

# Learning Activities in SmartArt Project

Teaching-learning for professors and PhD students



S M A R T  
art

## Learning Activities

Erasmus+ 2019-1-ES01-KA204-065615 Project

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



UNIVERSIDAD DE BURGOS





---

**Authors:**

Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares Dr. María José Zaparaín Yáñez, Dr. Sandra Rodríguez Arribas and D. Adrian Arnaiz Rodriguez University of Burgos.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



UNIVERSIDAD  
DE BURGOS



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE

REALISING EXCELLENCE



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
*University of Oviedo*



BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Self-Regulated Learning in SmartArt reference 2019-1-ES01-KA204-095615, is co-financed by the European Union's Erasmus+ programme, line KA2 Strategic Partnerships-Adult Education. The content of the publication is the sole responsibility of the authors. Neither the European Commission nor the Spanish Service for the Internationalization of Education (SEPIE) is responsible for the use that may be made of the information disseminated herein



srismartart  
srismartart  
smartartproject



S M A R T  
art



SmartArt researches the design and implementation of tools to facilitate the adult learning of Art History integrating Industry 4.0 resources and Machine Learning techniques.

[srismartart.com](http://srismartart.com)



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

# LEARNING ACTIVITIES

# INDEX

<b>1. Introduction .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Training agenda .....</b>	<b>3</b>
<b>Spanish .....</b>	<b>3</b>
<b>English .....</b>	<b>7</b>
<b>3. Presentations .....</b>	<b>11</b>
<b>4. Serious games activities developed .....</b>	<b>12</b>
<b>Session 1 .....</b>	<b>12</b>
<b>Session 2 and session 3.....</b>	<b>12</b>
<b>Session 4 .....</b>	<b>13</b>
<b>Session 5 .....</b>	<b>13</b>

# 1. Introduction

Dentro del Proyecto SmartArt se han desarrollado unas jornadas de formación para el profesorado experimentado y el futuro profesorado (estudiantes de programas de doctorado) seleccionados por parte de cada uno de los socios (Universidad de Burgos, Universidad do Minho, Universidad de Oviedo, Universidad de Valladolid y PYMES Paragon Europe). Seguidamente se presenta la agenda formativa y las presentaciones trabajadas en cada una de las sesiones de formación. Las sesiones formativas se han realizado en formato bilingüe español e inglés.

Within the SmartArt Project, training sessions have been developed for experienced teachers and future teachers (PhD students) selected by each of the partners (University of Burgos, University of do Minho, University of Oviedo, University of Valladolid and Paragon Europe SMEs). The training agenda and the presentations worked on in each of the training sessions are presented below. The training sessions have been carried out in bilingual Spanish and English format.

## 2. Training agenda

### Spanish

#### Planificación de las jornadas de Learning Activity

Esta actividad de aprendizaje se ha concebido como eminentemente práctica. Los objetivos principales son que los participantes aprendan qué es un entorno VLE, cómo diseñar en él un Aula inteligente de aprendizaje y cómo medir los resultados de la interacción.

**Metodología:** La propuesta de trabajo se centrará en la metodología de aprendizaje basado en proyectos. Los participantes trabajarán en pequeños grupos, que podrán estar conformados por los miembros procedentes de cada socio, elaborarán un proyecto de diseño de un aula virtual inteligente para un contenido de aprendizaje concreto y elegido por ellos mismos. Dicho proyecto deberá contener: diseño de las actividades de aprendizaje desde una perspectiva autorregulada utilizando elementos de gamificación y de *feedback* orientado a procesos.

#### Primera sesión. Qué es y cómo se utiliza un Virtual Learning Environment.

Fecha: 5 de julio de 2021.

Temporalización total: 5 horas.

#### Primera parte (I): Información de la metodología de trabajo de la actividad formativa: Aprendizaje basado en proyectos.

Ponente: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

#### Segunda parte (II): Cómo trabajar en un entorno VLE.

Ponente: Adrián Arnaiz Rodríguez. Ingeniero Informático y Máster en Inteligencia Artificial Técnico de apoyo al proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

Descanso: media hora.

#### Tercera parte: Trabajo colaborativo

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

### **Segunda sesión. Cómo diseñar materiales de aprendizaje utilizando un avatar Propuestas en entornos virtuales.**

Fecha: 6 de julio de 2021.

Temporalización total: 5 horas.

#### **Primera parte (I): Diseño de materiales de aprendizaje basados en gamificación.**

Ponente: Dra. María José Zaparaín Yáñez. Doctora en Historia del Arte. Experta en aprendizaje en entornos virtuales gamificados. Coordinadora de los módulos de Historia del Arte dentro del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

#### **Segunda parte (II): Cómo diseñar materiales de aprendizaje utilizando un avatar. Propuestas de elaboración de juegos en entornos virtuales**

Ponente: Dra. María José Zaparaín Yáñez. Doctora en Historia del Arte. Experta en aprendizaje en entornos virtuales gamificados. Coordinadora de los módulos de Historia del Arte dentro del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

Descanso: media hora.

#### **Tercera parte: Trabajo colaborativo**

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

### **Tercera sesión. Cómo elaborar rúbricas de evaluación orientadas a procesos en un aula virtual inteligente.**

Fecha: 7 de julio de 2021.

Temporalización: 5 horas.

#### **Primera parte (I): Elaboración de rúbricas en el proyecto SmartArt**

Ponentes: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

Dra. María José Zaparaín Yáñez. Doctora en Historia del Arte. Experta en aprendizaje en entornos virtuales gamificados.

---

Coordinadora de los módulos de Historia del Arte dentro del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

**Segunda parte (II): Cómo elaborar rúbricas de evaluación orientada a procesos en un aula virtual inteligente.**

Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

Descanso: media hora.

**Tercera parte (III): Trabajo colaborativo**

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

**Cuarta sesión. Métodos de evaluación del proceso de aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje: introducción a la tecnología eye tracking.**

Fecha: 8 de julio de 2021.

*Temporalización:* 5 horas.

**Primera parte (I): Métodos de evaluación del proceso de aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje: introducción a la tecnología eye tracking.**

Ponente: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

**Segunda parte (II): Un ejemplo de procesamiento de datos.**

Ponente: Adrián Arnaiz Rodríguez. Ingeniero Informático y Máster en Inteligencia Artificial Técnico de apoyo al proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

Descanso: media hora.

**Tercera parte (III): Trabajo colaborativo**

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

**Quinta sesión. Cómo difundir nuestro proyecto en redes sociales y otros ámbitos de difusión.**

Fecha: 9 de julio de 2021.



Temporalización: 5 horas.

**Primera parte (I): Redes sociales como elemento difusor de los proyectos de innovación docente.**

Ponente: Sandra Rodríguez Arribas. Ingeniera Informática. Máster en datos masivos.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

**Segunda parte (II): Difusión en medios de comunicación.**

Ponente: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

Descanso: media hora.

**Tercera parte (III): Trabajo colaborativo**

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

---

## English

### Planning of the Learning Analytics workshop

This learning activity has been conceived as eminently practical. The main objectives are for participants to learn what a VLE environment is, how to design a Smart Learning Classroom in it and how to measure the results of the interaction.

**Methodology:** The work proposal will focus on the project-based learning methodology. Participants will work in small groups, which may be formed by members from each partner, will develop a project to design an intelligent virtual classroom for a specific learning content chosen by themselves. This project should contain design of learning activities from a self-regulated perspective using elements of gamification and process-oriented feedback.

#### **First session. What is a Virtual Learning Environment and how to use it?**

Date: July 5, 2021.

Total time: 5 hours.

#### **First part (I): Information on the working methodology of the training activity: Project-based learning.**

Speaker: Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

#### **Second part (II): How to work in a VLE environment.**

Speaker: Adrián Arnaiz Rodríguez. Computer Engineer and Master in Artificial Intelligence Support technician for the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

Break: half an hour.

#### **Third part: Collaborative work**

Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

#### **Second session. How to design learning materials using an avatar Proposals in virtual environments.**

Date: July 6, 2021.

Total time: 5 hours.

#### **First part (I): Design of learning materials based on gamification.**

Speaker: Dr. María José Zaparaín Yáñez. PhD in Art History. Expert in learning in gamified virtual environments. Coordinator of the Art History modules within the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

**Second part (II): How to design learning materials using an avatar. Proposals for the development of games in virtual environments.**

Speaker: Dr. María José Zaparaín Yáñez. PhD in Art History. Expert in learning in gamified virtual environments. Coordinator of the Art History modules within the SmartArt project.

Timing: 1 hour of exposition.

Break: half an hour.

**Third part: Collaborative work**

Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

**Third session. How to elaborate process-oriented evaluation rubrics in an intelligent virtual classroom.**

Date: July 7, 2021.

Timing: 5 hours.

**First part (I): Elaboration of rubrics in the SmartArt project.**

Speakers: Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Dr. María José Zaparaín Yáñez. PhD in Art History. Expert in learning in gamified virtual environments. Coordinator of the Art History modules within the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

**Second part (II): How to elaborate evaluation rubrics oriented to processes in an intelligent virtual classroom.**

Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

Break: half an hour.

**Third part: Collaborative work**

Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

---

**Fourth session. Methods of evaluation of the learning process in virtual learning environments: introduction to eye tracking technology.**

Date: July 8, 2021.

Timing: 5 hours.

**First part (I): Methods of evaluation of the learning process in virtual learning environments: introduction to eye tracking technology.**

Speaker: Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

**Second part (II): An example of data processing.**

Speaker: Adrián Arnaiz Rodríguez. Computer Engineer and Master in Artificial Intelligence Support technician for the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

Break: half an hour.

**Third part: Collaborative work**

Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

**Fifth session. How to disseminate our project in social networks and other areas of dissemination.**

Date: July 9, 2021.

Timing: 5 hours.

**First part (I): Social networks as a disseminating element of teaching innovation projects.**

Speaker: Sandra Rodríguez Arribas. Computer Engineer. Master in massive data.

Timing: 1-hour presentation.

**Second part (II): Dissemination in the media.**

Speaker: Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

Break: half an hour.

**Third part: Collaborative work**

Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

---

## 3. Presentations

# 1. Introduction

Dentro del Proyecto SmartArt se han desarrollado unas jornadas de formación para el profesorado experimentado y el futuro profesorado (estudiantes de programas de doctorado) seleccionados por parte de cada uno de los socios (Universidad de Burgos, Universidad do Minho, Universidad de Oviedo, Universidad de Valladolid y PYMES Paragon Europe). Seguidamente se presenta la agenda formativa y las presentaciones trabajadas en cada una de las sesiones de formación. Las sesiones formativas se han realizado en formato bilingüe español e inglés.

Within the SmartArt Project, training sessions have been developed for experienced teachers and future teachers (PhD students) selected by each of the partners (University of Burgos, University of do Minho, University of Oviedo, University of Valladolid and Paragon Europe SMEs). The training agenda and the presentations worked on in each of the training sessions are presented below. The training sessions have been carried out in bilingual Spanish and English format.



## 2. Training agenda

### Spanish

#### Planificación de las jornadas de Learning Activity

Esta actividad de aprendizaje se ha concebido como eminentemente práctica. Los objetivos principales son que los participantes aprendan qué es un entorno VLE, cómo diseñar en él un Aula inteligente de aprendizaje y cómo medir los resultados de la interacción.

**Metodología:** La propuesta de trabajo se centrará en la metodología de aprendizaje basado en proyectos. Los participantes trabajarán en pequeños grupos, que podrán estar conformados por los miembros procedentes de cada socio, elaborarán un proyecto de diseño de un aula virtual inteligente para un contenido de aprendizaje concreto y elegido por ellos mismos. Dicho proyecto deberá contener: diseño de las actividades de aprendizaje desde una perspectiva autorregulada utilizando elementos de gamificación y de *feedback* orientado a procesos.

#### Primera sesión. Qué es y cómo se utiliza un Virtual Learning Environment.

Fecha: 5 de julio de 2021.

Temporalización total: 5 horas.

#### Primera parte (I): Información de la metodología de trabajo de la actividad formativa: Aprendizaje basado en proyectos.

Ponente: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

#### Segunda parte (II): Cómo trabajar en un entorno VLE.

Ponente: Adrián Arnaiz Rodríguez. Ingeniero Informático y Máster en Inteligencia Artificial Técnico de apoyo al proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

Descanso: media hora.

#### Tercera parte: Trabajo colaborativo

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

### **Segunda sesión. Cómo diseñar materiales de aprendizaje utilizando un avatar Propuestas en entornos virtuales.**

Fecha: 6 de julio de 2021.

Temporalización total: 5 horas.

#### **Primera parte (I): Diseño de materiales de aprendizaje basados en gamificación.**

Ponente: Dra. María José Zaparaín Yáñez. Doctora en Historia del Arte. Experta en aprendizaje en entornos virtuales gamificados. Coordinadora de los módulos de Historia del Arte dentro del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

#### **Segunda parte (II): Cómo diseñar materiales de aprendizaje utilizando un avatar. Propuestas de elaboración de juegos en entornos virtuales**

Ponente: Dra. María José Zaparaín Yáñez. Doctora en Historia del Arte. Experta en aprendizaje en entornos virtuales gamificados. Coordinadora de los módulos de Historia del Arte dentro del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

Descanso: media hora.

#### **Tercera parte: Trabajo colaborativo**

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

### **Tercera sesión. Cómo elaborar rúbricas de evaluación orientadas a procesos en un aula virtual inteligente.**

Fecha: 7 de julio de 2021.

Temporalización: 5 horas.

#### **Primera parte (I): Elaboración de rúbricas en el proyecto SmartArt**

Ponentes: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

Dra. María José Zaparaín Yáñez. Doctora en Historia del Arte. Experta en aprendizaje en entornos virtuales gamificados.

---

Coordinadora de los módulos de Historia del Arte dentro del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 hora de exposición.

**Segunda parte (II): Cómo elaborar rúbricas de evaluación orientada a procesos en un aula virtual inteligente.**

Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

Descanso: media hora.

**Tercera parte (III): Trabajo colaborativo**

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

**Cuarta sesión. Métodos de evaluación del proceso de aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje: introducción a la tecnología eye tracking.**

Fecha: 8 de julio de 2021.

*Temporalización:* 5 horas.

**Primera parte (I): Métodos de evaluación del proceso de aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje: introducción a la tecnología eye tracking.**

Ponente: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

**Segunda parte (II): Un ejemplo de procesamiento de datos.**

Ponente: Adrián Arnaiz Rodríguez. Ingeniero Informático y Máster en Inteligencia Artificial Técnico de apoyo al proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

Descanso: media hora.

**Tercera parte (III): Trabajo colaborativo**

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

**Quinta sesión. Cómo difundir nuestro proyecto en redes sociales y otros ámbitos de difusión.**

Fecha: 9 de julio de 2021.

Temporalización: 5 horas.

**Primera parte (I): Redes sociales como elemento difusor de los proyectos de innovación docente.**

Ponente: Sandra Rodríguez Arribas. Ingeniera Informática. Máster en datos masivos.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

**Segunda parte (II): Difusión en medios de comunicación.**

Ponente: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares. Doctora en Psicología. Doctora en tecnologías Industriales. Licenciada en Pedagogía y Experta en Enseñanza Virtual. Coordinadora del proyecto SmartArt.

*Temporalización:* 1 horas de exposición.

Descanso: media hora.

**Tercera parte (III): Trabajo colaborativo**

*Temporalización:* 2,5 horas de trabajo colaborativo en las propuestas realizadas en la primera parte de la sesión formativa.

---

## English

### Planning of the Learning Analytics workshop

This learning activity has been conceived as eminently practical. The main objectives are for participants to learn what a VLE environment is, how to design a Smart Learning Classroom in it and how to measure the results of the interaction.

**Methodology:** The work proposal will focus on the project-based learning methodology. Participants will work in small groups, which may be formed by members from each partner, will develop a project to design an intelligent virtual classroom for a specific learning content chosen by themselves. This project should contain design of learning activities from a self-regulated perspective using elements of gamification and process-oriented feedback.

#### **First session. What is a Virtual Learning Environment and how to use it?**

Date: July 5, 2021.

Total time: 5 hours.

#### **First part (I): Information on the working methodology of the training activity: Project-based learning.**

Speaker: Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

#### **Second part (II): How to work in a VLE environment.**

Speaker: Adrián Arnaiz Rodríguez. Computer Engineer and Master in Artificial Intelligence Support technician for the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

Break: half an hour.

#### **Third part: Collaborative work**

Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

#### **Second session. How to design learning materials using an avatar Proposals in virtual environments.**

Date: July 6, 2021.

Total time: 5 hours.

#### **First part (I): Design of learning materials based on gamification.**

Speaker: Dr. María José Zaparaín Yáñez. PhD in Art History. Expert in learning in gamified virtual environments. Coordinator of the Art History modules within the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

**Second part (II): How to design learning materials using an avatar. Proposals for the development of games in virtual environments.**

Speaker: Dr. María José Zaparaín Yáñez. PhD in Art History. Expert in learning in gamified virtual environments. Coordinator of the Art History modules within the SmartArt project.

Timing: 1 hour of exposition.

Break: half an hour.

**Third part: Collaborative work**

Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

**Third session. How to elaborate process-oriented evaluation rubrics in an intelligent virtual classroom.**

Date: July 7, 2021.

Timing: 5 hours.

**First part (I): Elaboration of rubrics in the SmartArt project.**

Speakers: Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Dr. María José Zaparaín Yáñez. PhD in Art History. Expert in learning in gamified virtual environments. Coordinator of the Art History modules within the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

**Second part (II): How to elaborate evaluation rubrics oriented to processes in an intelligent virtual classroom.**

Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

Break: half an hour.

**Third part: Collaborative work**

Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

---

**Fourth session. Methods of evaluation of the learning process in virtual learning environments: introduction to eye tracking technology.**

Date: July 8, 2021.

Timing: 5 hours.

**First part (I): Methods of evaluation of the learning process in virtual learning environments: introduction to eye tracking technology.**

Speaker: Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

**Second part (II): An example of data processing.**

Speaker: Adrián Arnaiz Rodríguez. Computer Engineer and Master in Artificial Intelligence Support technician for the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

Break: half an hour.

**Third part: Collaborative work**

Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

**Fifth session. How to disseminate our project in social networks and other areas of dissemination.**

Date: July 9, 2021.

Timing: 5 hours.

**First part (I): Social networks as a disseminating element of teaching innovation projects.**

Speaker: Sandra Rodríguez Arribas. Computer Engineer. Master in massive data.

Timing: 1-hour presentation.

**Second part (II): Dissemination in the media.**

Speaker: Dr. María Consuelo Sáiz Manzanares. PhD in Psychology. PhD in Industrial Technologies. Degree in Pedagogy and Expert in Virtual Teaching. Coordinator of the SmartArt project.

Timing: 1-hour presentation.

Break: half an hour.

**Third part: Collaborative work**



Timing: 2.5 hours of collaborative work on the proposals made in the first part of the training session.

---

## 3. Presentations



**Primera sesión. Primera parte (I):  
Información de la metodología de trabajo de la actividad formativa: Aprendizaje  
basado en proyectos.**

**First session. First part (I):  
Information on the working methodology of the training activity: Project-based  
learning.**

**Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares**  
**Profesora Titular de Universidad**  
**Departamento de Ciencias de la Salud**  
**Universidad de Burgos**

**Burgos 5 de julio de 2021**



Uno de los retos de la **Educación de siglo XXI** es cómo lograr que el estudiante aprenda mejor y cómo rentabilizar su tiempo de **aprendizaje a lo largo de la vida**

One of the challenges of **education in the 21st century** is how to make students learn better and how to how to make the most of their **lifelong learning**



eurostat   
supports the

SUSTAINABLE  
DEVELOPMENT  
GOALS



## Español

Se basa en el aprendizaje constructivo (Hmelo-Silver, 2004; Kirschner, Sweller y Clark, 2006)

La instrucción se centra en el estudiante

Tiempo prolongado

Método sistemático de enseñanza

Ayuda a los estudiantes a construir el aprendizaje a través de tareas y preguntas que están cuidadosamente diseñadas (Markham et al. 2003, p. 4)

## English

It is based on constructivist learning (Hmelo-Silver, 2004; Kirschner, Sweller and Clark, 2006).

