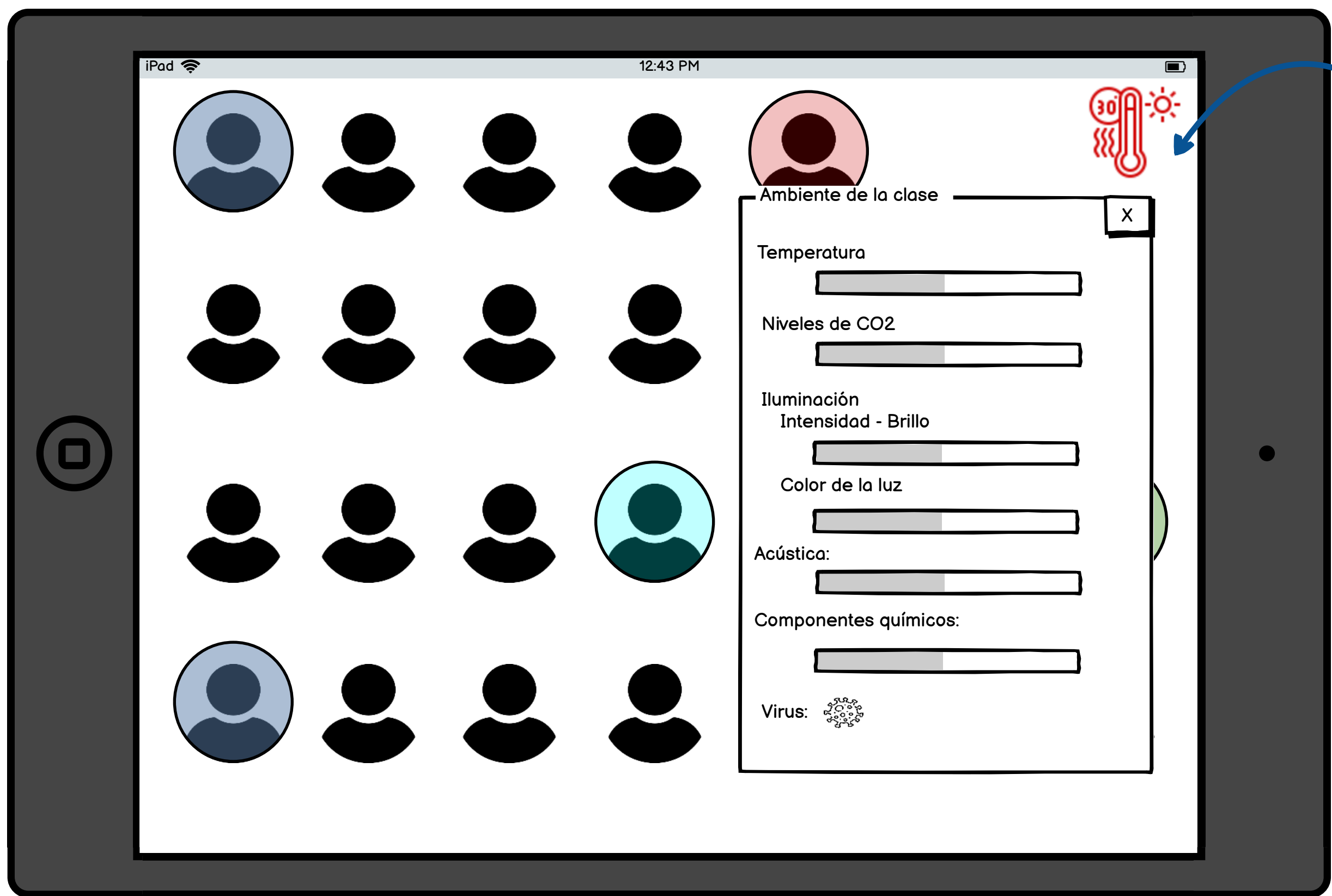
Virus: Aquellos virus detectados se pondrán en color

# FASE 1



Algún factor ambiental está rozando los límites valorados como recomendables por encima o por debajo.

# FASE 1



Si más de un factor ambiental no estuvieran correctos o uno de ellos está fuera de los valores recomendados

# FASE 2

En esta fase se añade la posibilidad de elegir el tipo de actividad, en función del tipo de actividad se proponen sugerencias al profesorado tanto del alumno individual como grupal.