The learner is at the centre of instruction

Extended time

Systematic method of teaching

Helps students construct learning through tasks and questions that are carefully designed (Markham et al. 2003, p. 4)



El objetivo básico es construir aprendizajes profundos en los estudiantes desde el diseño de tareas basadas en la investigación y orientadas hacia la práctica del conocimiento de la disciplina objeto de estudio y dirigidas a través de preguntas de reflexión.

The basic objective is to build deep learning in students through the design of tasks based on research and oriented towards the practice of knowledge of the discipline under study and directed through reflection questions.



Todo ello, desde la realización de un *feedback* formativo continuo de los procesos y productos de aprendizaje en un marco de aprendizaje colaborativo.

All of this is based on continuous formative feedback of the learning processes and products in a collaborative learning framework.



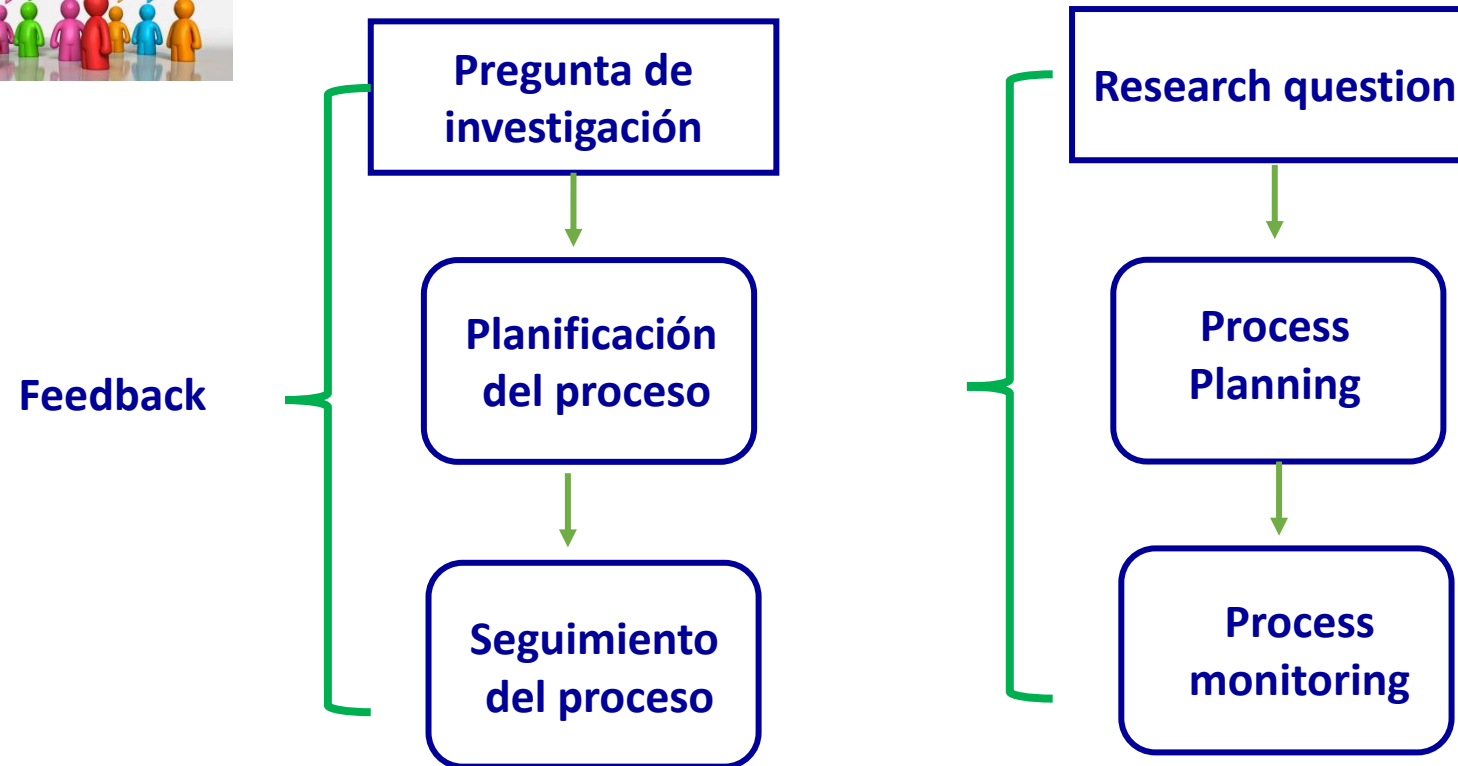


Figura 2  
Proceso de ejecución de ABP.



## Español

Se pueden diferenciar distintos tipos de *feedback*:

- 1) el *feedback* orientado a procesos (*process-oriented feedback*), este incluye características motivacionales, cognitivas y metacognitivas de los estudiantes que son tenidas en cuenta por el docente a la hora de diseñar el *feedback*. Hace hincapié en la corrección del error, la motivación de logro y el análisis de las consecuencias metacognitivas.
- 2) El *feedback* tradicional (*grade-oriented feedback*) que es la información que el docente realiza sobre la tarea.

## English

Different types of feedback can be distinguished:

- 1) process-oriented feedback, which includes motivational, cognitive and metacognitive characteristics of students that are taken into account by the teacher when designing the feedback. It emphasises error correction, achievement motivation and analysis of metacognitive consequences.
- 2) Traditional feedback (grade-oriented feedback) which is the teacher's feedback on the task.



## Español

El *feedback estructurado* tiene que responder a:

- 1.- ¿A dónde voy?, ¿qué es lo que tengo que hacer? (definición clara de la tarea y de las metas de la misma).
- 2.- ¿Cómo lo voy a hacer?, ¿cómo lo voy a resolver? (planificación del proceso de resolución por aproximaciones sucesivas a la meta).
- 3.- ¿Por dónde voy a seguir?, ¿cómo voy a seguir? (analizar el progreso y la continuación del aprendizaje eligiendo retos posibles y estudiando paso a paso la continuidad).
- 4.- ¿Cómo lo he hecho?

## English

Structured feedback has to answer:

- 1.- Where am I going, what do I have to do? (clear definition of the task and its goals).
- How am I going to do it, how am I going to solve it (planning the resolution process by successive approximations to the goal)?
- 3.- Where am I going to continue, how am I going to continue (analysing the progress and continuation of learning by choosing possible challenges and studying step by step the continuity)?
- 4.- How have I done it?



	Tipo de <i>feedback</i>	Acción	Relación con el proceso de aprendizaje	Relación con el tipo de evaluación
Orientación hacia el producto	Retroalimentación a nivel de tareas	la relación entre el tipo de tarea y el aprendizaje de la misma que se relaciona con el desempeño de habilidad	Fases iniciales del aprendizaje (aprendiz novel)	Evaluación sumativa
Orientación hacia el proceso	Retroalimentación al nivel de proceso	- Informa sobre el mapa de procesamiento. - Informa sobre la estructura de detección del error, - reevalúa y analiza si la información sobre habilidades.	Fase de desarrollo del proceso de aprendizaje (aprendiz iniciado en la resolución de tareas).	Evaluación formativa (nivel inicial).
Orientación hacia el proceso	Retroalimentación a nivel de auto-regulación	- Regulación del docente sobre los procesos de regulación del aprendizaje. Incluye la auto-evaluación.	Fase de desarrollo del proceso de aprendizaje (el aprendiz inicia las estrategias de generalización).	Evaluación formativa (nivel intermedio).
Orientación hacia el proceso	Retroalimentación a nivel de auto (self)	- Auto-regulación del estudiante de su propio proceso de aprendizaje	Fase de desarrollo del proceso de aprendizaje (el aprendiz controla su propio aprendizaje).	Evaluación formativa (nivel experimentado).



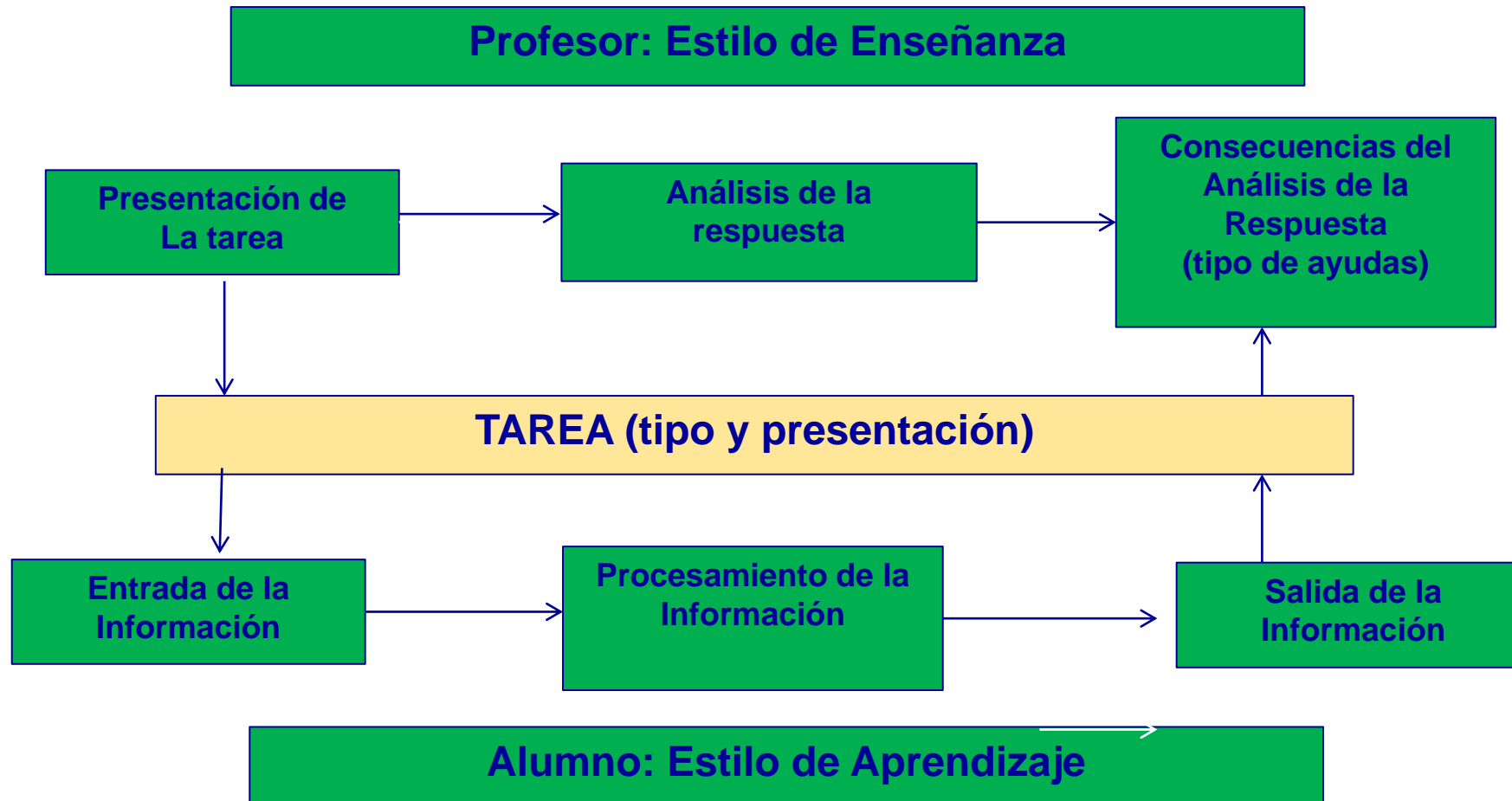
Un *feedback* bien estructurado puede reducir la distancia entre lo que el alumno sabe de su propio aprendizaje en un dominio específico en el aquí y en el ahora y las metas finales de dicho aprendizaje (Malmberg, Järvelä, Järvenoja y Panadero, 2015; Molenaar y Chiu, 2014) reduciendo la ZDP.



Well-structured feedback can reduce the distance between what the learner knows about his or her own learning in a specific domain in the here and now and the ultimate goals of that learning (Malmberg, Järvelä, Järvenoja, & Panadero, 2015; Molenaar & Chiu, 2014) by reducing the ZDP.

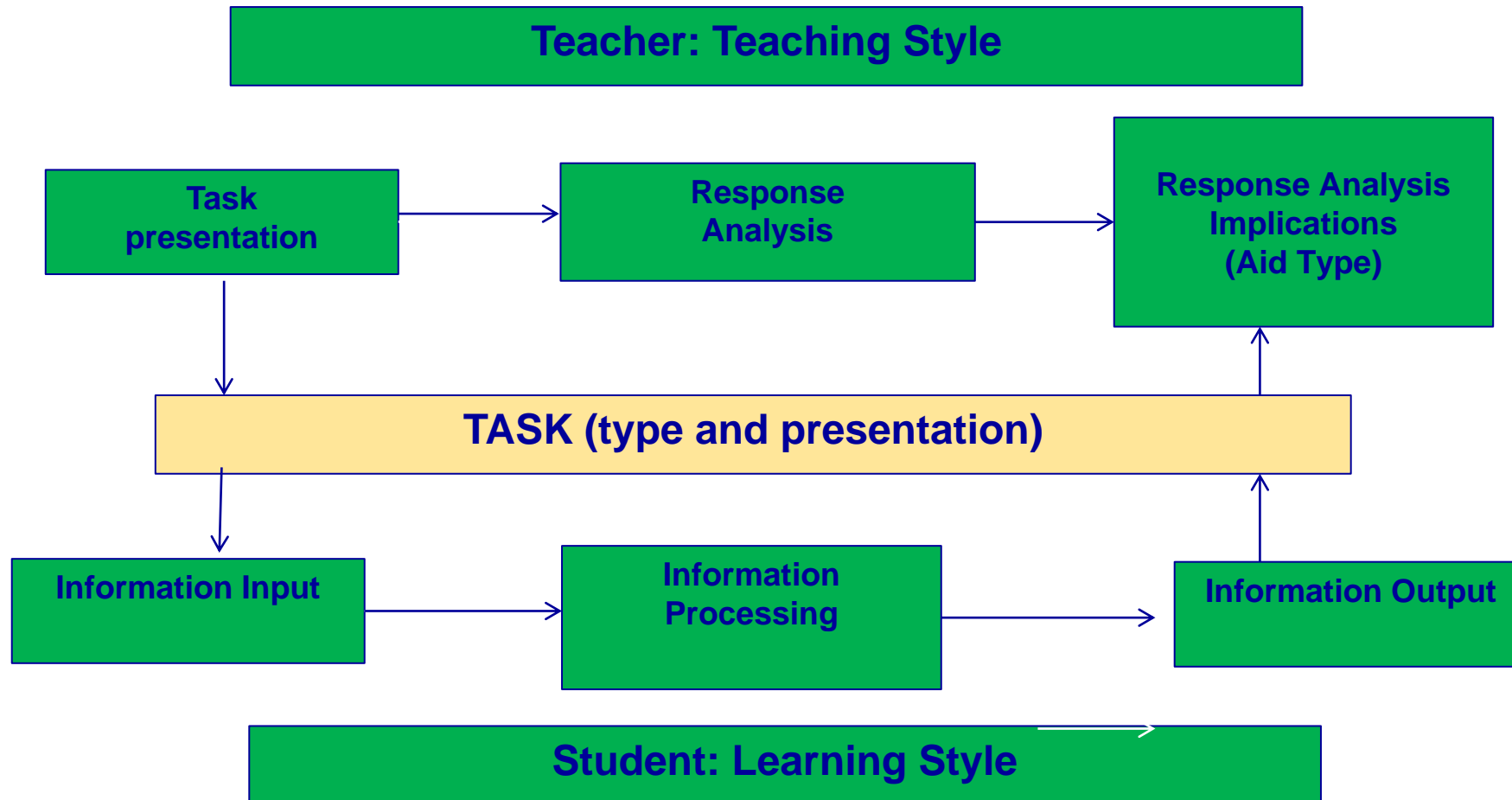


## 2. Definición y contexto. La planificación de la actividad.





## 2. Definition and context. The planning of the activity.







## 2. Definición y contexto. La planificación de la actividad. (planning activitie)

### Variables propias del docente

### Estilo de enseñanza (Teacher-specific variables Teaching style)



- Teorías implícitas sobre la educación.
- Motivación hacia el proceso de instrucción.
- Materiales de la asignatura.
- Proceso de evaluación continua.
- Carga de trabajo respecto de otras materias de encargo semejante.
  
- Implicit theories of education.
- Motivation towards the instructional process.
- Subject materials.
- Continuous assessment process.
- Workload in relation to other subjects of similar assignment.





## 2. Definición y contexto. La planificación de la actividad. (planning activitie)

### Variables propias del estudiante Estilo de aprendizaje (Learner-specific variables Learning style)

- Historia de aprendizaje anterior.
- Conocimientos previos sobre el objeto de aprendizaje.
- Materiales de la asignatura.
- Proceso de evaluación continua.
- Carga de trabajo de la asignatura.
  
- Previous learning history.
- Previous knowledge about the object of learning.
- Subject materials.
- Continuous assessment process.
- Workload of the subject.





## 2. Definición y contexto. La planificación de la actividad. (planning activitie)

### Variables propias de la tarea (Task-specific variables)



#### Tipo de tarea

- Cómo se propone (propuestas de agrupamiento).
- Competencias que exige (conceptuales, procedimentales y actitudinales).
- Forma de presentación.
- Forma de iniciar la actividad (consignas, agrupamiento, ideas previas de los alumnos, modelado y moldeado, análisis del grado de comprensión).
- Type of task
  
- How it is proposed (grouping proposals).
- Competences required (conceptual, procedural and attitudinal).
- How it is presented.
- How the activity is initiated (instructions, grouping, learners' prior ideas, modelling and shaping, analysis of the degree of understanding).



## Español

Es un dinamizador del proceso y ya no es el protagonista como ocurría en un sistema de docencia tradicional.

Los estudiantes van a ser progresivamente más autónomos y van a elaborar su propio producto de aprendizaje a lo largo de un proceso que también les pertenece.

Con ello se potencia el pensamiento creativo y divergente que dará lugar a la generalización como la transferencia del aprendizaje que son los objetivos más altos que un docente comprometido con el aprendizaje real de sus alumnos debe tener.

Este proceso es lento y sobre todo en las primeras fases tiene que estar guiado de forma sistemática por el docente.

## English

He or she is a dynamiser of the process and is no longer the protagonist, as was the case in a traditional teaching system.

Students will become progressively more autonomous and will develop their own learning product throughout a process that also belongs to them.

This enhances creative and divergent thinking that will lead to generalisation and transfer of learning, which are the highest objectives that a teacher committed to the real learning of his or her students should have.

This process is slow and especially in the early stages has to be systematically guided by the teacher.



### 3. El papel del profesor en el ABP T(he role of the teacher in PBL)

Español	English
<p>El profesor tiene que:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ofrecer a los alumnos información sobre qué es el ABP.</li> <li>2. Qué es lo que se espera de ellos.</li> <li>3. Cómo se va a realizar el diseño del trabajo.</li> <li>4. Cómo se va a evaluar y cuáles van a ser los criterios de evaluación.</li> </ol>	<p>The teacher has to:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. provide students with information about what PBL is.</li> <li>2. What is expected of them.</li> <li>3. How the design of the work is to be carried out.</li> <li>4. How it will be evaluated and what the evaluation criteria will be.</li> </ol>



#### 4. El Trabajo colaborativo en grupo en el ABP (Collaborative group work in PBL)

La interacción entre el grupo de iguales facilita el desarrollo del **pensamiento creativo** y de la **resolución de problemas**, y ayuda a los estudiantes a lograr un proceso de aprendizaje más rico y profundo.

Peer group interaction facilitates the development of **creative thinking** and **problem solving** and helps students to achieve a richer and deeper learning process.