Se diferenciarán entre tipos de actividades que puedan ser llevadas a cabo en clase:

- Clase expositiva
- Trabajo individual
- Trabajo grupal

Las indicaciones propuestas irán en función de la actividad a realizar

Si un porcentaje de la clase comparte una emoción la herramienta le ofrece una acción.  
(Puede ser una o dos opciones para que se adapte).

iPad 12:43 PM

Clase expositiva

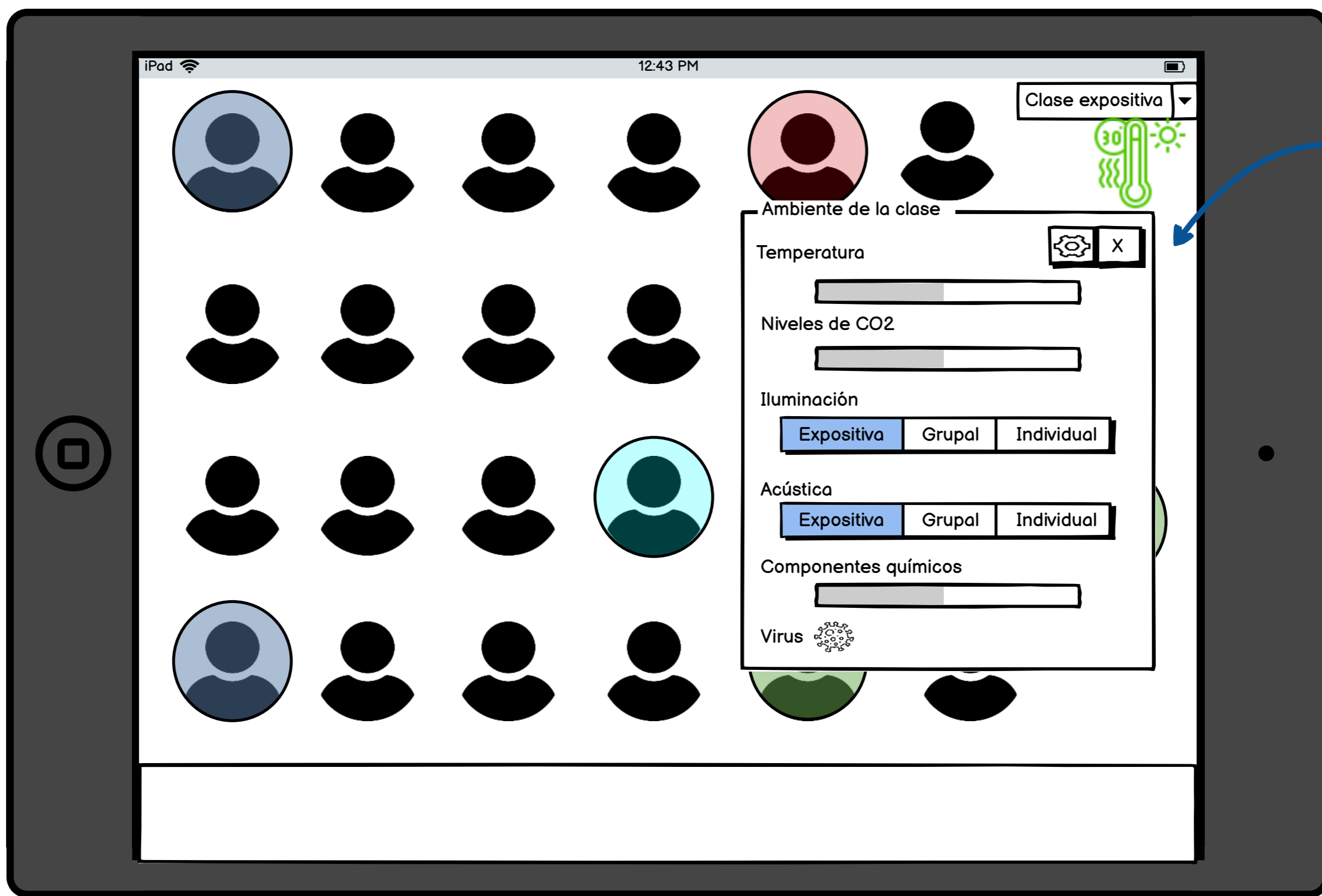
30

Cambia de actividad, necesitan movimiento

Cuenta una noticia interesante sobre la temática

X

# FASE 2



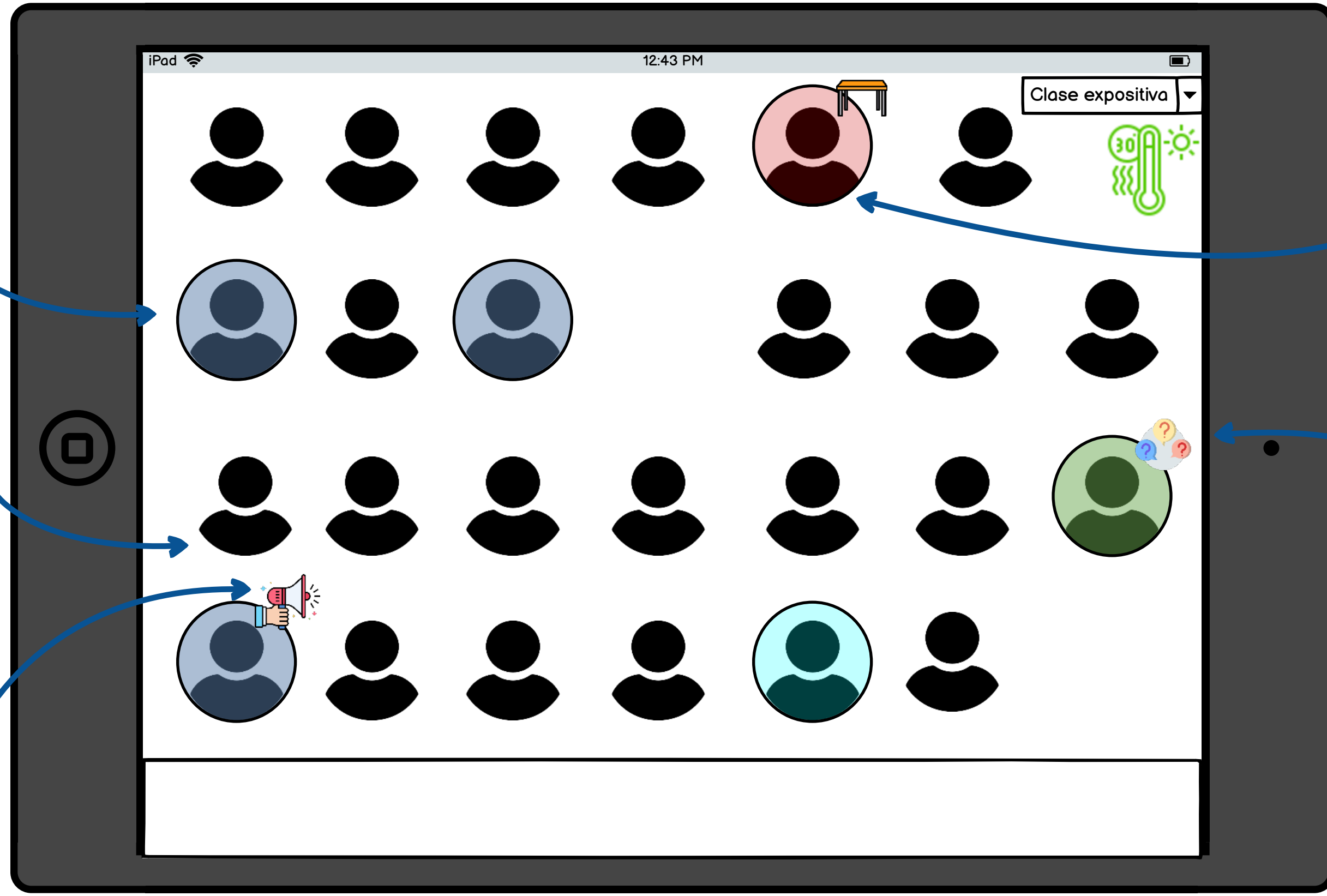
Si el aula tiene los medios, de forma automática cuando se elige el tipo de actividad, la iluminación y la acústica del aula se adaptan al tipo de actividad. Puede ser modificado por el docente si lo requiere.

# FASE 2

Si el alumno persiste en una emoción o estado durante más de X minutos la herramienta ofrece acciones individuales. Los iconos y propuestas varían en función de la actividad que se proponga.

El docente podrá mover las fotos del alumnado por la pantalla, de forma que los coloque en el lugar donde están sentados. Esto facilitará el reconocimiento. Sería interesante que la pulsera detectara la posición y lo colocará pero no proporciona una ubicación tan exacta.