## CONCEPTOS CLAVE (KEY CONCEPTS)

Concreción de la respuesta curricular (Concretisation of the curricular response)

Los objetivos  
(aims)



Competencias  
(competences)

Metodologías  
(methodology)



Activas  
(Actives)

Formas de evaluación  
(Forms of evaluation)

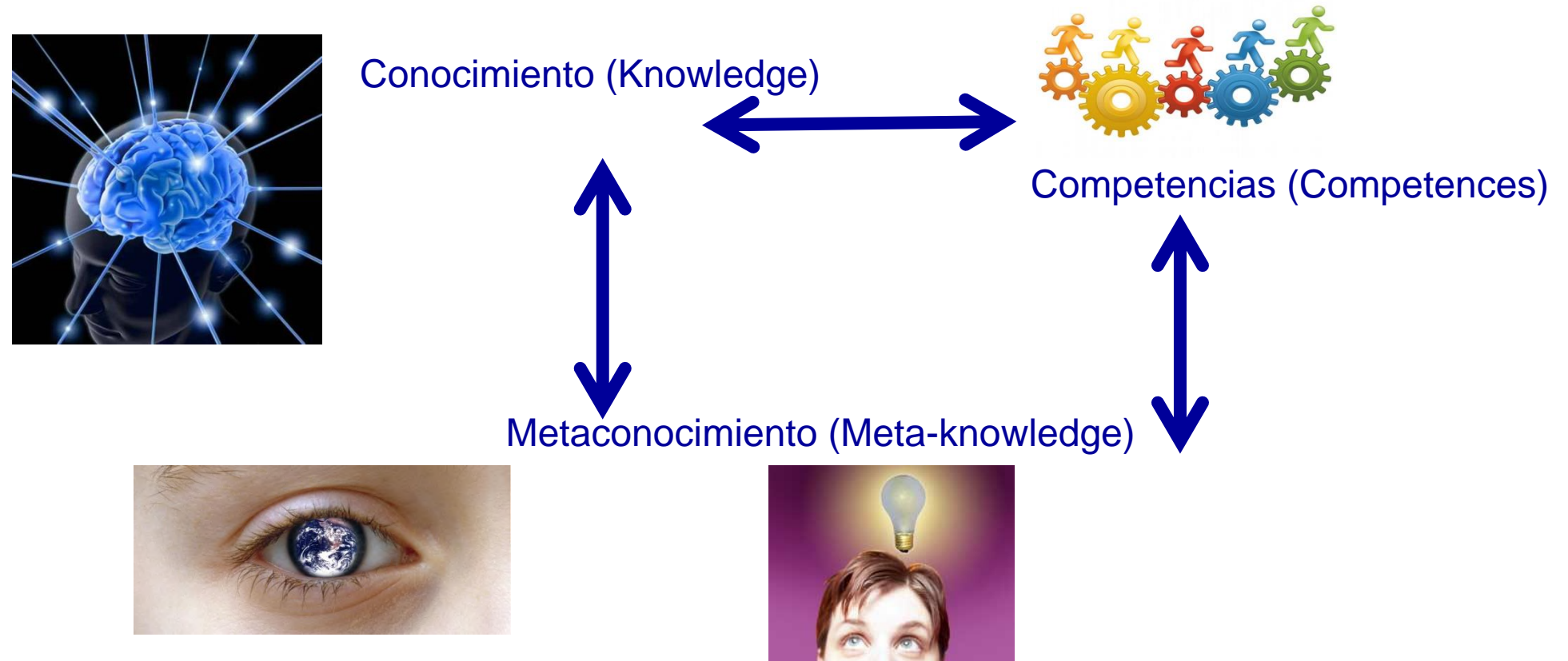


Diversas alternativas  
Various alternatives





## Proceso de enseñanza-aprendizaje (Teaching-learning process)





## Proceso de enseñanza-aprendizaje (Teaching-learning process)



Cambio metodológico (Methodological change)



Conceptuales (Conceptual)

Procedimentales (Procedural)

Actitudinales (Attitudinal)

Estilo de enseñanza profesor (Teaching style teacher)

Competencias alumno (Student competences)





## 5. La evaluación y la autoevaluación en el ABP (Assessment and self-assessment in PBL)

En el proceso de enseñanza tiene que existir una **relación entre la forma de enseñar y la de evaluar**. La evaluación entendida desde una perspectiva constructivista (Vygostky, 1962) y significativa (Ausubel, 1968) tiene que ser continua e insertar un componente formativo, que incluya el *feedback* con el objetivo de mejorar el propio proceso de enseñanza-aprendizaje (Offerdahl y Tomanek, 2011). Además de esta **evaluación formativa** también se debe desarrollar una **evaluación sumativa**.

In the teaching process there has to be **a relationship between the way of teaching and the way of assessing**. Evaluation, understood from a constructivist (Vygostky, 1962) and meaningful (Ausubel, 1968) perspective, must be continuous and include a formative component, including feedback with the aim of improving the teaching-learning process itself (Offerdahl and Tomanek, 2011). In addition to this **formative evaluation**, a **summative evaluation** should also be developed.



## 5. La evaluación y la autoevaluación en el ABP (Assessment and self-assessment in PBL)



¿Qué  
evaluar?



Competencias

¿Cómo  
Evaluar?



Protocolos

¿Cuándo  
Evaluar?



Planificar la  
evaluación

Figura

Relación entre el proceso de evaluación continua y el diseño de la metodología docente.



## 5. La evaluación y la autoevaluación en el ABP (Assessment and self-assessment in PBL)

Instrumentos y procedimientos para medir auto-evaluación (Assessment and self-assessment in the ABP. Instruments and procedures for measuring self-assessment)

### Estudiantes (Students)



- Rúbricas (Rubrics)



Rubricas

- Calibración (Calibration)



- Cuestionarios de auto-evaluación (Self-assessment questionnaires)





## 5. La evaluación y la autoevaluación en el ABP (Assessment and self-assessment in PBL)



### Instrumentos y procedimientos para evaluar la **práctica docente** (Instruments and procedures for assessing teaching practice)

- Cuestionarios de evaluación del proceso de enseñanza (questionnaires for the evaluation of the teaching process)
- Cuestionarios de evaluación final del proceso de enseñanza (Final evaluation questionnaires of the teaching process)





## CONCEPTOS CLAVE (KEY CONCEPTS)

Metacognición y su relación con un aprendizaje funcional.  
Metacognition and its relation to functional learning



Análisis de tareas (Task analysis)  
Pascual-Leone, 1997



Aprendizaje Basado en Problemas (Problem Based Learning)  
Barrows, 1986







## CONCEPTOS CLAVE (KEY CONCEPTS)



Motivación hacia el aprendizaje (Motivation towards Learning)

Técnicas de enseñanza-aprendizaje (Teaching-learning techniques)

**Modelado** (Modelling)



**Moldeado** (Moulding)



**Refuerzo social** (Social Reinforcement)





## CONCEPTOS CLAVE (KEY CONCEPTS)

### Metodología docente

### Aprendizaje y competencias (Teaching methodology Learning and competences)



Aprendizaje (Learning)



Desarrollo de competencias (Competence development)



## CONCEPTOS CLAVE (KEY CONCEPTS)



# Metacognición y competencias (Metacognition and competences)

## Estrategias

- Auto-regulación.
- Comprensión de la tarea.
- Planificación de las estrategias.
- Regulación cognitiva del proceso de resolución.
- Revisión de los procedimientos y de las respuestas.
- Evaluación.

## Strategies

- Self-regulation.
- Task understanding.
- Strategy planning.
- Cognitive regulation of the resolution process.
- Revision of procedures and responses.
- Evaluation.



## CONCEPTOS CLAVE (KEY CONCEPTS)

Cuestiones Reflexivas (Reflective Issues)	Respuestas (Answers)	Tiempos (Times)	Espacios (Spaces)
<p>¿Sobre qué se hace la actividad?</p> <p>What is the activity about?</p>	<p>Selección y estructuración de los contenidos</p> <p>selection and structuring of content</p>		
<p>¿Durante cuánto tiempo?</p> <p>For how long?</p>	<p>Tiempo que el estudiante dedica a la actividad</p> <p>Time the student spends on the activity</p>		
<p>¿Cómo se hace la actividad?</p> <p>How is the activity carried out?</p>	<p>PG, GG, rol del docente (SG, GG, role of the teacher)</p>		
<p>¿Cómo se evalúa la actividad?</p> <p>How is the activity evaluated?</p>	<p>Control del proceso de trabajo, <i>feedback</i> y consecución de competencias</p> <p>Control of the work process, <i>feedback</i> and achievement of competences</p>		



## CONCEPTOS CLAVE (KEY CONCEPTS)

Proceso de evaluación (Evaluation process)		Tiempos (Times)	Espacios (Spaces)
<p><b>¿Qué evaluar?</b> What to evaluate?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo del alumno</li> <li>• Trabajo del profesor</li> <li>• Student's work</li> <li>• Teacher's work</li> </ul>		
<p><b>¿Cómo evaluar?</b> How to evaluate?</p>	<p>Hojas de registro Registration sheets</p>		
<p><b>¿Cuándo evaluar?</b> When to evaluate?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al inicio.</li> <li>• A lo largo del proceso.</li> <li>• Al final.</li> <li>• At the beginning.</li> <li>• Throughout the process.</li> <li>• At the end.</li> </ul>		



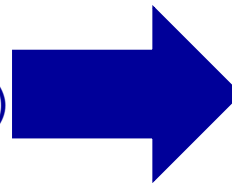
## CONCEPTOS CLAVE (KEY CONCEPTS)

**Qué aprender** (What to learn)



**Conocimientos previos** (Prior knowledge)

**Qué evaluar** (What to assess)



**Competencias** (Competences)

**Cómo evaluar** (How to assess)



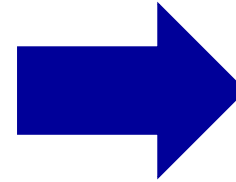
**Procedimientos de  
evaluación continua**  
(Continuous assessment procedures)



## CONCEPTOS CLAVE (KEY CONCEPTS)

**Qué aprender** (What to learn)

**Qué evaluar** (What to evaluate)



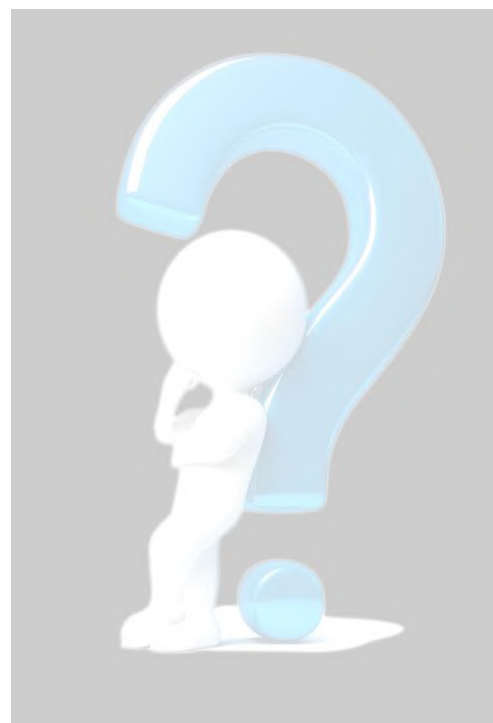
**Objetivos** (aims)

**Competencias**  
(Competences)

**Cómo evaluar** (How to assess)

**Resultados de aprendizaje**  
(Learning outcomes)







**DATAHES**

DATA ANALYSIS TECHNIQUES APPLIED  
IN HEALTH ENVIRONMENTS SCIENCES

**GID DATAHES**

**¡¡¡MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA  
ATENCIÓN!!!**

**THANK YOU VERY MUCH FOR YOUR  
ATTENTION!!!!**



### Imágenes sin filtrar por licencia

[https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/vector-idea-generar-icono-clipart-vectorial\\_csp45300758.jpg](https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/vector-idea-generar-icono-clipart-vectorial_csp45300758.jpg)

<https://us.123rf.com/450wm/radiantskies/radiantskies1211/radiantskies121100180/16084218-nube-palabra-abstracta-para-el-an%C3%A1lisis-de-tareas-con-etiquetas-y-t%C3%A9rminos-relacionados.jpg?ver=6>

<http://www3.ubu.es/ceu/wp-content/uploads/2015/07/Ping%C3%BCino.jpg>

<http://pdsplaneta.com/img/webPDS1sl-24.jpg>

[https://images.sftcdn.net/images/t\\_optimized.f\\_auto/p/bf73fec6-96bf-11e6-b05a-00163ed833e7/1226522933/microsoft-excel-2013-logo.jpg](https://images.sftcdn.net/images/t_optimized.f_auto/p/bf73fec6-96bf-11e6-b05a-00163ed833e7/1226522933/microsoft-excel-2013-logo.jpg)

[https://imgredirect.milanuncios.com/fg/1910/86/191086885\\_1.jpg](https://imgredirect.milanuncios.com/fg/1910/86/191086885_1.jpg)

<https://www.managementcareer.nl/wp-content/uploads/2016/10/Screen-Shot-2558-11-13-at-1.00.07-PM-1.png>





UNIVERSIDAD  
DE BURGOS

ias



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



### Imágenes sin filtrar por licencia

<https://i1.wp.com/www.radiosefarad.com/wp-content/uploads/2018/09/2030.jpg?fit=640%2C393&ssl=1>

[https://scontent-frt3-2.cdninstagram.com/vp/6f96e34bfb83270c0904d1a132f5dcf5/5B14367B/t51.2885-15/e35/28151923\\_133259477492795\\_2589318792144224256\\_n.jpg](https://scontent-frt3-2.cdninstagram.com/vp/6f96e34bfb83270c0904d1a132f5dcf5/5B14367B/t51.2885-15/e35/28151923_133259477492795_2589318792144224256_n.jpg)

[https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/21cdf389a4852a18ea8a95063b5bcf98/5B59777B/t51.2885-15/e35/25009633\\_377841459294923\\_7736168945517854720\\_n.jpg](https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/21cdf389a4852a18ea8a95063b5bcf98/5B59777B/t51.2885-15/e35/25009633_377841459294923_7736168945517854720_n.jpg)

<https://cicicee.com/bilim-nedir-bilim-insani-kime-denir/>

<http://i59.tinypic.com/2w36hc3.png>

<https://ergoprojects.com/libreria/prod/13063/acra-estrategias-de-aprendizaje--juego-completo-.html>

<https://confilegal.com/wp-content/uploads/2017/12/Captura-de-pantalla-2017-12-26-a-las-18.43.43.png>

<https://steemitimages.com/0x0/http://prevencionar.com/media/2013/07/feedback.jpg>

<http://preobrazi-sebja.ru/wp-content/uploads/2016/04/youtube.jpg>

[https://www.udemy.com/estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollo-del-pensamiento-critico/?persist\\_locale&locale=zh\\_TW](https://www.udemy.com/estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollo-del-pensamiento-critico/?persist_locale&locale=zh_TW)

[http://learning.ibermaticasb.com/sites/learning/files/styles/md\\_slider\\_1\\_bg/public/noticias/tutorizacion\\_online.png?itok=06Hdk6hj](http://learning.ibermaticasb.com/sites/learning/files/styles/md_slider_1_bg/public/noticias/tutorizacion_online.png?itok=06Hdk6hj)

<https://images.techhive.com/images/article/2016/12/artificial-intelligence-elon-musk-hawking-100697449-large.jpeg>

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/aa/f5/d8/aaf5d8d0ebb83f55240f4f422bbd6f6a.jpg>

<http://3.bp.blogspot.com/-VZGs6GZq1O8/UgEi1EitfYl/AAAAAAAAAY4/LV7Wp43XGnc/s1600/spss.gif>

[http://superyuppies.com/wp-content/uploads/2013/10/post\\_pdf\\_vs\\_ebook.png](http://superyuppies.com/wp-content/uploads/2013/10/post_pdf_vs_ebook.png)

[http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/02/INFOGRAF%C3%8DA\\_El-aprendizaje-basado-en-proyectos.jpg](http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/02/INFOGRAF%C3%8DA_El-aprendizaje-basado-en-proyectos.jpg)

<http://vericampus.com/wp-content/uploads/2017/02/FLIPPED-LEARNING.png>

<https://blog.deele.es/media/i1803/737.jpg>

<https://i1.wp.com/transerencia.usal.es/wp-content/uploads/2018/02/Horizon-2020.jpg?resize=1920%2C768&ssl=1>

<http://zastita-jukic.hr/images/stock/neuropharm-puzzle.jpg>

<http://pentagon-services.com/blog-recruitment/wp-content/uploads/2017/02/project-puzzle-pieces-300x210.jpg>

<http://www.cuarq.org/web/cuarq2/assets/images/trabajar-y-dar-resultados-1400x651.jpg>



© Dra. María



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE





## Licencia

**Autora: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares**  
**Departamento de Ciencias de la Salud**  
**Universidad de Burgos**



**Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir igual 4.0 Internacional. No se permite un uso comercial de esta obra ni de las posibles obras derivadas. la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula esta obra original**

**Licencia disponible en:**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>





# Qué es y cómo se utiliza un Virtual Learning Environment First session.

Burgos, 5 Julio 2021 - Primera sesión Learning Activities

Adrián Arnaiz Rodríguez

<https://smartart.bjaland.co/>

50 min



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- Cursos
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - Lecciones
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD





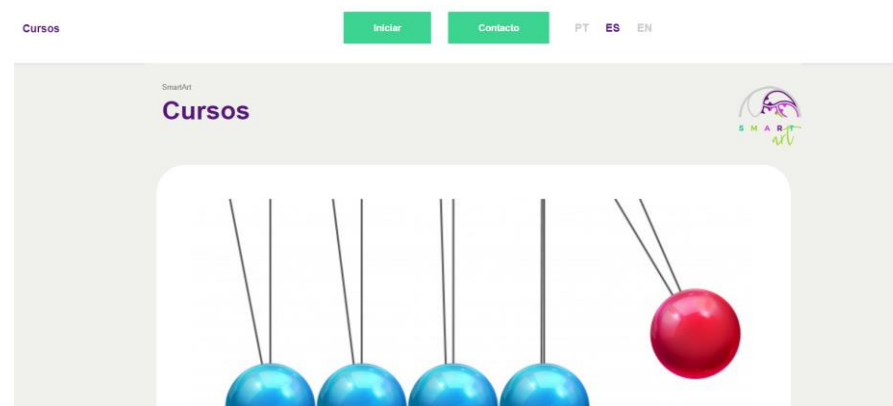
# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- Cursos
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - Lecciones
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD



# Qué es el VLE Smart-art

- Entorno virtual de formación inteligente
- Diseño de aprendizaje autorregulado
  - Recursos hipermedia: **Digitalización**
  - Evaluación automática sistemática y continua del proceso de aprendizaje
  - Fomentar **interacción: Avatar, actividades**
- Productos intelectuales
  - Teoría + Práctica + Retroalimentación de uso de plataforma



# Objetivos de VLE SmartArt

- ✓ Facilitar **acceso** al aprendizaje
- ✓ Aumentar la **participación** de adultos en entornos virtuales de enseñanza
- ✓ Simplificar la **evaluación** del aprendizaje de los adultos en entornos virtuales
- ✓ Facilitar el proceso de **enseñanza** de los profesores
- ✓ Aplicar **mecanismos sistemáticos de supervisión y evaluación** en todas las partes interesadas
  - ✓ Profesores, estudiantes y servicios universitarios para personas de edad.