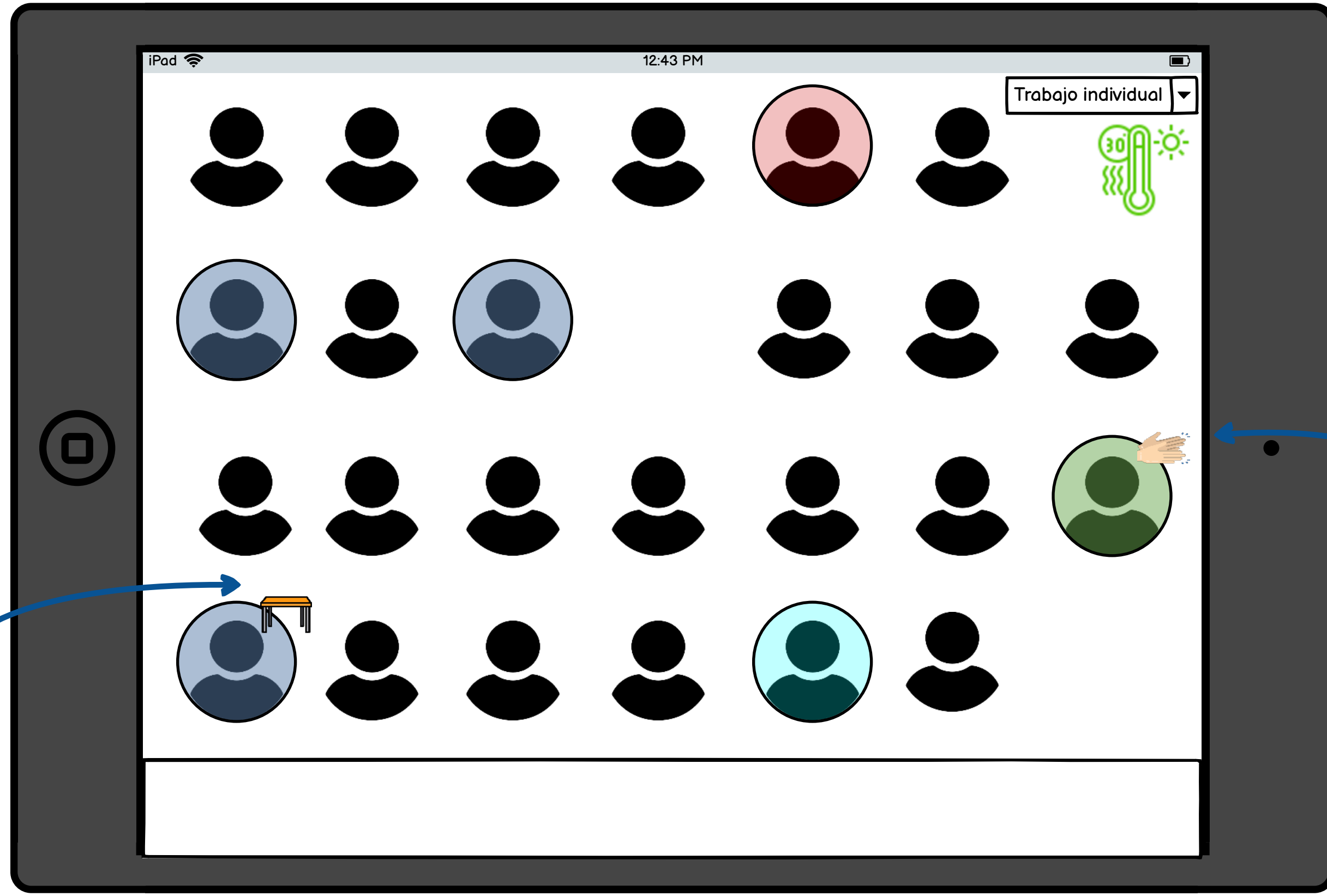
Instrucción:  
Llama su atención



Instrucción:  
Acercate a su mesa

Instrucción:  
Pregúntale, aprovecha su motivación

# FASE 2



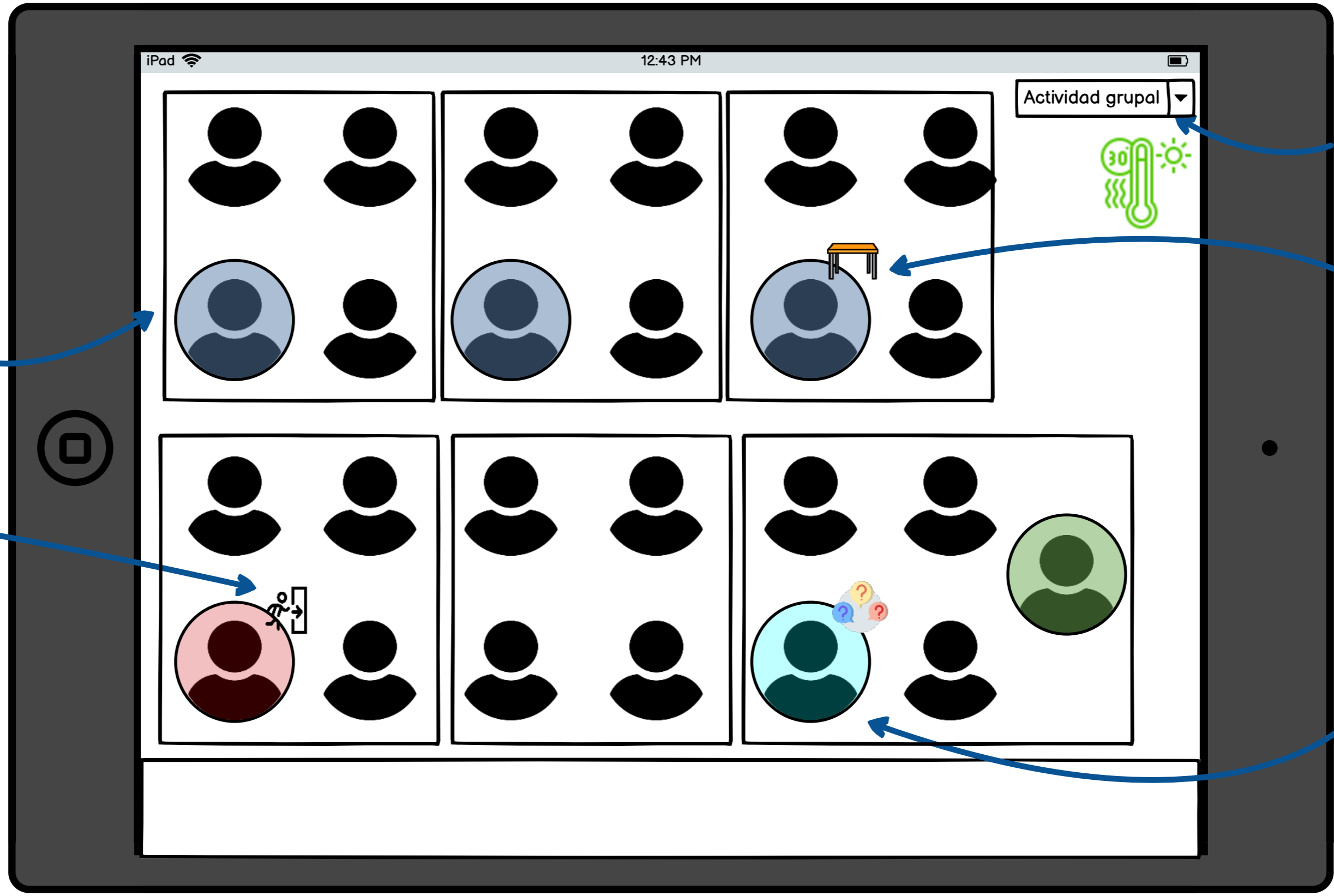
Instrucción:  
Aprovecha hablar  
con él, quizás tenga  
algo que contarte

Instrucción:  
Felicítale, anímale a  
seguir trabajando

# FASE 2

En las actividades grupales el alumnado puede ser agrupado por los respectivos grupos de trabajo, de forma que se darán instrucciones a nivel de la clase entera, del grupo y de un alumno concreto

Instrucción: Mándale hacer un recado fuera del aula, un paseo le sentará bien



Las instrucciones cambian en función del tipo de actividad

Instrucción: Acércate a su mesa, quizás necesiten una guía en el trabajo

Instrucción: Pregúntale, quizás necesite una pequeña activación

# FASE 2

Si la mayor parte del grupo está con una emoción la herramienta proporciona una sugerencia



iPad 12:43 PM

Actividad grupal

El grupo compuesto por \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_ y \_\_\_\_, recomendamos darles unos consejos para seguir con la tarea. X

Parece que la tarea no se ha entendido bien. Recomendamos explicarla de nuevo de otra forma.

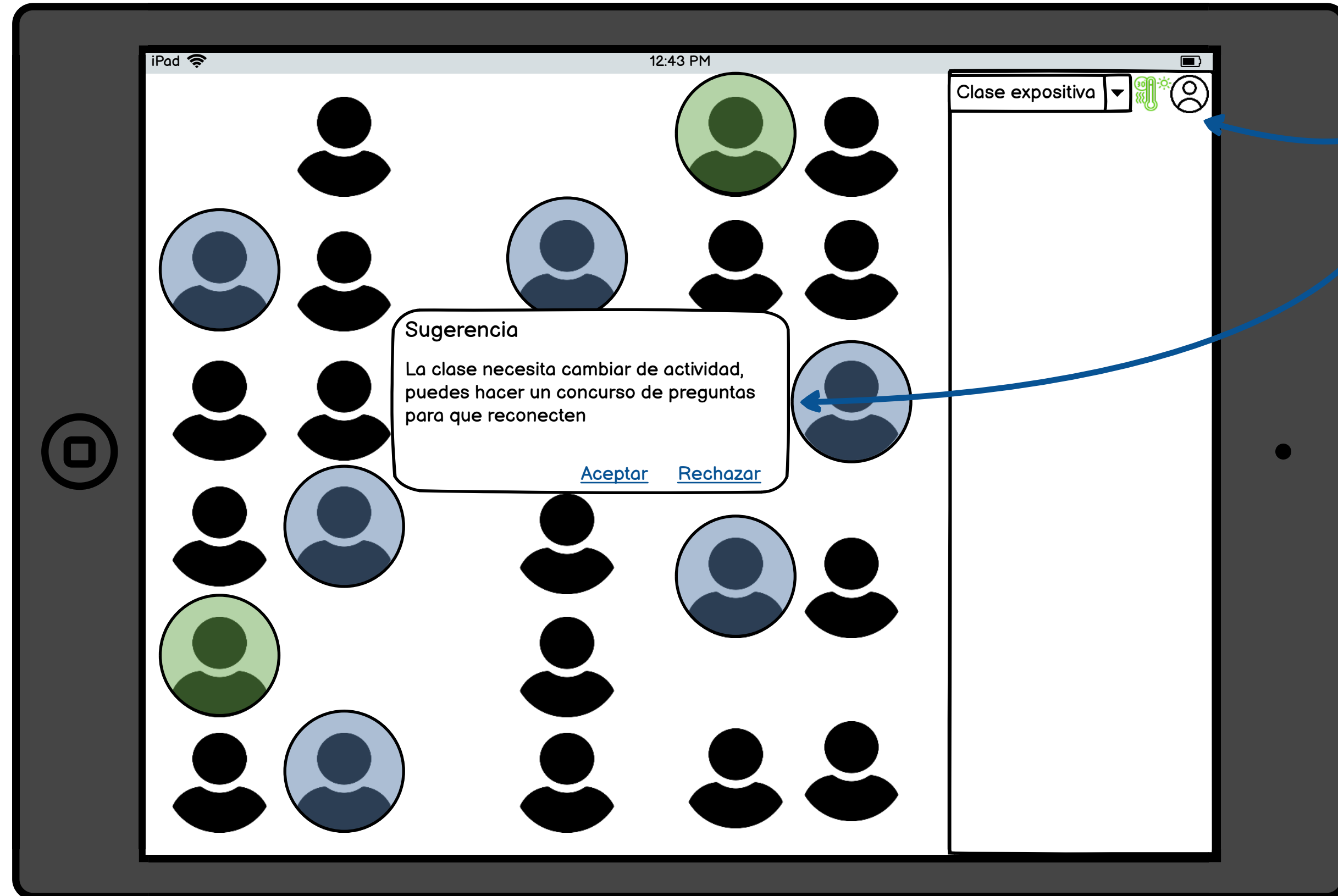
The image shows a digital interface for a classroom activity. It features a grid of 12 groups of icons, each representing a group of students. The icons are colored based on an emotion: blue, black, red, green, and cyan. A blue arrow points from the text on the left to the top-left group of icons. At the bottom, there is a text box with a close button (X) containing two lines of text: 'El grupo compuesto por \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_ y \_\_\_\_, recomendamos darles unos consejos para seguir con la tarea.' and 'Parece que la tarea no se ha entendido bien. Recomendamos explicarla de nuevo de otra forma.' The interface also includes a status bar at the top with 'iPad', signal strength, and time '12:43 PM', and a top-right menu with 'Actividad grupal' and a thermometer icon showing '30°C' and a sun icon.

Se pueden dar instrucciones para un grupo de trabajo o para toda el aula.



# FASE 3

Esta fase incorpora acciones adaptadas a la clase



## Ajustes usuario

La herramienta propone opciones al profesorado que puede aceptar o rechazar si las hace. Es importante este registro para ver si las acciones tomadas tienen efecto en el alumnado.

Este pop-up aparecerá por un tiempo limitado, si el docente no acepta o rechaza en un tiempo determinado desaparecerá de la pantalla.

El programa informático almacenará información sobre las acciones tomadas y los efectos recogidos en el alumnado.