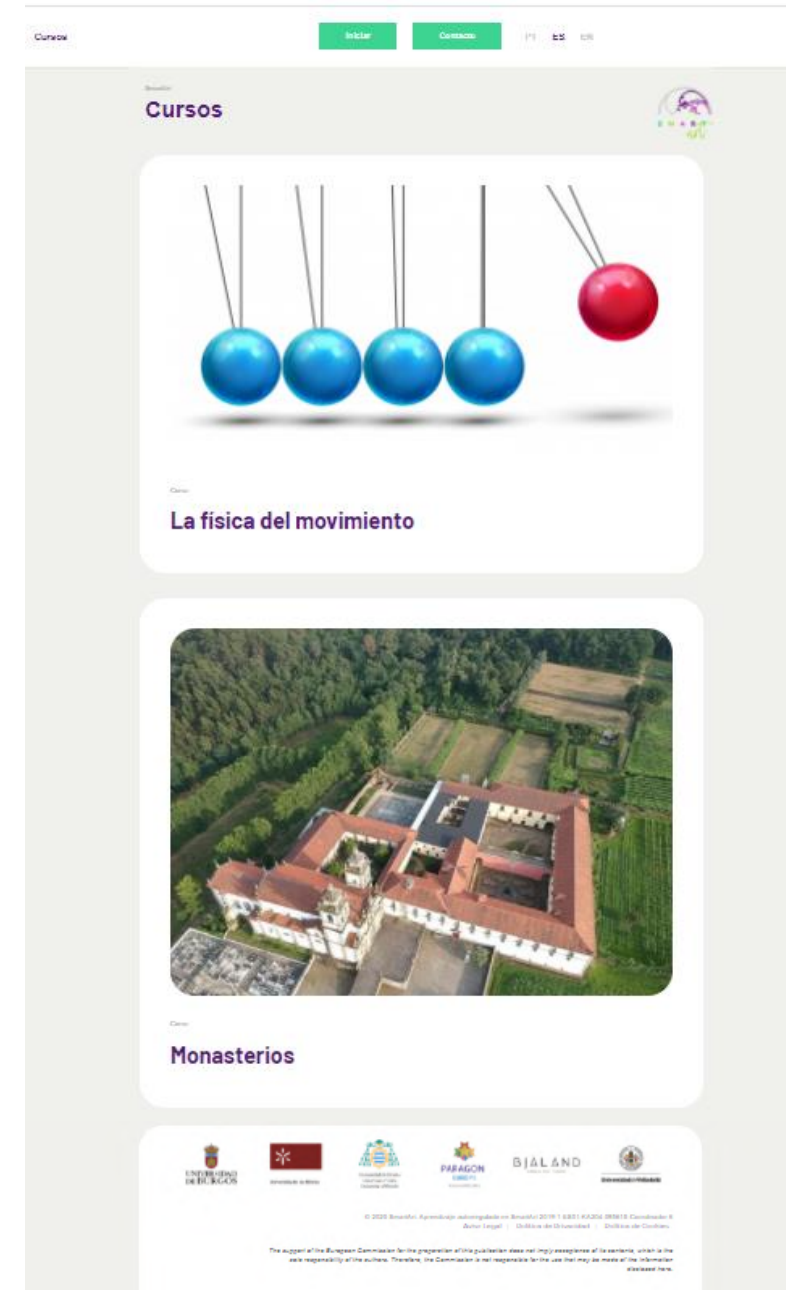


# Visión general VLE SmartArt

- <https://smartart.bjaland.co/>
- Web Formada por cursos
- Diferentes idiomas
- Cursos por inscripción
- Diseño sencillo
  - Sencillez de uso
  - Sencillez añadiendo contenido

Recordamos:

- ✓ Facilidad de acceso y uso del alumno
- ✓ Simplificación de enseñanza del profesor



The screenshot shows the SmartArt VLE interface. At the top, there are navigation buttons for 'Inicio', 'Cursos', 'PT', 'ES', and 'EN'. The main content area is titled 'Cursos' and features two course cards. The first card shows a Newton's cradle with four blue balls and one red ball, with the title 'La física del movimiento'. The second card shows an aerial view of a large stone building, with the title 'Monasterios'. At the bottom of the interface, there are logos for the University of Burgos, Universidad de Oviedo, Paragon Europe, and Bjaland, along with a copyright notice and a disclaimer.





# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- Cursos
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - Lecciones
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD

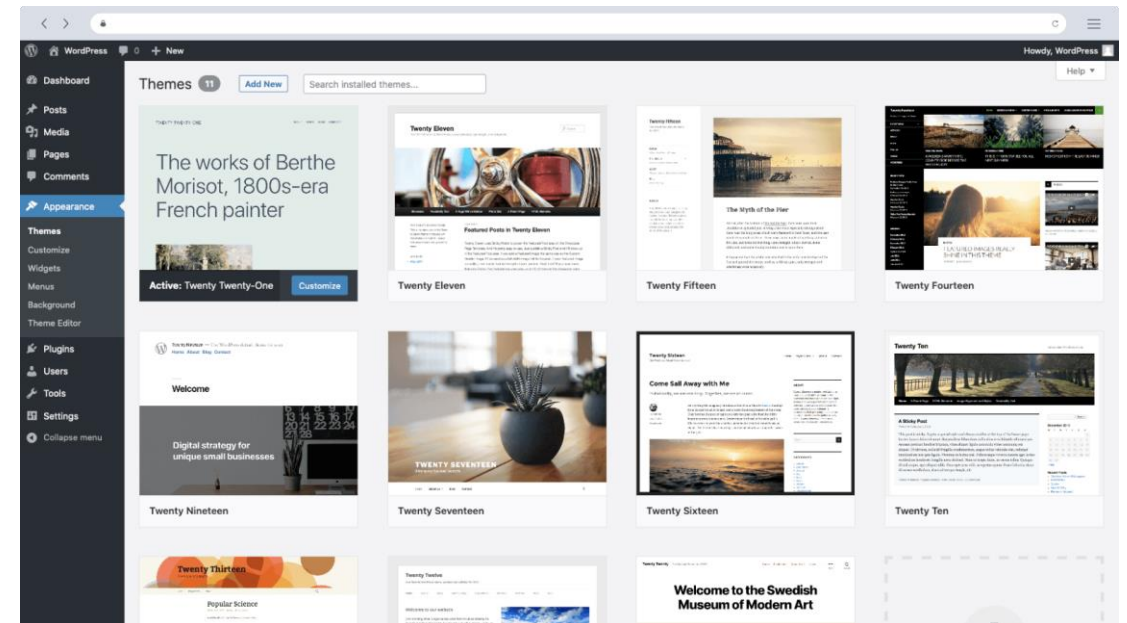
# Wordpress

- Marco investigación entornos alternativos a Moodle
- Simplificar enseñanza de profesores



WordPress es un

- Software de código abierto
- Crear webs mediante interfaz
- No necesidad de código
  - Sólo para personalizaciones avanzadas
- *Plugins* predeterminados adaptados a necesidades



# Ventajas y desventajas de Wordpress

- Apto para cualquier tipo de usuarios
  - Facilidad de creación de páginas
  - Facilidad de instalación
  - Muchos temas estéticos predeterminados
  - Facilidad de gestión
  - Personalización sencilla
  - *Plugins* adaptados a necesidades
- Limitaciones en desarrollos a medida
  - Personalización limitada
  - Personalización del comportamiento interno compleja
  - Limitación en creación de contenido
  - Posibles problemas de terceros, fuera de nuestro alcance

Facilidad de enseñanza , uso y adición de contenido por todo el profesorado, por tanto, las limitaciones no preocupan a los usuarios generales que no necesitan ese nivel de detalle



# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- **Cursos**
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - Lecciones
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD





# Estructura


- Curso
  - Portada o Presentación
  - Sección (Agrupación de lecciones)
    - **Lección** (Contenido)

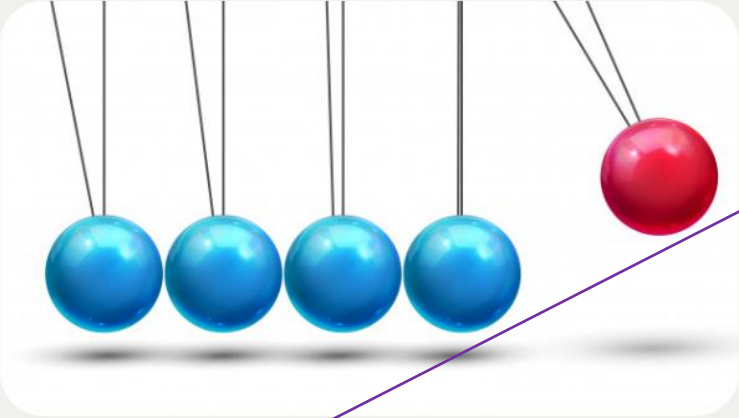
- Solo las lecciones y portada tienen contenido
- Sección: agrupación de lecciones para mejorar la organización

Sección

Lecciones

Portada





Curso

## La física del movimiento

Os doy la bienvenida a este espacio de aprendizaje. En esta ocasión para hablaros de la física del movimiento. Y, como suele decirse que el movimiento se demuestra andando. ¿Te animas a caminar conmigo?

Física del movimiento

- Tema 1. Movimiento
- Tema 2. Velocidad y aceleración
- Tema 3. Movimiento circular uniforme

**Objetivos generales:**

- Conocer el concepto de movimiento.
- Comprender que el movimiento y la trayectoria son relativos.

Esquema

Programa

▼ Introducción

- Esquema y objetivos
- Autoría y CC – Física

▼ Movimiento

- Definición
- Posición
- Sistema internacional de unidades
- Trayectoria y desplazamiento
- Clasificación según la trayectoria
- Relatividad I
- Relatividad II
- Crucigrama Tema 1 – Movimiento

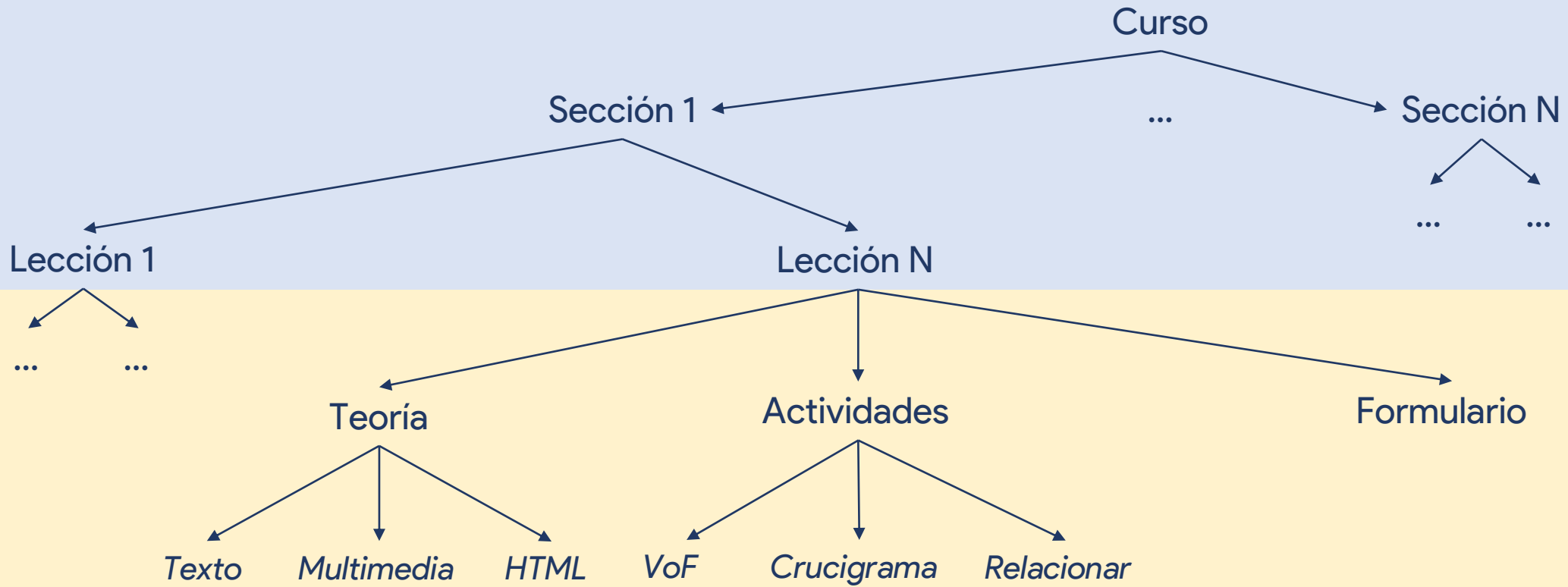
► Velocidad y Aceleración

▼ Movimiento circular uniforme

- Definición I
- Definición II
- Velocidad y aceleración en MCU
- Crucigrama Tema 3 – MCU

▼ Formulario de usabilidad

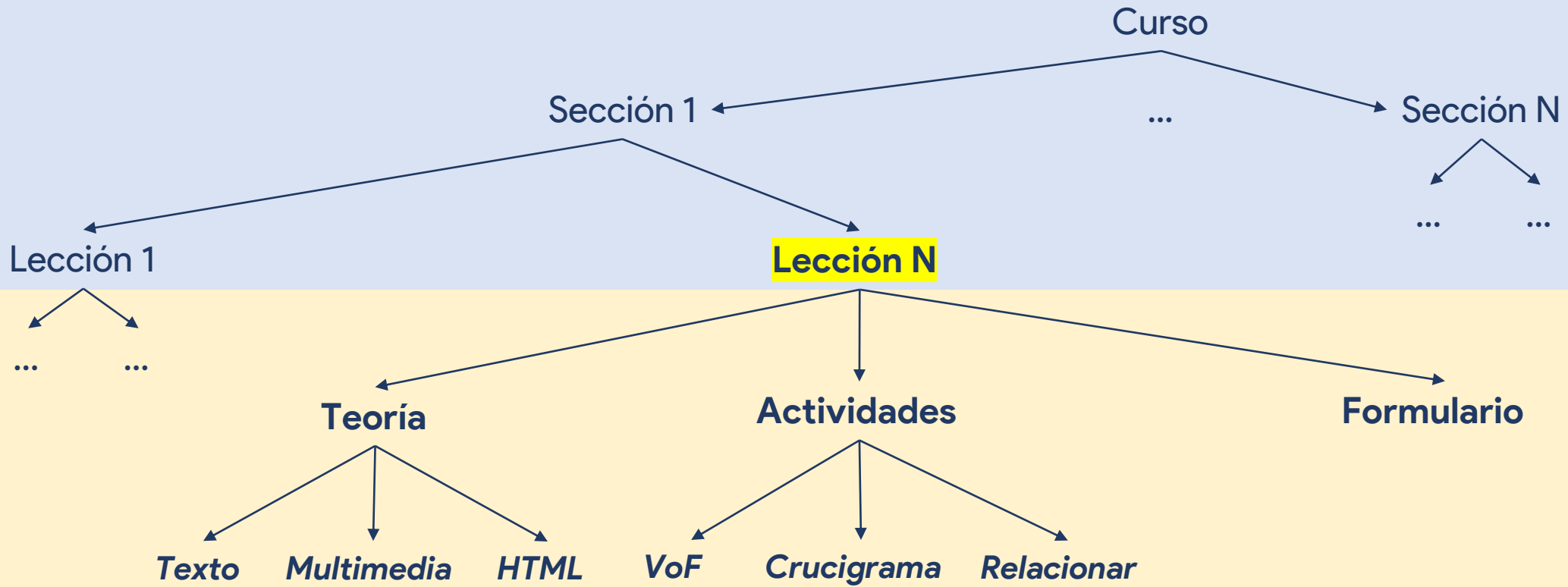
- Formulario de usabilidad



Estructura de los cursos

Tipo de contenido de las lecciones





Estructura de los cursos

Tipo de contenido de las lecciones



# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- **Cursos**
  - Qué son
  - Estructura
  - **Cómo añadir un curso: Gestor de cursos**
  - Lecciones
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD



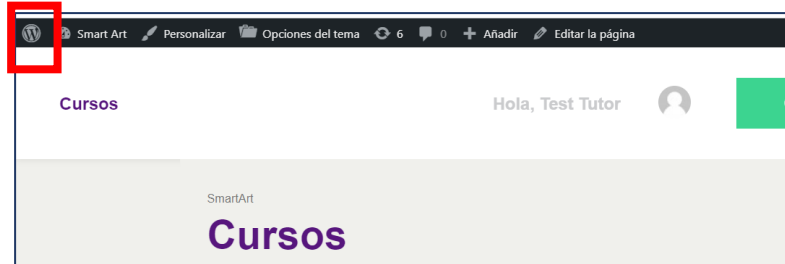
# Cómo añadir cursos en la plataforma

- Antes, explicaremos cómo se crea un curso y añaden las lecciones
  - Explicar de manera conjunta contenido de lecciones y cómo se añade
- Ahora ya tenemos un concepto de la plataforma
  - Qué es y objetivos
  - Qué tecnología utiliza
  - Cómo se estructura el contenido

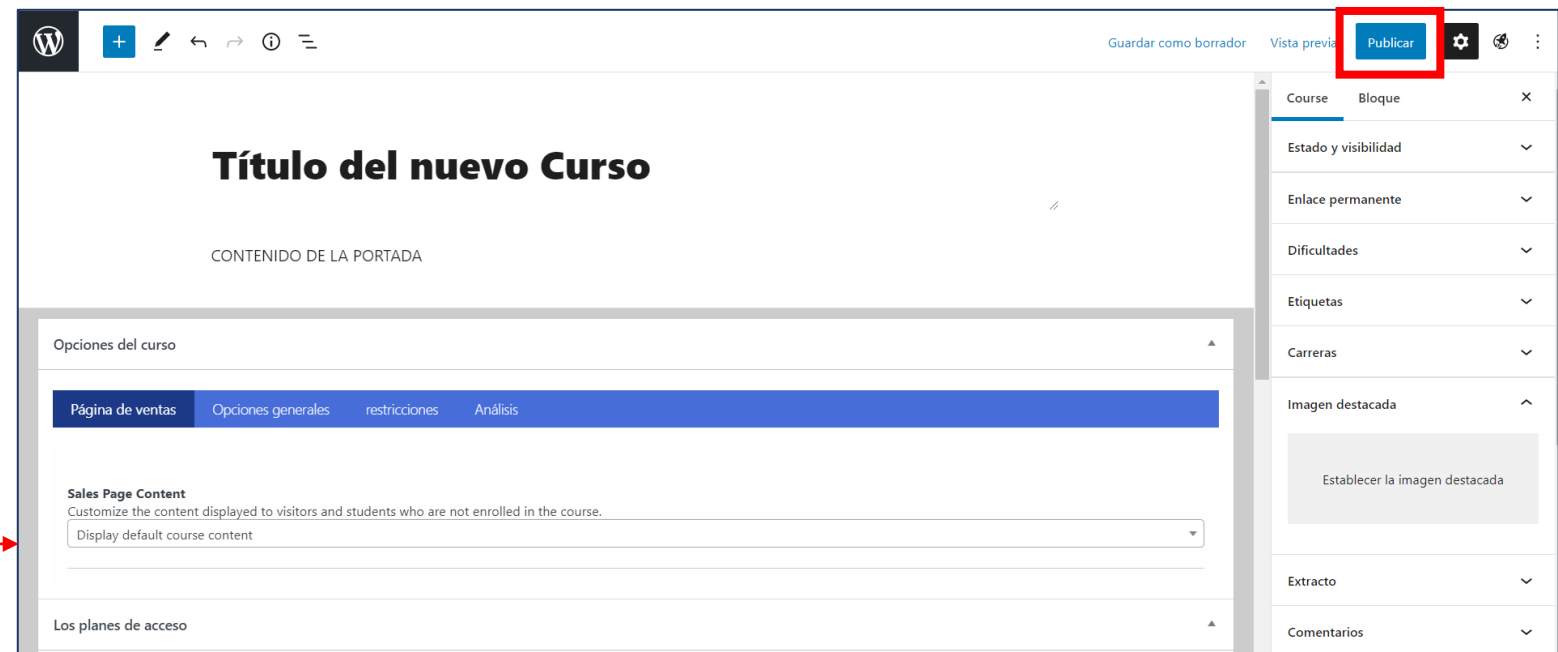
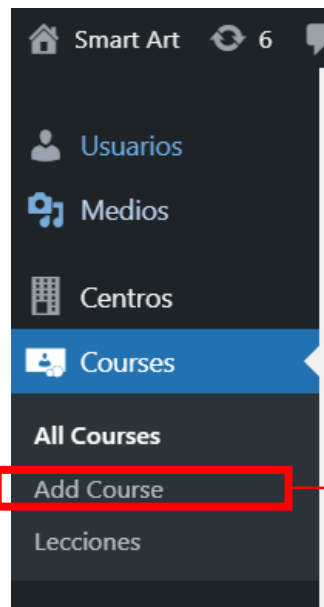
¿Y cómo se crea todo esto que estamos viendo?  
¿Cómo lo llevo a la práctica?