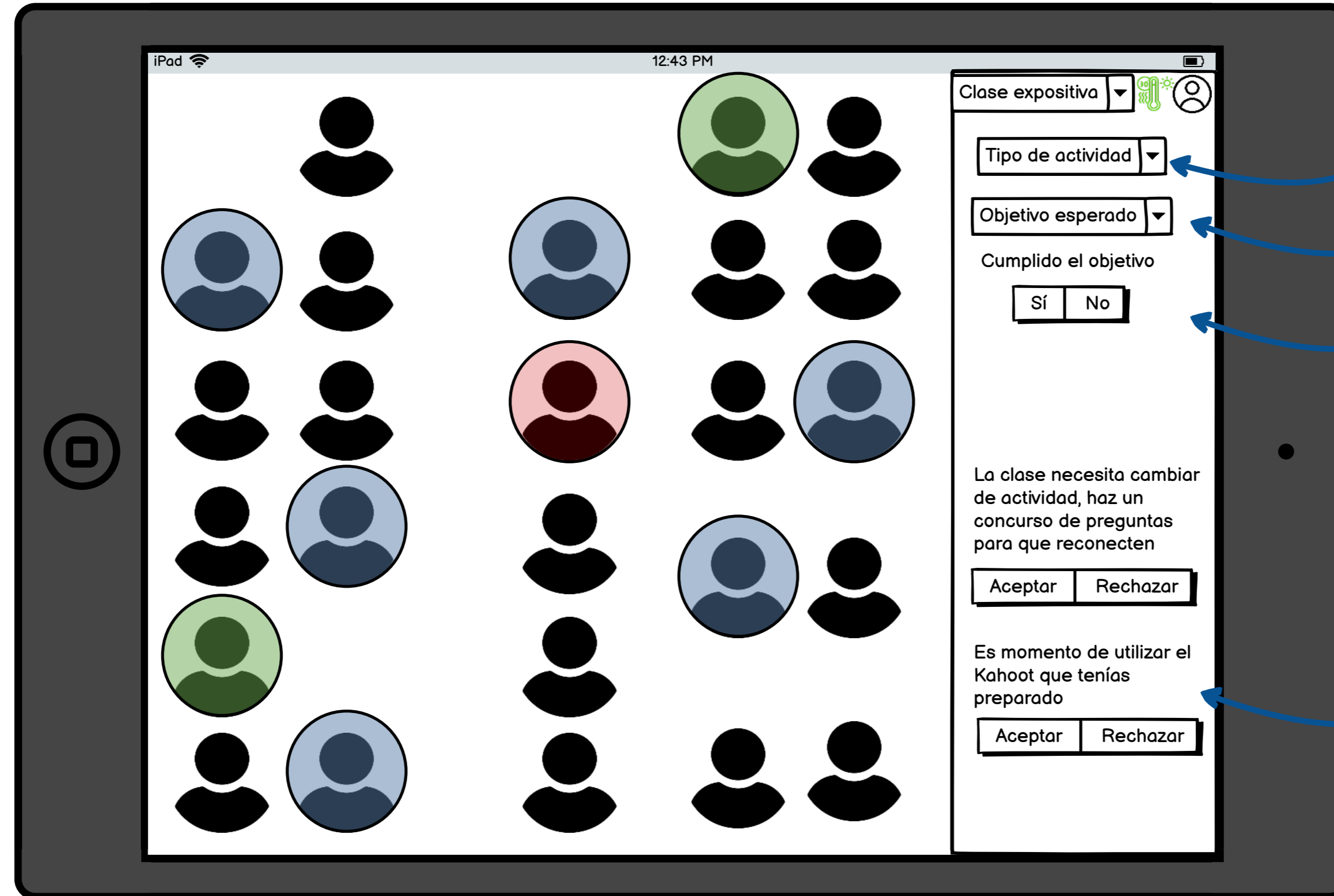
Todas las acciones tendrán un porcentaje, de primeras las acciones funcionarán de forma aleatoria. Si produce efectos en el alumnado teniendo en cuenta variables como las emociones, la hora o el tipo de actividad se le otorgará un porcentaje. Las que mayor porcentaje tengan mayor potencial a ser propuestas.

Estos mensajes son enviados al docente cada X minutos para no interrumpir y despistar.

Los mensajes pueden ser visuales o auditivos, será modificables por el docente.

Los auditivos será un sonido, como llamada de atención, cuando la situación se considera más urgente.

# FASE 3



Tipo de actividad, por ejemplo:

- Visionado de vídeo
- Mapa conceptual
- Juego interactivo
- Juego en el aula
- Explicación
- ...