# Añadir curso I: Portada y publicar



Acceso al menú administrador: arriba izquierda



# Añadir curso II: Gestor de cursos

- Estructura: Curso > Sección > Lección



Course Bloque X

Comentarios v

Atributos de página v

SmartArt Avatar Featured Text ^

Idiomas ^

Idioma ES v

Traducciones

Monastries

Mosteiros

Gestor de Cursos ^

Ir al Gestor de Cursos

Editar Portada

Smart Art 6 + Añadir Mostrar todos los idiomas Hola, Test Tutor

Monasterios

Esquema

Sección

Lección

Abrir el editor de lecciones

AGREGAR ELEMENTOS

Sección

Añadir nueva lección

Lección existente

Expandir todas Contraer todas

Sección 1: Presentación de la unidad. Monasterio Medieval

Lección 1: Objetivos

Lección 2: Esquema de contenidos

Sección 2: El Monasterio Medieval I

Lección 1: Introducción

Lección 2: Orígenes

Botones para añadir elementos al esquema

# Añadir curso II: Gestor de cursos

- Estructura: Curso > Sección > Lección



Course Bloque x

Comentarios v

Atributos de página v

SmartArt Avatar Featured Text ^

Idiomas ^

Idioma ES v

Traducciones

Monastries

Mosteiros

Gestor de Cursos ^

Ir al Gestor de Cursos

➔

Editar Portada

Smart Art 6
+ Añadir
Mostrar todos los idiomas
Hola, Test Tutor

**Monasterios**

Esquema ←

Sección ←

**Lección** ←

Abrir el editor de lecciones ←

Sección 1: **Presentación de la unidad. Monasterio Medieval**

Lección 1: **Objetivos**

Lección 2: **Esquema de contenidos**

Sección 2: **El Monasterio Medieval I**

Lección 1: **Introducción**

Lección 2: **Orígenes**

AGREGAR ELEMENTOS

Sección

Añadir nueva lección

Lección existente

Expandir todas

Contraer todas

Botones para añadir elementos al esquema



# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- **Cursos**
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - **Lecciones**
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD



# Lección: Piedra angular

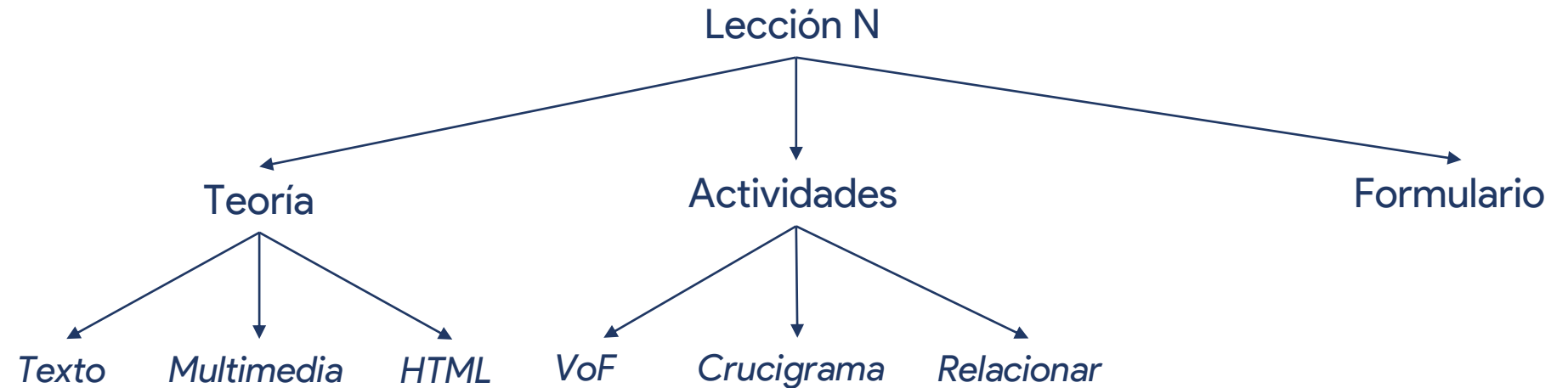
- **Contenido teórico**

- Texto (en diferentes formatos)
- Imágenes, vídeos
- Avatar

- **Actividades**

- VoF
- Relacionar
- Crucigrama

- **Formulario**



# Lección

Movimiento



## Clasificación según la trayectoria

Teniendo en cuenta la trayectoria descrita por un móvil en su movimiento, podemos clasificar los movimientos en...

- **Rectilíneos**, si la trayectoria descrita por el móvil es una línea.



¿Cómo es el movimiento que realiza un automóvil que se desplaza por una recta de la carretera?

- **Curvilíneos**, si la trayectoria descrita por el móvil es una curva. Dentro de éstos, destacaremos el **movimiento circular**, que es el de un móvil cuya trayectoria es una circunferencia: el tambor de una

### Programa

- ▶ Introducción
- ▶ Movimiento
- ▶ Velocidad y Aceleración
- ▶ Movimiento circular uniforme
- ▶ Formulario de usabilidad



W + ↶ ↷ ⓘ ☰

Cambiar a borrador Vista previa Actualizar ⚙️ ⋮ for Vista previa Actualizar ⚙️ ⋮

Buscar 🔍

Bloques Patrones

TEXTO

¶ Encabezado Lista

“ ” < > Clásico

Preformateado Párrafo de cita Tabla

Verso

MEDIOS

Imagen Galería Audio

**Distintos tipos de contenido a añadir (Bloques)**

## Orígenes

### Contenido en bloques

Sus **orígenes** se encuentran en la Antigüedad.

Ya, entonces, los hombres y mujeres se retiraban de la sociedad para dedicarse al **servicio de Dios**.

En su retiro eligieron dos soluciones:

1. **Vivir de forma aislada**: son los anacoretas o ermitaños.
2. **Vivir en comunidad**: son los [monjes](#), que dieron lugar a los monasterios.

Idiomas

Idioma ES

Traducciones

Origins

Origens

### Opciones avanzadas: Traducción y Avatar

SmartArt Avatar Featured Text

En las imágenes se puede comprobar la diferencia entre vivir de forma aislada, generalmente en cuevas, bien naturales, o excavadas en la roca con este fin, y vivir en comunidad, en un conjunto arquitectónico realizado para responder a esta función.

Ajustes de las lecciones

Gestor de Cursos

Lección Bloque

Estado y visibilidad

24 revisiones

Enlace permanente

Slug de la URL

el-monasterio-medieval-i

La última parte de la URL. [Lee acerca de los enlaces permanentes](#)

Ver Lección

<https://smartart.bjaland.co/lesson/el-monasterio-medieval-i/>

Imagen destacada

Extracto

Comentarios

Atributos de entrada

Lista

Tipografía

Tamaño de la fuente Personalizado

Por defecto

Restablecer

Ajustes de color

Ajustes de listas ordenadas

Valor inicial

Lista de numeración inversa

Enrollment Visibility

**Opciones de lección (URL...)**

**Opciones de Bloque**



# Lección: Bloques de contenido

- El contenido de una lección se agrupa en **bloques**
- Cada bloque es de un tipo
- Cada tipo de bloque es un estilo diferente de contenido
- Cada bloque tiene diferentes características personalizables

## WIDGETS



SmartArt  
activities



SmartArt  
tooltip



SmartArt  
Tutor  
Contents



SmartArt  
Encourage  
classmates



Contact Form  
7



Shortcode



Archivos



Calendario



Categorías



HTML  
personalizado



Últimos  
comentarios



Últimas  
entradas



RSS



Iconos  
sociales



Nube de  
etiquetas



Buscar

## TEXTO



Párrafo



Encabezado



Lista



Cita



Código



Clásico



Preformatead  
o



Párrafo de cita



Tabla



Verso

## MEDIOS



Imagen



Galería



Audio



Fondo



Archivo



Medios y  
texto



Vídeo

## DISEÑO



Botones



Columnas



Grupo



Más



Salto de  
página



Separador

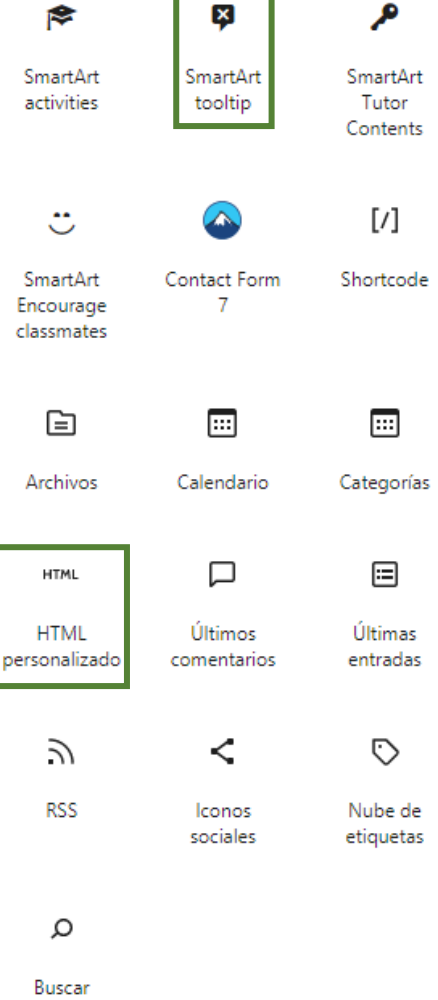


Espaciador

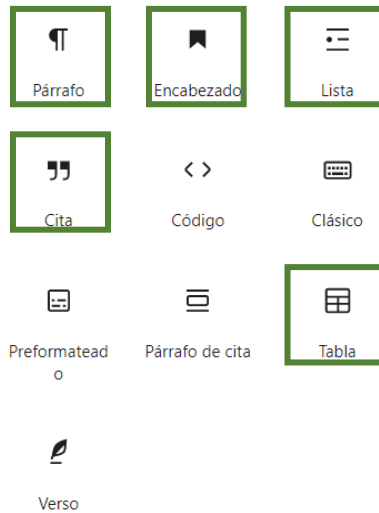
# Lección: Bloques de contenido

- El contenido de una lección se agrupa en **bloques**
- Cada bloque es de un tipo
- Cada tipo de bloque es un estilo diferente de contenido
- Cada bloque tiene diferentes características personalizables

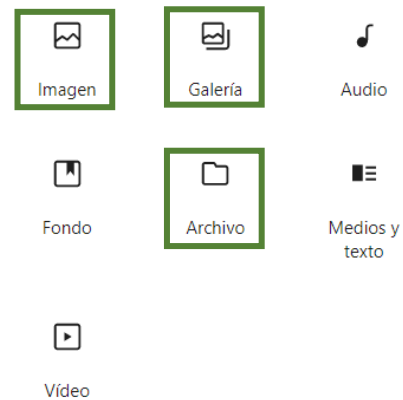
## WIDGETS



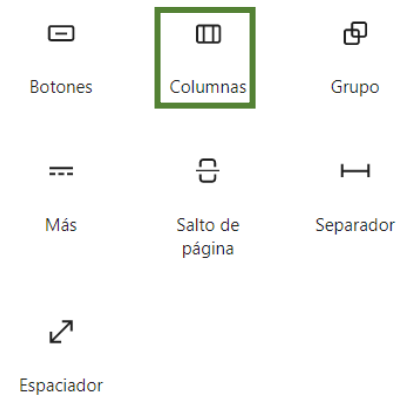
## TEXTO



## MEDIOS



## DISEÑO

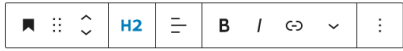
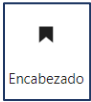




# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- **Cursos**
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - **Lecciones**
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - **Teoría**
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD

# Encabezado



Texto en **H1** **H2** H3 H4 H5 H6  
Encabezado 1

Lección Bloque

Tipografía

Tamaño de la fuente Personalizado  
Por defecto

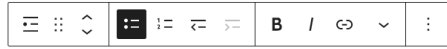
Restablecer

Ajustes de color

Color del texto

Color de fondo

# Lista



- Vivir
- punto 2
  - ejemplo de lista
  - ejemplo de lista
  - asdas

1. **Vivir de forma aislada:** son los anacoretas o ermitaños.
2. **Vivir en comunidad:** son los **monjes**, que dieron lugar a los monasterios.

Lección Bloque

Lista

Crea una lista de viñetas o numerada.

Tipografía

Tamaño de la fuente Personalizado  
Por defecto

Restablecer

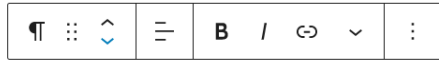
Ajustes de color

Color del texto

Color de fondo

Sólido Degradado

# Párrafo



En el interior del vagón veo un sinnúmero de objetos que están

## Reflexionamos

En el interior del vagón veo un sinnúmero de objetos que están en reposo: los asientos, los pasajeros, las ventanas. Todos esos objetos se encuentran siempre en la misma posición. Sobre la mesita tengo mi portátil y mis apuntes. Los veo siempre en el mismo sitio, ni más adelante ni más atrás, ni a un lado ni a otro. Están siempre en el mismo sitio. Están en reposo (recuerda que el movimiento era un cambio en la posición).

¿Qué es lo que está ocurriendo? ¿Se está moviendo el tren o se mueve la estación?  
¿Quién o qué se está moviendo? En la siguiente página te cuento mi conclusión.

Lección Bloque

Párrafo

Empieza con el bloque que ciemta toda la narrativa.

Tipografía

Tamaño de la fuente Personalizado  
Por defecto

Restablecer

Ajustes de color

Color del texto

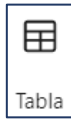
Color de fondo

Ajustes del texto

Capitalizar

Alternar para mostrar una letra inicial grande.

# Tabla



Tabla

Insertar una tabla para compartir datos.

Recuento de columnas Recuento de filas

2 2 Crear una tabla

Tabla

Escribe la leyenda...


<b>Unidad 18</b>	<b>HABILIDAD PARA DESARROLLAR CONDUCTAS PROTOIMPERATIVAS</b>
<b>Objetivo</b>	Facilitar el desarrollo de las conductas protoimperativas.
<b>Tarea</b>	Cuando el niño tenga hambre o sed, o quiera un juguete, el adulto no se lo dará cuando intuya el deseo del niño, si no que potenciará que éste desarrolle conductas de pedir, desarrollando la intención comunicativa hacia el adulto.
<b>Materiales</b>	Biberón, galletas, objetos que sean motivantes para el niño.
<b>Actividades de generalización</b>	Aprovechar todas aquellas situaciones habituales en las que el niño desee algo. No se le dará hasta que desarrolle algún tipo de conducta que sea comunicativa hacia el adulto. Cuando lo haga se le dará el refuerzo social.

Lección Bloque

Estilos

Por defecto

Estilo por defecto

Por defecto

Enrollment Visibility

Display to

everyone

Ajustes de la tabla

Celdas de tabla de ancho fijo

Sección de la cabecera

Sección del pie de página

Ajustes de color

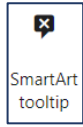
Color de fondo

Borrar





# Tooltip



Centros culturales e intelectuales: guardan el saber (bibliotecas) y lo reproducen y lo producen a través de los *Scriptorium*.

Form for adding a URL to a tooltip. Includes a text input with 'http://smart-tooltip', a 'URL' button, and a checkbox for 'Abrir en una nueva pestaña'.

Please include the content blocks to appear inside the tooltip. It will be shown as a tooltip of a precursor link linking http://smart-tooltip in href tag.

## Scriptorium

Lugar para escribir.

Centros económicos: estas desde un punto de vista económico (señoríos religiosos).

## Centros culturales e intelectuales

y lo reproducen y lo producen a través de los *Scriptorium*.

SmartArt tooltip preview showing the text 'Scriptorium' and 'Lugar para escribir.' with a close button.

▶ Par

# Cita



Lección Bloque editor interface. Shows a quote block with text: 'Da un énfasis visual al texto citado. «Al citar a otros, nos citamos a nosotros mismos» — Julio Cortázar'. Includes a styles panel with 'Grande' selected and a 'No establecido' dropdown.



Todo es relativo

Einstein

*Todo es relativo*

*Einstein*

# Imágenes



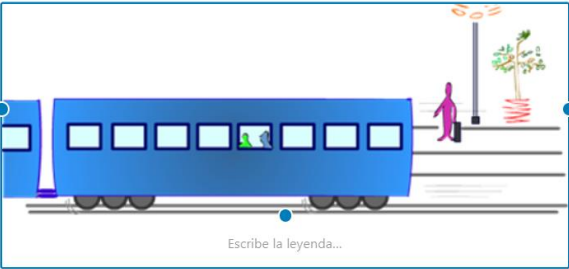
» para elegir un bloque

**Imagen**

Sube un archivo de imagen, elige uno de tu biblioteca de medios o añade uno con una URL.

[Subir](#) [Biblioteca de medios](#) [Insertar desde una URL](#)

Reemplazar A : para responder a



## Relatividad I

¡Vamos a subirnos al tren para reflexionar sobre el movimiento! Lee, reflexiona y trata de responder a las cuestiones...



El movimiento es relativo

**Lección Bloque**

**Imagen**  
Inserta una imagen para hacer una declaración visual

**Estilos**

**Por defecto** Redondeado

Estilo por defecto: **Por defecto**

**Ajustes de las imágenes**

Texto alt (texto alternativo):

[Describe el propósito de la imagen](#) Déjalo vacío si la imagen es puramente decorativa.

Tamaño de la imagen: **Miniatura**

Dimensiones de la imagen:  
Anchura:  Altura:

25%  50%  75%  100% [Restablecer](#)

# Galería



» para elegir un bloque

**Galería**

Arrastra imágenes, sube nuevas o selecciona archivos desde tu biblioteca.

[Subir](#) [Biblioteca de medios](#)

**Lección Bloque**

**Galería**  
Muestra múltiples imágenes en una galería enriquecida.

Enrollment Visibility:

**Ajustes de la galería**

Columnas:

Recortar las imágenes  
Las miniaturas se recortan alineadas.

Enlazar a: **Archivo de medios**

**Acciones**

**Crear una galería**

Subir archivos Biblioteca de medios

Filtrar los medios: **Imágenes** Todas las fechas

5 elementos seleccionados [Borrar](#)

**DETALLES DEL ADJUNTO**

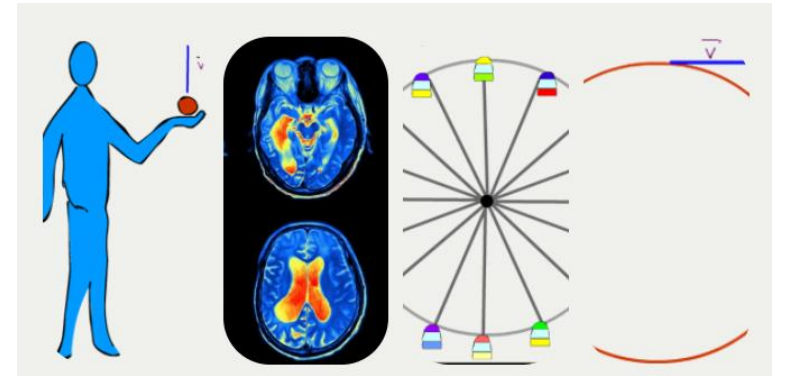
image31.jpeg  
5 de mayo de 2021  
58 KB  
574 por 433 píxeles  
[Editar la imagen](#)  
[Borrar permanentemente](#)

Texto alternativo:

[Describe el propósito de la imagen](#). Déjalo vacío si la imagen es puramente decorativa.

Título:

[Crea una nueva galería](#)



## Columnas

Columnas


Cada columna contiene un bloque de contenido del tipo que queramos

» para elegir un bloque




Columnas


Elige una variación con la que empezar.




100




50 / 50




30 / 70



70 / 30



33 / 33 / 33



25 / 50 / 25

[Saltar](#)

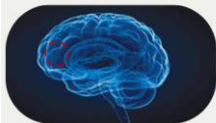
El movimiento de reforma que llevó a cabo San Bernardo dio origen a una nueva orden, la cisterciense.

Su nombre deriva de Cîteaux, abadía francesa donde se gestó la reforma, siendo su principal centro de referencia la abadía de Clairvaux o Claraval, también en Francia.



13. Perspectiva de la abadía de Cîteaux. Eugène Viollet-le-Duc, 1856.

Durante la resolución de una tarea se activan distintas áreas cerebrales. La activación dependerá del tipo de tarea y de las estrategias necesarias para resolver la tarea.



ANTES



DURANTE (activación de las zonas frontales y prefrontales)



DESPUÉS

Lección Bloque X

Columnas

Añade un bloque que muestra contenido en varias columnas, luego añade cualquier bloque de contenido que quieras.

Ajustes de color

Columnas

3

## Archivo

Para subir los archivos que queramos (Word, pdf, etc.)

» para elegir un bloque

Archivo

Sube un archivo de medios o elige uno de tu biblioteca de medios.

[Subir](#) [Biblioteca de medios](#)

Reemplazar Copiar la URL **B** /

Documento de actividades complementarias [Descarga](#)

Lección Bloque X

Archivo

Añade un enlace a un archivo descargable.

Enrollment Visibility

Ajustes del texto del enlace

Ajustes del botón de descarga

Mostrar el botón de descarga

Documento de actividades complementarias [Descarga](#)

# HTML



Lenguaje de elaboración de las páginas web

HTML Vista previa en bloque

```
<iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/wepdQNiBjQ8" title="YouTube video player"
frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture"
allowfullscreen></iframe>
```

- Videos
- Licencias
- Formularios
- Mapas
- Fórmulas matemáticas
- ...



## Formularios

Enviar formulario

Registrar correos

Enviar a través de

Insertar HTML

<iframe src="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScWS\_Q00baJ50q9KbJ1d..."

Ancho 640 px Alto 6735 px

Cancelar Copiar

Cursos Hola, Test Tutor Contacto

Edad \*

Elige

Sexo \*

Elige

Nivel de estudios \*

Elige

Actualmente \*

Elige

## Videos

Compartir

Insertar video

```
<iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/wepdQNiBjQ8" title="YouTube video player" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
```

ENCIENDE EL CAMBIO CLIMÁTICO, pero de moco, cristales...

• GORRO DE MOCO

• CRISTALES

• PROYECTO SMARTART

• ERATÓSTENES Y LA PRIMERA MEDICIÓN DE LA TIERRA

Ver en YouTube

5X11

Marcar la lección como completa

Lección anterior Clasificación según la trayectoria Siguiendo lección Relatividad II

## Licencias

HTML Vista previa

```
<a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/"></a><br>Este obra está bajo una <a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/">licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. No se permite un uso comercial de esta obra ni de las posibles obras derivadas. La distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula esta obra original</a>.
```

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. No se permite un uso comercial de esta obra ni de las posibles obras derivadas. La distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula esta obra original.

Marcar la lección como completa

## Mapas

Google Maps

- Relieve, tráfico y más
- Tus sitios
- Tus contribuciones
- Compartir ubicación
- Tu cronología
- Tus datos en Maps
- Compartir o insertar el mapa

## Reflexionamos

En el interior del vagón veo un sinnúmero de objetos que están en reposo: los asientos, los pasajeros, las ventanas. Todos esos objetos se encuentran siempre en la misma posición. Sobre la mesita tengo mi portátil y mis apuntes. Los veo siempre en el mismo sitio, ni más adelante ni más atrás, ni a un lado ni a otro. Están siempre en el mismo sitio. Están en reposo (recuerda que el movimiento era un cambio en la posición).



Pero ahora dirijo la vista hacia la ventana... ¡y veo árboles pasar!, y ahora... ¡un poste de teléfono!



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union





# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- **Cursos**
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - **Lecciones**
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - **Teoría**
      - Bloques destacados
      - **Avatar**
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD

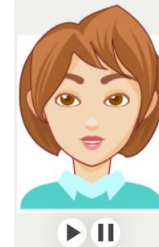


# Avatar

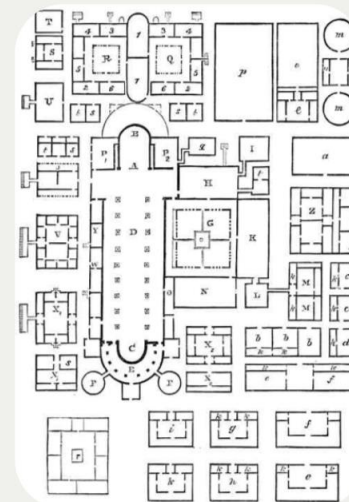
- Facilitar el uso de la plataforma a todos los grupos
- **Fomentar** un uso educativo-lúdico



- Guiado del aprendizaje del aprendiz
- Regula y facilita el aprendizaje
  - Incrementa motivación y los avances



## Concepto y función principal



6. Vista área del monasterio de Eberbach, Hesse (Alemania).

### Programa

- ▶ Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- ▶ El Monasterio Medieval I
- ▶ El Monasterio Medieval II
- ▶ El Monasterio Medieval III
- ▶ Para Saber Más
- ▶ Referencias de las Imágenes
- ▶ Material Complementario
- ▶ Cuestionario de autoevaluación
- ▶ Material de generalización



# Avatar

WordPress editor interface showing a lesson page titled "Orígenes". The page content includes a search bar, a list of blocks (Text, Media, etc.), and a sidebar with settings like "Idiomas", "SmartArt Avatar Featured Text", "Ajustes de las lecciones", and "Gestor de Cursos". The "SmartArt Avatar Featured Text" block is highlighted with a blue box.

Opciones avanzadas: Avatar

SmartArt Avatar Featured Text

En las imágenes se puede apreciar cómo la vida en comunidad, principal función de un monasterio, generó una organización del espacio muy característica. Esta organización está definida desde fechas muy tempranas. Así lo demuestra el esquema de la izquierda que está basado en el plano de arquitectura más antiguo, data de la época carolingia, de hacia el año 825, y es una propuesta ideal de cómo deben organizarse los conjuntos arquitectónicos que acogen una comunidad monástica para que pueda llevar a cabo su función.



# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- **Cursos**
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - **Lecciones**
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD



# Actividades

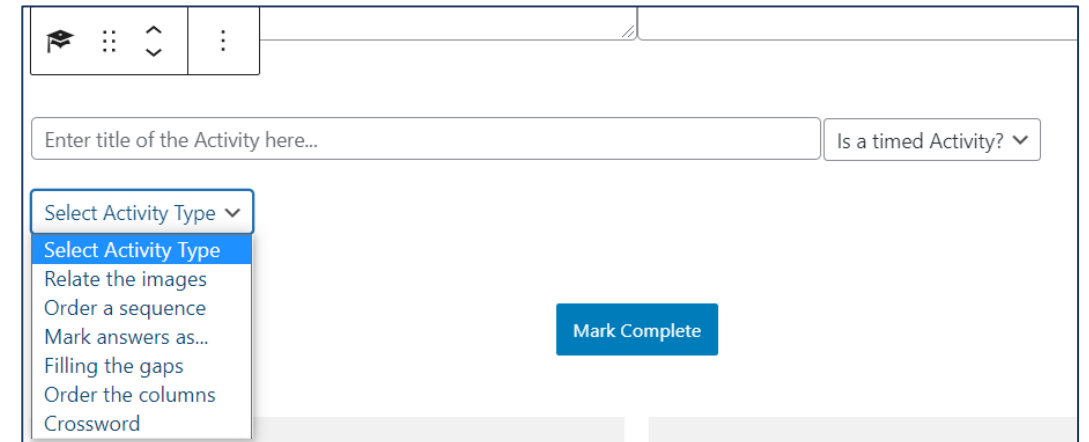


SmartArt  
activities

- Simplificar la evaluación del aprendizaje de los adultos en entornos virtuales
- Aplicar mecanismos sistemáticos de supervisión y evaluación en todas las partes



- Ejercicios puntuables para auto-evaluación de los conocimientos
  - Cada actividad tiene una puntuación
  - Sumatorio de puntuaciones a nivel de curso
- Son **lecciones con bloques de contenido especiales**
  - Se editan igual que las lecciones
  - Bloque de contenido especial **SmartArt Activities**
- 3 tipos principales
  - Verdadero o Falso
  - Relacionar conceptos
  - Crucigramas



The screenshot shows a web interface for creating SmartArt activities. At the top left, there is a navigation bar with a graduation cap icon, a list icon, a dropdown arrow, and a vertical ellipsis. Below this is a form with a text input field labeled "Enter title of the Activity here..." and a dropdown menu labeled "Is a timed Activity?". A "Select Activity Type" dropdown menu is open, showing options: "Select Activity Type", "Relate the images", "Order a sequence", "Mark answers as...", "Filling the gaps", "Order the columns", and "Crossword". A blue "Mark Complete" button is located on the right side of the form.

## Verdadero o Falso

Decir si la afirmación es verdadera/falsa, correcta/incorrecta...

0: Verdadero

1:Falso

Verdadero o Falso
Not timed

Mark answers as...
True or False

¿Es posible definir un monasterio como una ciudad por y para los hombres?

0

## Actividad 1

Verdadero o Falso

Falso



Verdadero

¿Es posible definir un monasterio como una ciudad por y para los hombres?

[Comprobar Actividad](#)

## Relacionar conceptos

Relacionar conceptos parejos o concepto y definición



Relaciona las funciones que cumplen los monasterios con alguno de los aspectos que Not timed

Filling the gaps

Lugares de vida en común bajo una regla  
 Carácter autosuficiente  
 Guardianes del saber  
 Emplazamiento idílico  
 Lugar de enterramiento para nobles

Religiosa / espiritual  
 Económica  
 Cultural

### Actividad 2

Relaciona las funciones que cumplen los monasterios con alguno de los aspectos que los definen

Cultural

Lugares de vida en común bajo una regla

Económica

Carácter autosuficiente

Religiosa / espiritual

Guardianes del saber

Emplazamiento idílico

Lugar de enterramiento para nobles

[Comprobar Actividad](#)

# Crucigramas

here... Not timed

Crossword

```
###BENEDICTINOS
#####L#####
####R####U#####
CISTERCIENSES##
####G####Y#####
####L#####
####A#####
```

**Crucigrama con # donde no haya nada**

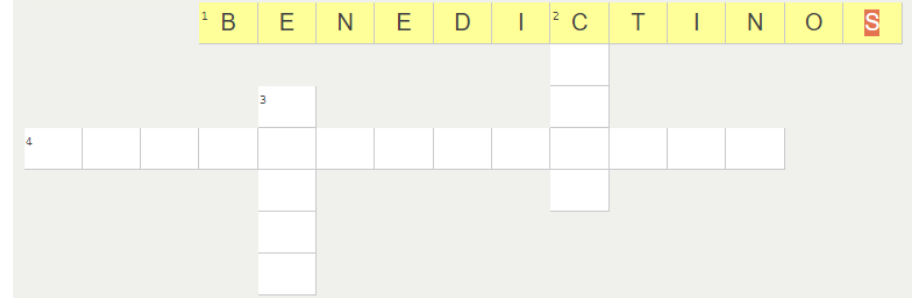
1 Monjes pertenecientes a la orden de san Benito  
4 Miembros de una orden que reformó a los benedictinos difundida por san Bernardo

**Palabras horizontales.**  
Estructura: n°+ espacio + texto.  
N° de la palabra: orden de su inicial si buscamos de izquierda a derecha y de arriba a abajo

2 Poderoso centro monástico fundado en el siglo X cuya influencia se extendió a toda Europa  
3 Conjunto de normas que rigen la vida monástica

**Palabras verticales.**  
Estructura: n°+ espacio + texto.  
N° de la palabra: orden de su inicial si buscamos de izquierda a derecha y de arriba a abajo

## Crucigrama – Monasterio I



### Crucigrama

1 Monjes pertenecientes a la orden de san Benito

4 Miembros de una orden que reformó a los benedictinos difundida por san Bernardo

### Vertical

2 Poderoso centro monástico fundado en el siglo X cuya influencia se extendió a toda Europa

3 Conjunto de normas que rigen la vida monástica



# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- **Cursos**
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - **Lecciones**
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD

# Formulario

- E.g. Cuestionarios de usabilidad al final del curso
- Cualquier idea de formulario con Google Forms
  - Alumno realiza cuestionario sin salir de la plataforma
- Bloque de contenido: **HTML**
  - Explicado anteriormente

Enviar formulario

Registrar correos

Enviar a través de

Insertar HTML

`<iframe src="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScWS_Q00baj50q9KbJ1de" />`

Ancho  px | Alto  px

Cancelar

## Cuestionario de evaluación

### Programa

- › Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- › El Monasterio Medieval I
- › El Monasterio Medieval II
- › El Monasterio Medieval III
- › Para Saber Más
- › Referencias de las Imágenes
- › Material Complementario
- › Cuestionario de autoevaluación
- › Material de generalización
- › Cuestionario de evaluación de la plataforma virtual

### VALORACIÓN DE LA USABILIDAD DE LA PLATAFORMA VIRTUAL, LOS MATERIALES Y LA WEB EN EL PROYECTO SMARTART

Los datos que se recogen en esta encuesta no son nominativos y solo se utilizan con fines de investigación dentro del proyecto SmartArt. Dicho proyecto está cofinanciado por la European Union y sus objetivos son la difusión de aprendizaje sobre el patrimonio cultural de los estados miembros.

\*Obligatorio

Correo \*

Tu dirección de correo electrónico

Proyecto Europeo SmartArt. 2019-1-ES01-KA204-095615-Coordinador 6



### Protección de datos

De conformidad con el Reglamento (UE) 2016/679, General de Protección de Datos, y la L.O. 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, le informamos que sus datos personales son tratados por LA UNIVERSIDAD DE BURGOS con la finalidad de gestionar y mantener las relaciones profesionales que nos unen con Usted. Sus datos podrán ser cedidos a las entidades y administraciones públicas necesarias para la realización de dicha gestión y para la satisfacción de los intereses legítimos perseguidos por ambas partes. Este tratamiento de datos es necesario para mantener dicha relación profesional. Los datos se eliminarán cuando finalicen los plazos de prescripción marcados por la ley, conservándose únicamente para atender posibles reclamaciones. Ud. puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación, oposición, portabilidad y limitación del tratamiento de sus datos dirigiéndose a Secretaría General Universidad de Burgos CIF: Q-0969272-E Domicilio: Hospital del Rey s/n. CP 09001 Burgos, España, acompañando copia de su DNI. Como Administración pública, aplicamos las medidas técnicas y organizativas que nos dicta el Esquema Nacional de Seguridad. Este contenido no está sujeto a protección de datos de carácter personal.

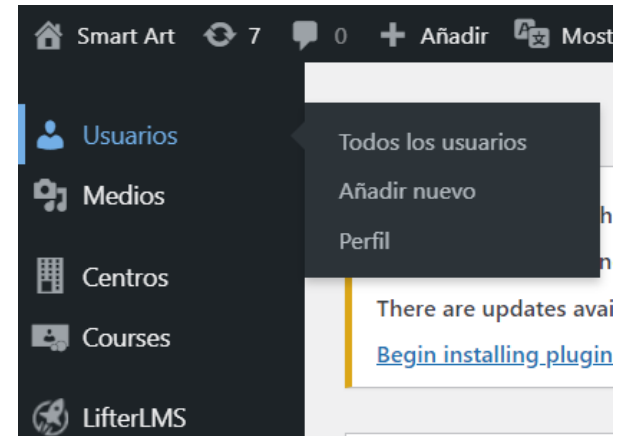


# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- Cursos
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - Lecciones
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- **Cómo añadir usuarios**
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD

# Añadir usuario

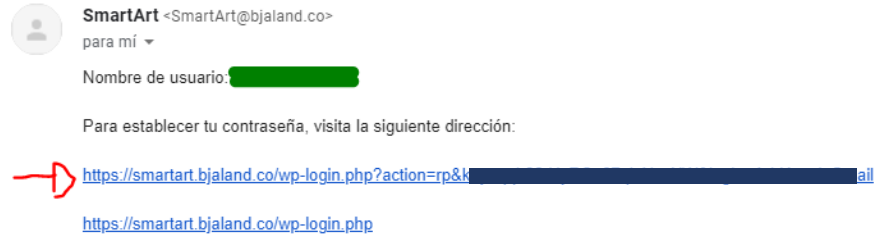
- Alumnos que realizan los cursos
  - Nombre, Apellidos, Email
- Se dan de alta en la plataforma y se matriculan en cursos
  - Solo pueden realizar cursos en los que se han matriculado



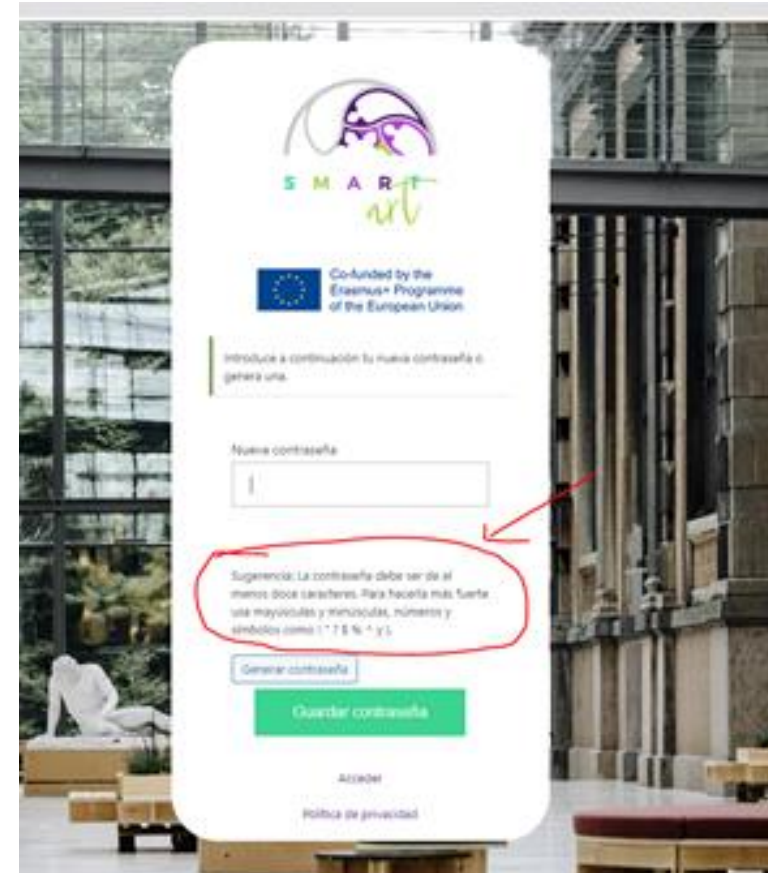
Nombre de usuario (obligatorio)	<input type="text"/>
Correo electrónico (obligatorio)	<input type="text"/>
Nombre	<input type="text"/>
Apellidos	<input type="text"/>
Web	<input type="text"/>

Contraseña	<input type="button" value="Generar contraseña"/> <input type="text" value="u5mdclq\$Bkl@Es8ZhdZVZRHn"/> <input type="button" value="Ocultar"/> <span style="background-color: #28a745; color: white; padding: 2px;">Fuerte</span>
Enviar aviso al usuario	<input checked="" type="checkbox"/> Envía al usuario nuevo un correo electrónico con información sobre su cuenta.
Perfil	Student ▾
Campos de usuario	
User center <i>help_outline</i>	Universidad de Burgos ▾

# Email de confirmación



1. Se recibe correo
2. Click en el enlace
3. Ingresar nueva contraseña (sugerencias de contraseña segura)
4. Acceder a la página con su correo y la contraseña





# Matricular en curso

- Entrar a editar Portada del curso → Panel inferior de opciones avanzadas → Inscribir estudiantes

**Courses**

All Courses

Add Course

Lecciones

LifterLMS

Acciones en lote

Título

**La física del movimiento**

**Editar** Edición rápida | Enviar a la papelería | Ver

Monasterios

Manejo de Estudiantes

Manejo de inscripciones existentes Cualquier Estado

ID	Nombre	Estado	Inscripciones actualizadas	Progreso	Grado	Última lección	disparador de inscripción
13	<a href="#">Test Alumn</a>	inscrito	10 mayo, 2021	45.45%	N/A	<a href="#">Crucigrama Tema 1 – M...</a>	<a href="#">Admin: Rocio Esteve (#1)</a> ✕
138	<a href="#">Arnaiz, Adrian</a>	Cancelado	17 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> 🔄
142	<a href="#">Arteaga, Cedeño, Wendy L</a>	inscrito	23 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
140	<a href="#">Carbonero Martin, Miguel Ángel</a>	inscrito	23 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
45	<a href="#">García, María Esteban</a>	inscrito	14 mayo, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
139	<a href="#">Martín Antón, Luis Jorge</a>	inscrito	23 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
141	<a href="#">Molinero, Gonzalez, Paula</a>	inscrito	23 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
44	<a href="#">Montero Braga, Rafael</a>	inscrito	7 mayo, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
42	<a href="#">Queituga Dios, Miguel Ángel</a>	inscrito	30 abril, 2021	13.64%	N/A	<a href="#">Concepto de velocidad</a>	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕