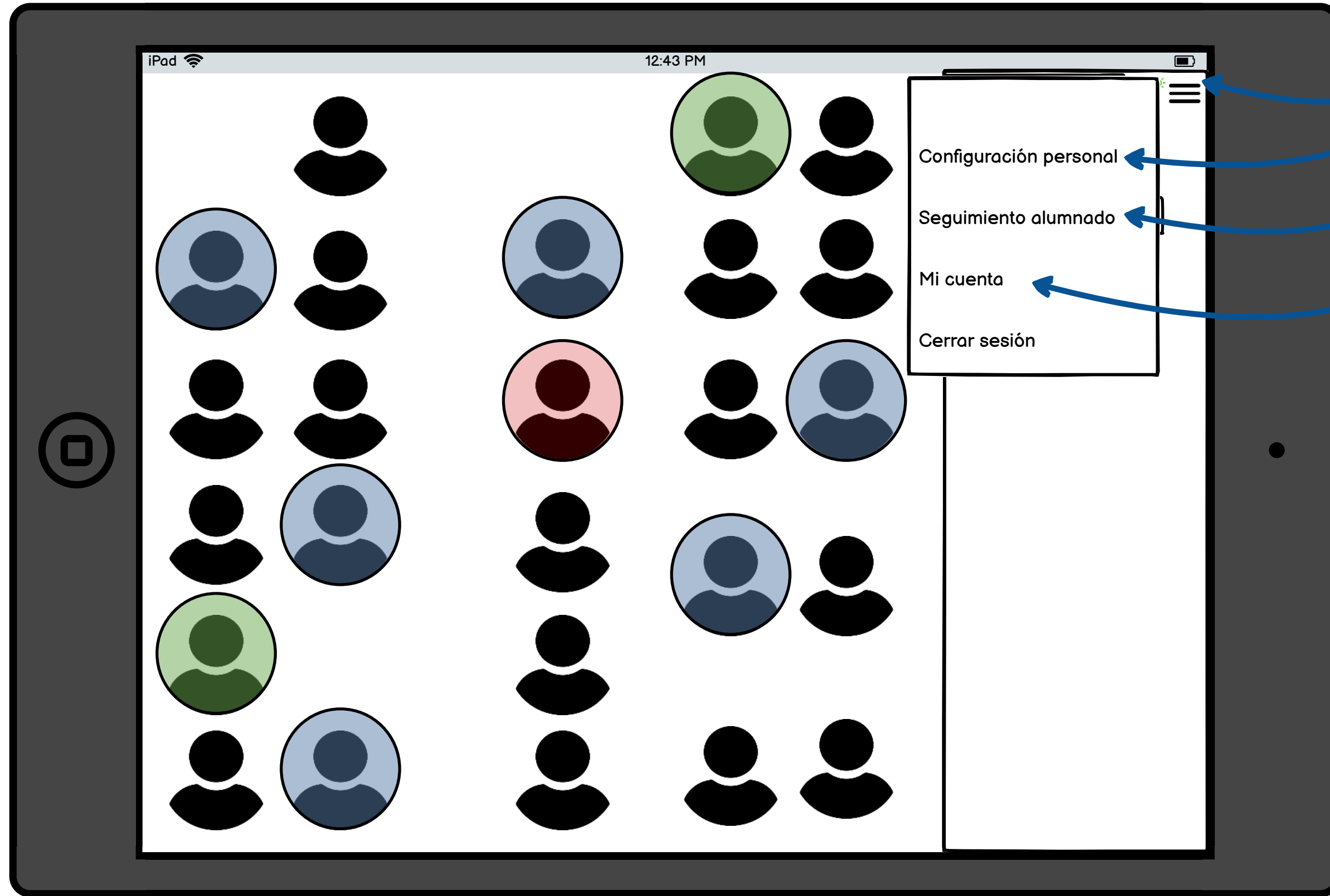
¿Qué emociones espero despertar en las diferentes actividades?

Puede contestarlo el docente o el propio programa si se programa tiempo de actividad.

Esto nos permite adaptar las acciones al grupo, aportando una mayor información sobre el funcionamiento del grupo.

Asesorar cuando es el mejor momento para incorporar sus actividades

# FASE 3



Si presiona aquí

Configuración de la clase, actividades, factores ambientales, etc.

Gráficos del aula de los datos recogidos

Información del docente: cuenta, contraseña, etc.

# FASE 3

Deberá de seleccionar el grupo, clase y fecha que desea consultar



iPad 12:43 PM

## Seguimiento del alumnado

Seleccione Grupo ▼

Seleccione Alumno/a ▼

Desde: / / Hasta: / /

2022  
Sat  
Jun 18

CANCEL OK

Emoción	Porcentaje	Media clase
Neutra	30	30
Aburrido	30	20
Enfadado	30	20
Feliz	30	20
Relajado	30	20

Aparece un gráfico con las emociones con los mismos colores que en la herramienta

Aparecen los datos del porcentaje de la emoción y de los factores ambientales