1 de 1

Inscribir a nuevos estudiantes

Course Bloque ✕

Estado y visibilidad

3 revisiones

Enlace permanente

Slug de la URL

La última parte de la URL. [Lee acerca de los enlaces permanentes](#)

View Course

<https://smartart.bjaland.co/course/la-fisica-del-movimiento/>

Dificultades

Etiquetas

Carreras

Imagen destacada

Extracto



# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- Cursos
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - Lecciones
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- **Analytics**
  - Google Analytics
  - BBDD



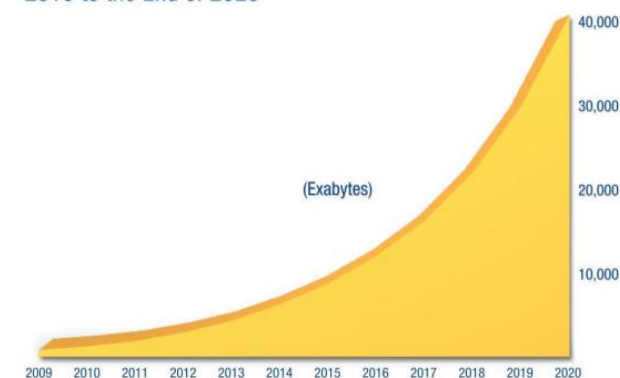
Mejorar  
enseñanza



# Analytics

- Tenemos máquinas que recopilan, procesan y envían **información** a otras máquinas
- Análisis de **datos**
  - Análisis de perfiles
  - Análisis de comportamiento
  - Análisis de mejores productos
  - Identificación de patrones → grupos
- **5 V**
  - Volumen
  - Variedad
  - Velocidad
  - Veracidad
  - **Valor**

The Digital Universe: 50-fold Growth from the Beginning of 2010 to the End of 2020

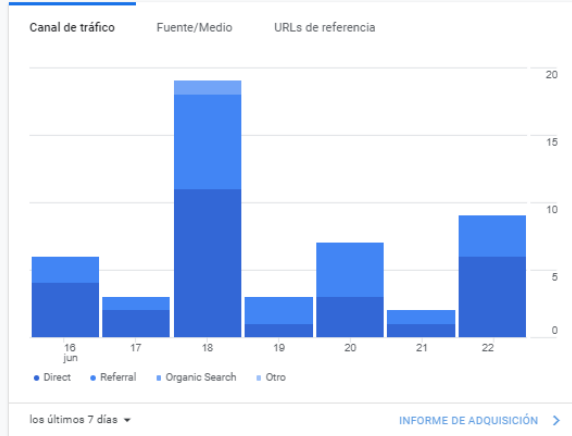


Source: IDC's Digital Universe Study, sponsored by EMC, December 2012



# Google Analytics

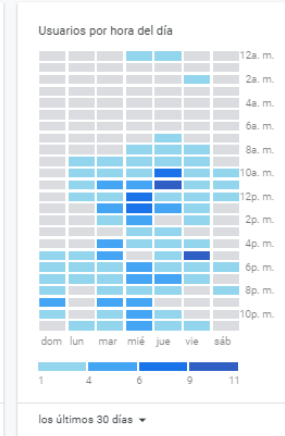
¿Cómo obtiene usuarios?



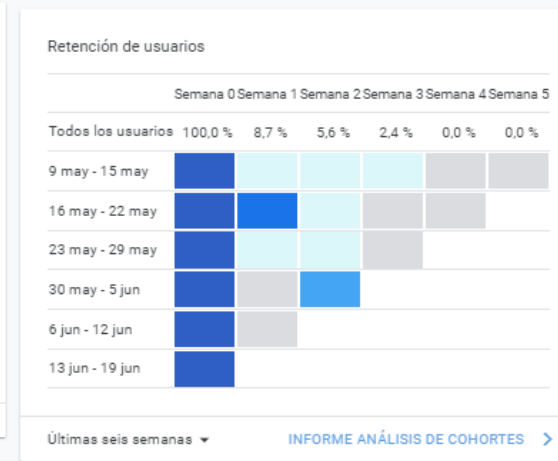
¿Dónde están sus usuarios?



¿Cuándo acceden los usuarios?



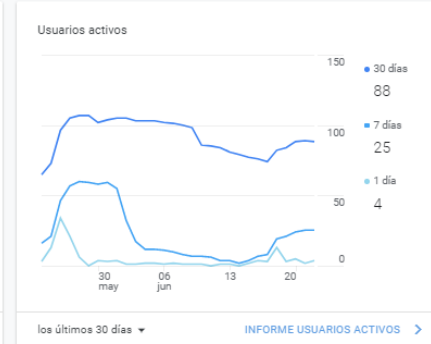
¿Cómo retiene a los usuarios?



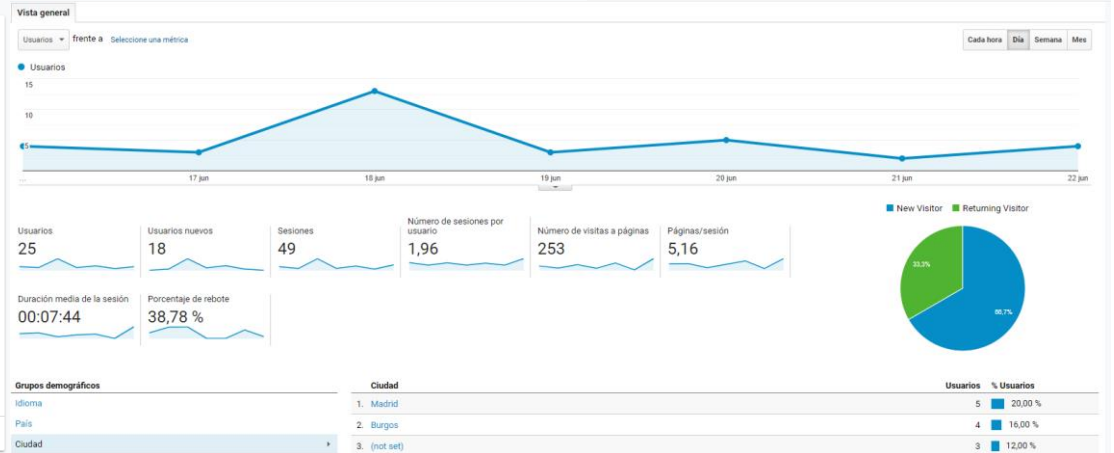
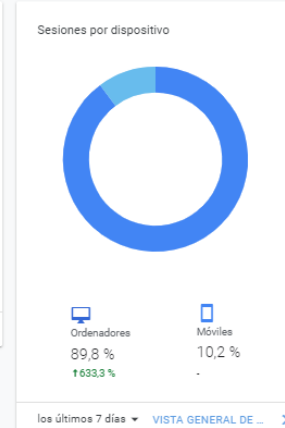
¿Qué páginas visitan sus usuarios?

Página	Número de páginas vistas	Valor de página
/	41	0,00 \$
/en/courses/	23	0,00 \$
/course/monasterios/	12	0,00 \$
/course/la-fisica-del-movimiento/	8	0,00 \$
/en/course/physics-of-movement/	8	0,00 \$
/lesson/el-monasterio-medieval-i/	8	0,00 \$
/lesson/introduccion/	7	0,00 \$
/lesson/relatividad/	7	0,00 \$
/lesson/actividad-1-2/	6	0,00 \$
/lesson/concepto-y-funcion-principal/	5	0,00 \$

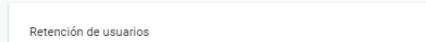
¿Cuál es la tendencia de sus usuarios activos a lo largo del tiempo?



¿Cuáles son sus dispositivos principales?



¿Cómo retiene a los usuarios?







# Google Analytics

**En tiempo real**

- Vista general
- Ubicaciones
- Fuentes de tráfico
- Contenido
- Eventos
- Conversiones

**Adquisición**

- Vista general
- Todo el tráfico
- Google Ads
- Search Console
- Medios sociales
- Campañas

**Comportamiento**

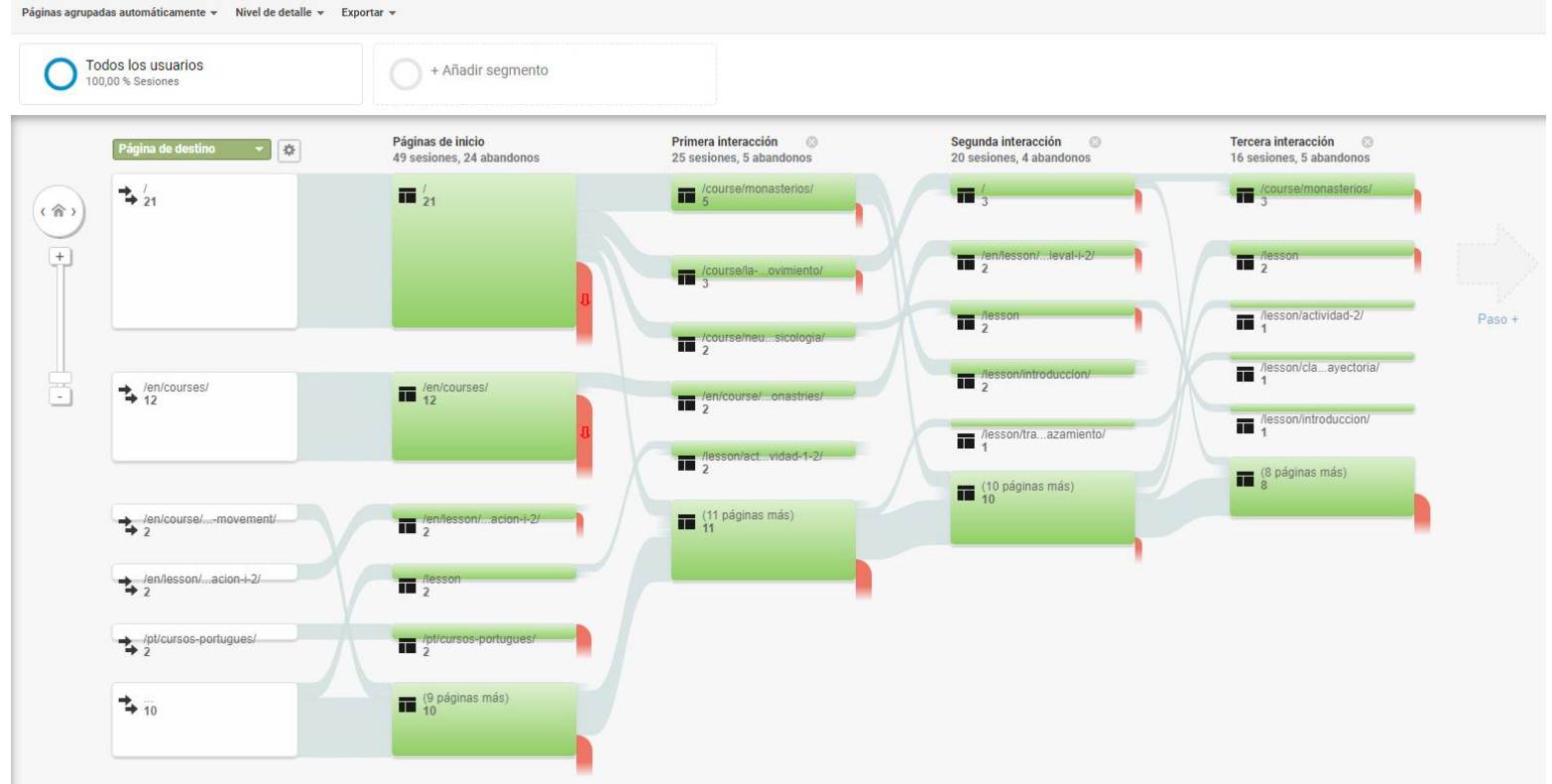
- Vista general
- Flujo del comportamiento**
- Contenido del sitio
- Velocidad del sitio
- Búsquedas en el sitio
- Eventos
- Editor
- Experimentos

**Audiencia**

- Vista general
- Usuarios activos
- Valor del tiempo de vida del cliente **BETA**
- Análisis de cohortes **BETA**
- Audiencias
- Explorador de Usuarios
- Grupos demográficos
- Intereses
- Información geográfica
- Comportamiento
- Tecnología
- Dispositivos móviles
- Multidispositivo **BETA**
- Personalizado
- Comparativas
- Flujo de usuarios

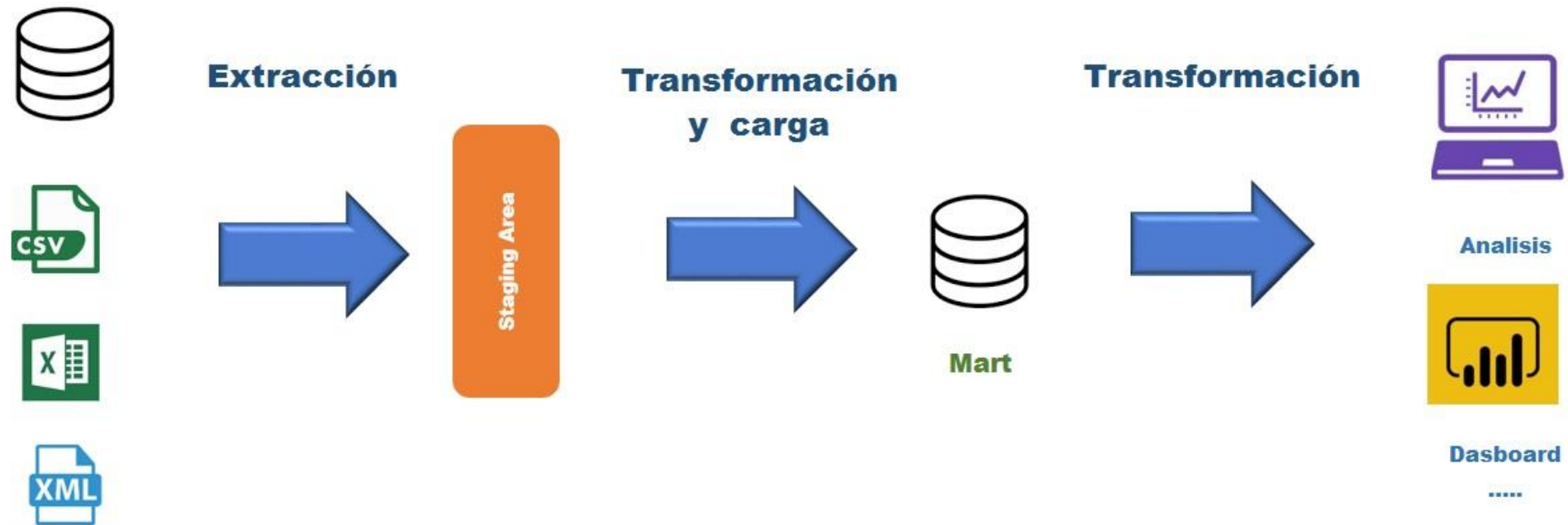
## Flujo del comportamiento

16 jun 2021 - 22 jun



# Base de datos propia

- Mayor y mejor personalización del análisis
- Requiere mayor experiencia
  - Lenguajes de programación de BBDD, ETL y análisis estadístico



# Índice de la sesión

- Qué es VLE y cual es su objetivo
- Tecnología usada: Wordpress
- Cursos
  - Qué son
  - Estructura
  - Cómo añadir un curso: Gestor de cursos
  - Lecciones
    - Editor de lecciones
    - Bloques de contenido
    - Teoría
      - Bloques destacados
      - Avatar
    - **Actividades: tipos y trucos**
    - **Formulario**
- Cómo añadir usuarios
  - Añadir usuarios
  - Matricular en cursos
- Analytics
  - Google Analytics
  - BBDD



Gracias por su atención



S M A R T  
art



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).





# What is and how to use a Virtual Learning Environment First session.

Burgos, July 5, 2021 - First session Learning Activities

Adrián Arnaiz Rodríguez

<https://smartart.bjaland.co/>

50 min



This document is licensed under a [license by Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- Courses
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - Lessons
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - **Avatar**
    - **Activities**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database



# Session index

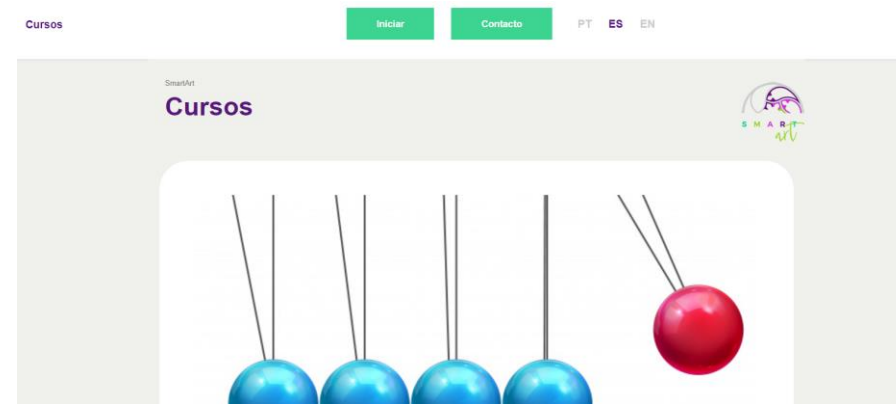
- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- courses
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - Lessons
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - Avatar
    - **Activities**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database





# What it is the VLE Smart-art

- **Intelligent training virtual environment**
- **Learning design self-regulating**
  - Hypermedia resources: **Digitalization**
  - Systematic and continuous automatic evaluation of the learning process
  - Foment **interaction: Avatar, activities**
- **Intellectual Products**
  - Theory + Practice + Platform usage feedback



# goals by VLE SmartArt

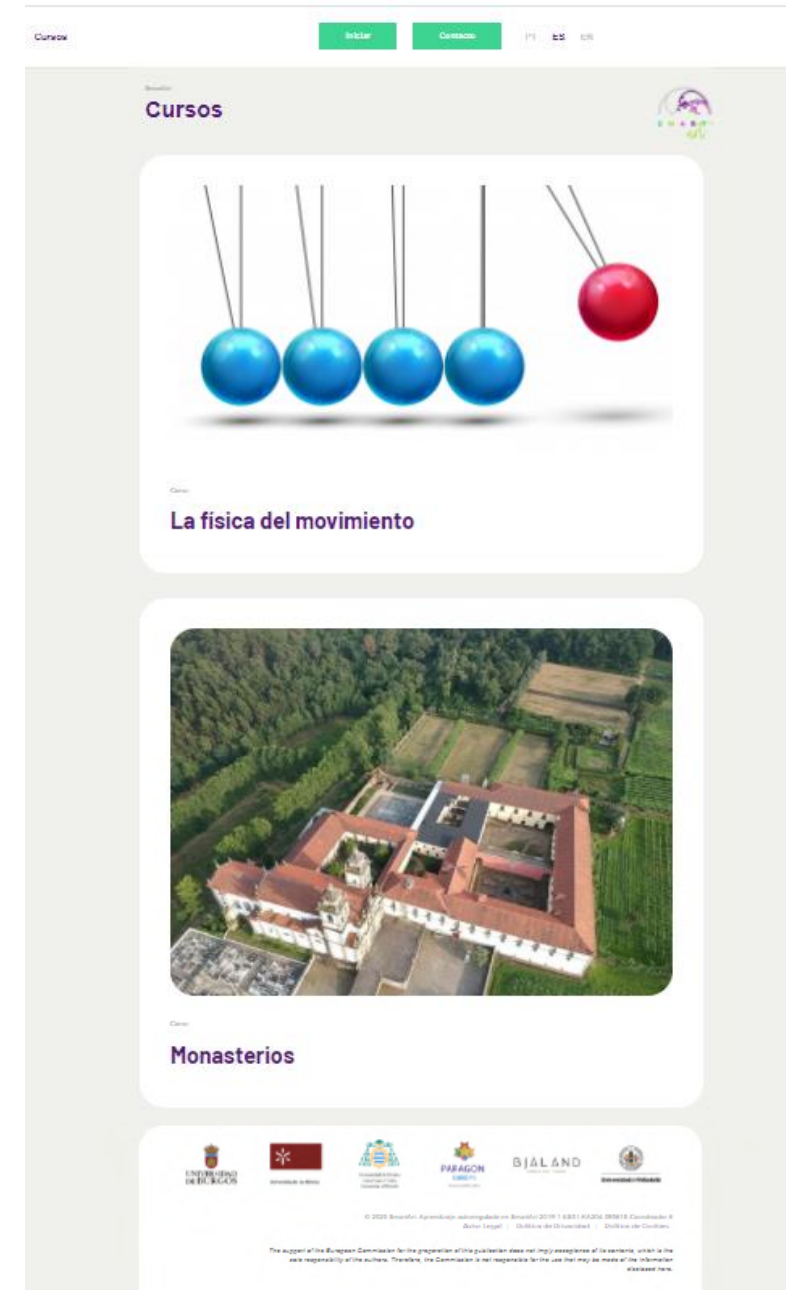
- ✓ **Easing the access** to learning
- ✓ Increase the **participation** of adults in virtual teaching environments
- ✓ Simply the **evaluation** of adult learning in virtual environments
- ✓ Ease the process of **teaching** of the teachers
- ✓ Apply **systematic monitoring and evaluation mechanisms** on all stakeholders
  - ✓ university professors, students and services for the elderly.



# VLE SmartArt overview

- <https://smartart.bjaland.co/>
- Web Formed by courses
- Different languages
- Courses by enrollment
- Simple design
  - Ease of use
  - Simplicity adding content

- We remember:
- ✓ Ease of access and use of the student
  - ✓ Teacher teaching simplification





# Session index

- What is VLE and what is its objective
- **Technology used: Wordpress**
- courses
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - Lessons
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - **Avatar**
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database

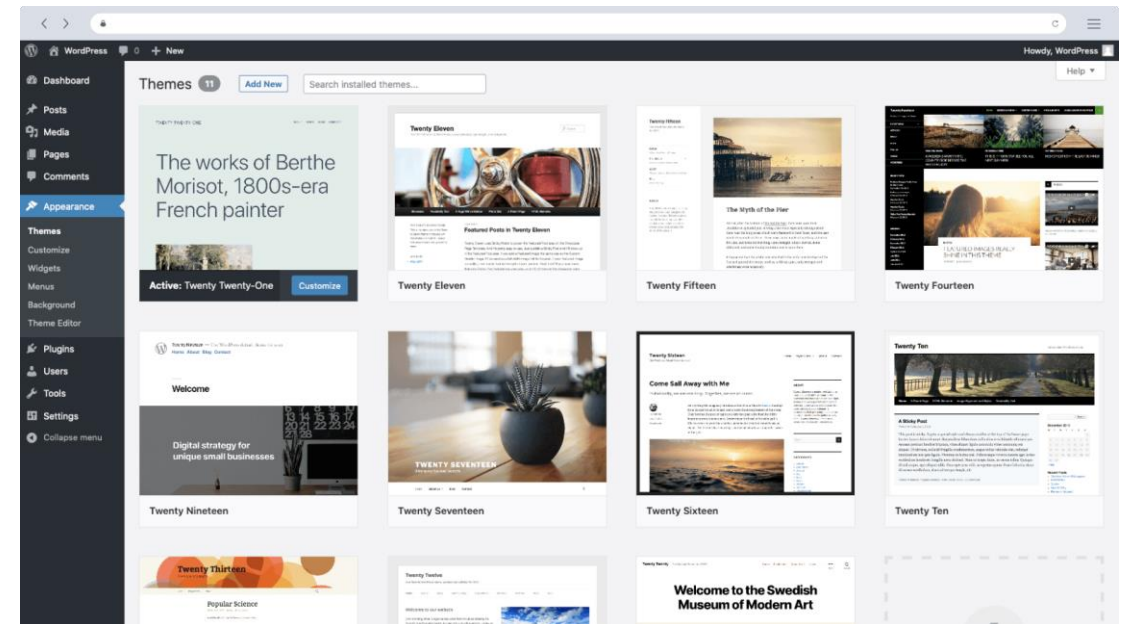
# Wordpress

- Research framework for alternative environments to Moodle
- Simplify teacher teaching



WordPress is a

- Open source software
- Create webs through interface
- No need for code
  - Only for advanced customizations
- *Plugins* presets adapted to needs





# Advantage Y disadvantages from Wordpress

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suitable for any type of user</li> <li>• Ease of page creation</li> <li>• Ease of installation</li> <li>• Many default aesthetic themes</li> <li>• Ease of management</li> <li>• Simple customization</li> <li>• <i>Plugins</i> adapted to needs</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limitations in custom developments</li> <li>• Limited customization</li> <li>• Complex internal behavior customization</li> <li>• Limitation on content creation</li> <li>• Possible third-party problems, out of our reach</li> </ul> |
|--|---|

Ease of teaching, use and addition of content by all teachers, therefore, the limitations do not concern general users who do not need that level of detail

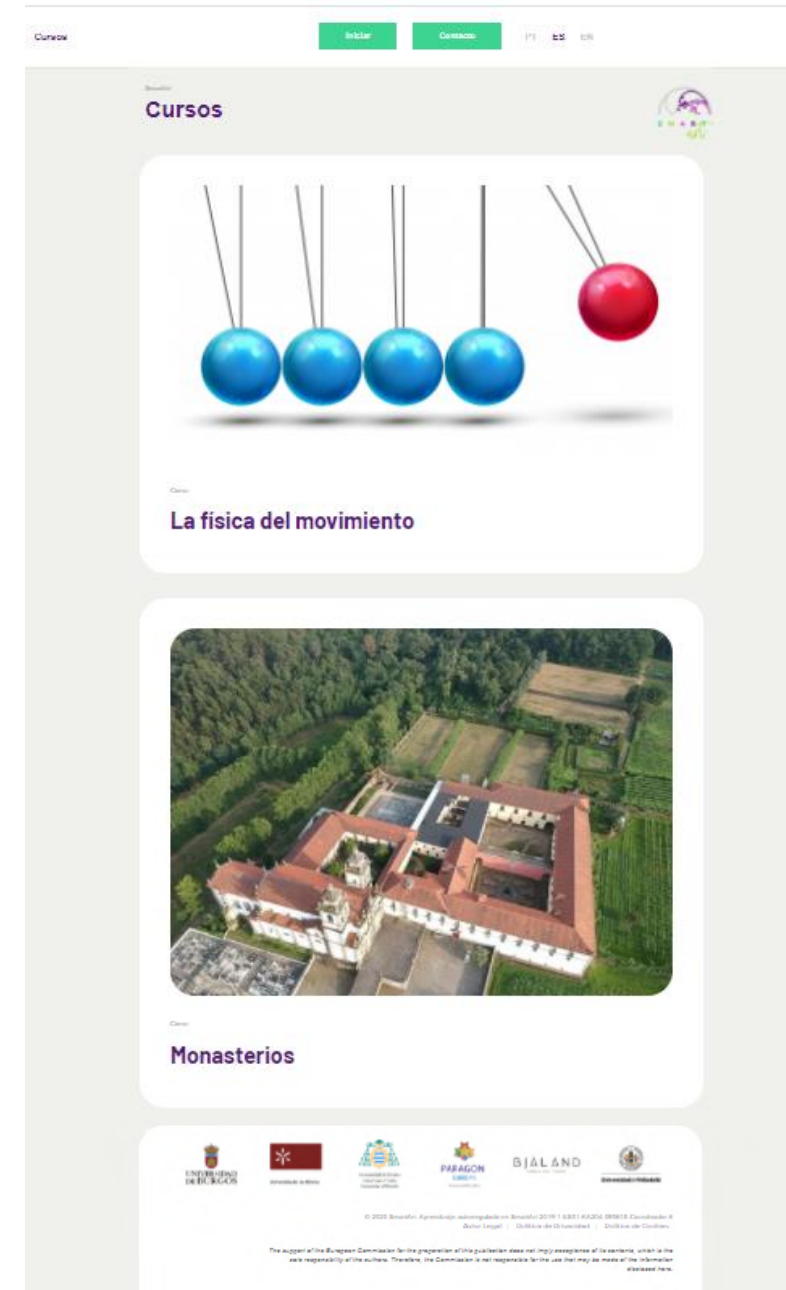


# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- **courses**
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - Lessons
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - Avatar
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database

# COURSES

- Cornerstone of the learning platform
- Set of **contents** grouped with a certain structure
- Characteristics
  - Makes sense as a whole
  - It is organized by an entity
    - University or organization
  - Students register for courses
  - The evaluation is done at the course level
    - Activity scoring is added at the course level

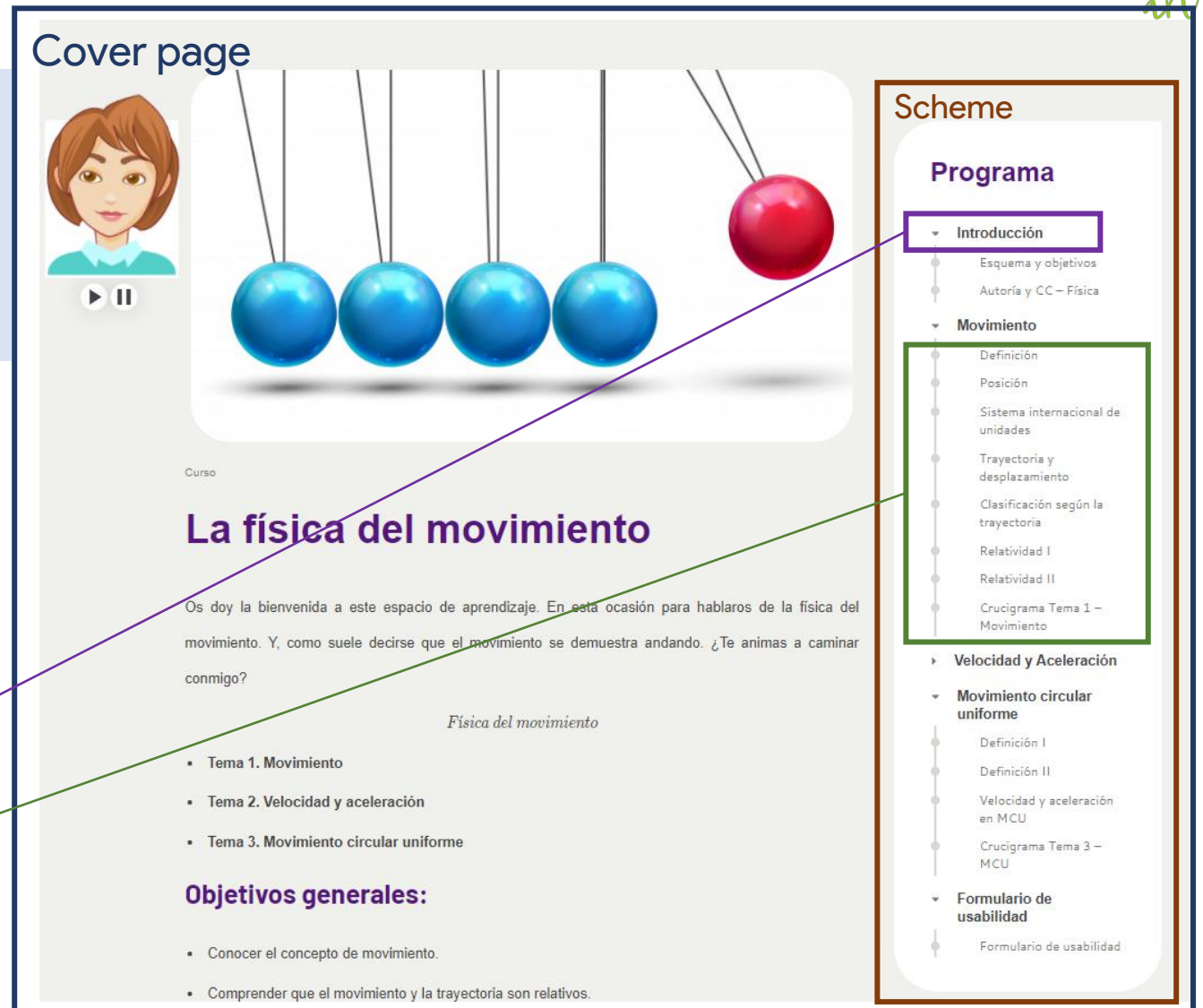


# Structure

- Course
  - Cover or Presentation
  - Section (Lesson grouping)
    - **Lesson** (Contents)

- Only the lessons and cover have content
- Section: grouping lessons to improve organization

Cover page



Curso

## La física del movimiento

Os doy la bienvenida a este espacio de aprendizaje. En esta ocasión para hablaros de la física del movimiento. Y, como suele decirse que el movimiento se demuestra andando. ¿Te animas a caminar conmigo?

*Física del movimiento*

- Tema 1. Movimiento
- Tema 2. Velocidad y aceleración
- Tema 3. Movimiento circular uniforme

**Objetivos generales:**

- Conocer el concepto de movimiento.
- Comprender que el movimiento y la trayectoria son relativos.

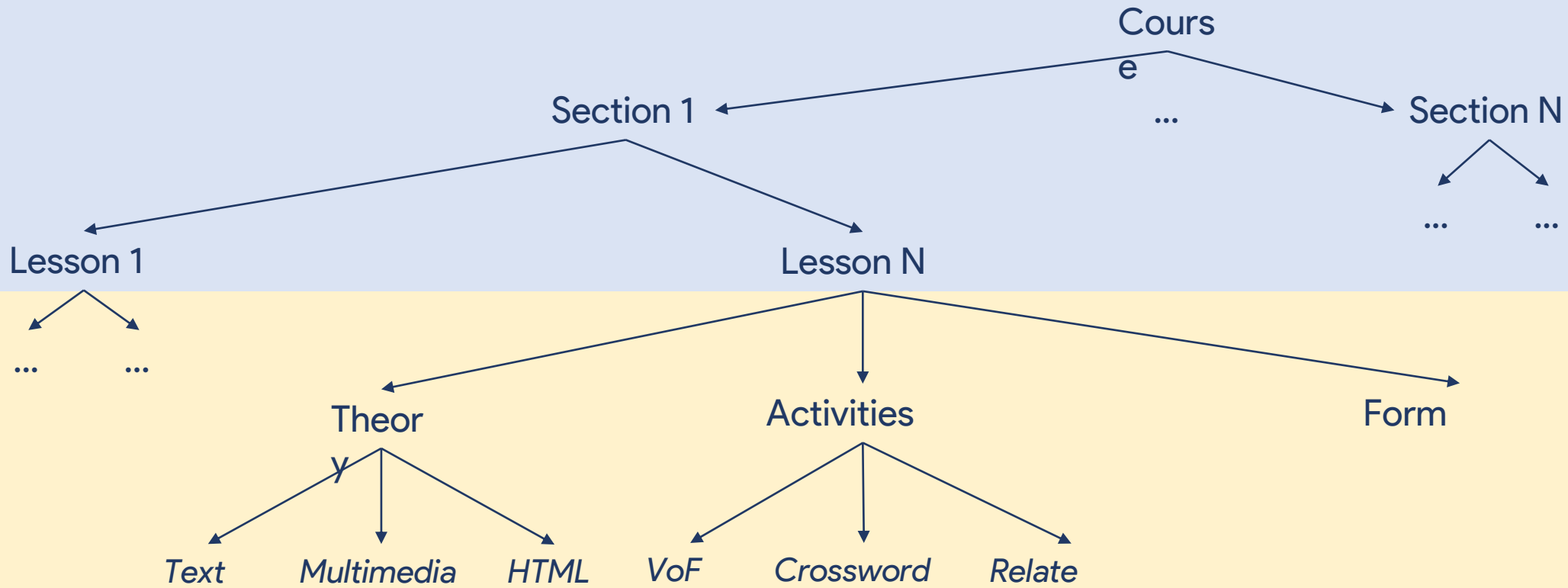
**Scheme**

**Programa**

- ▼ **Introducción**
  - Esquema y objetivos
  - Autoría y CC – Física
- ▼ **Movimiento**
  - Definición
  - Posición
  - Sistema internacional de unidades
  - Trayectoria y desplazamiento
  - Clasificación según la trayectoria
  - Relatividad I
  - Relatividad II
  - Crucigrama Tema 1 – Movimiento
- ▶ **Velocidad y Aceleración**
- ▼ **Movimiento circular uniforme**
  - Definición I
  - Definición II
  - Velocidad y aceleración en MCU
  - Crucigrama Tema 3 – MCU
- ▼ **Formulario de usabilidad**
  - Formulario de usabilidad

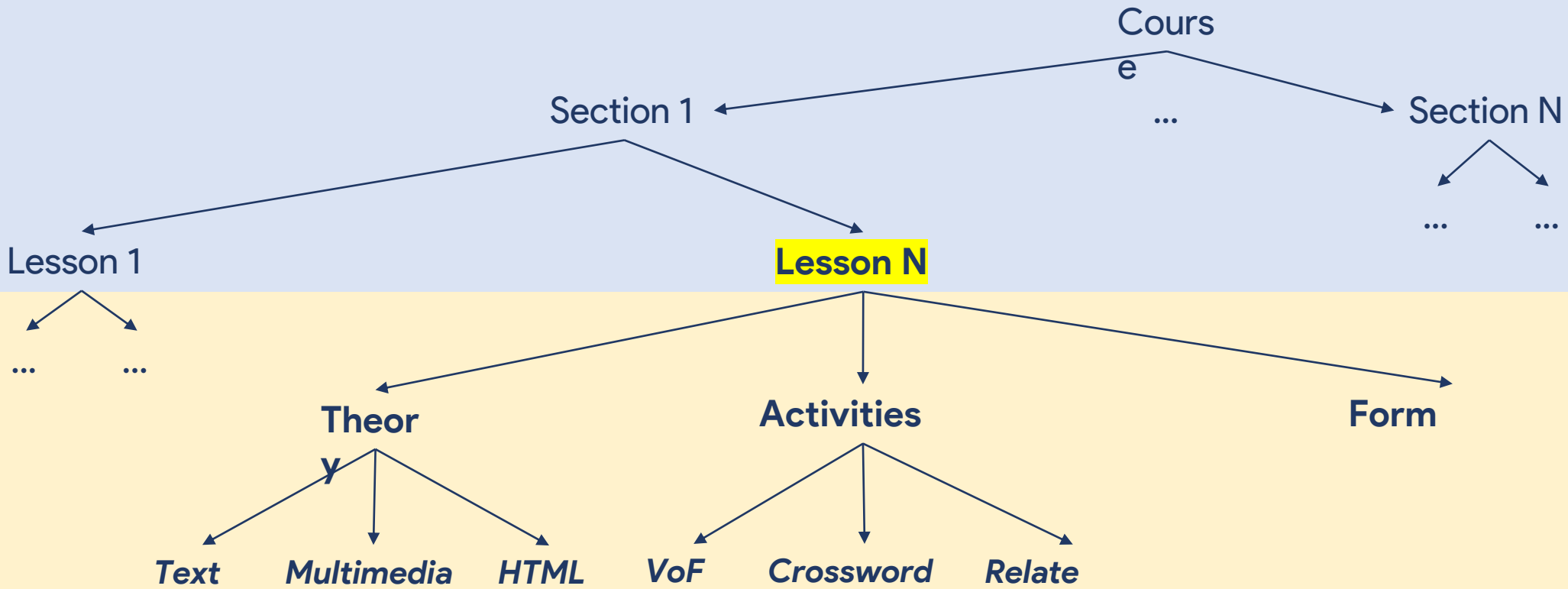
Section

Lessons



Course structure

Lesson content type



Course structure

Lesson content type



# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- **courses**
  - What are they
  - Structure
  - **Adding a Course: Course Manager**
  - Lessons
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - **Avatar**
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database



# How to add courses on the platform

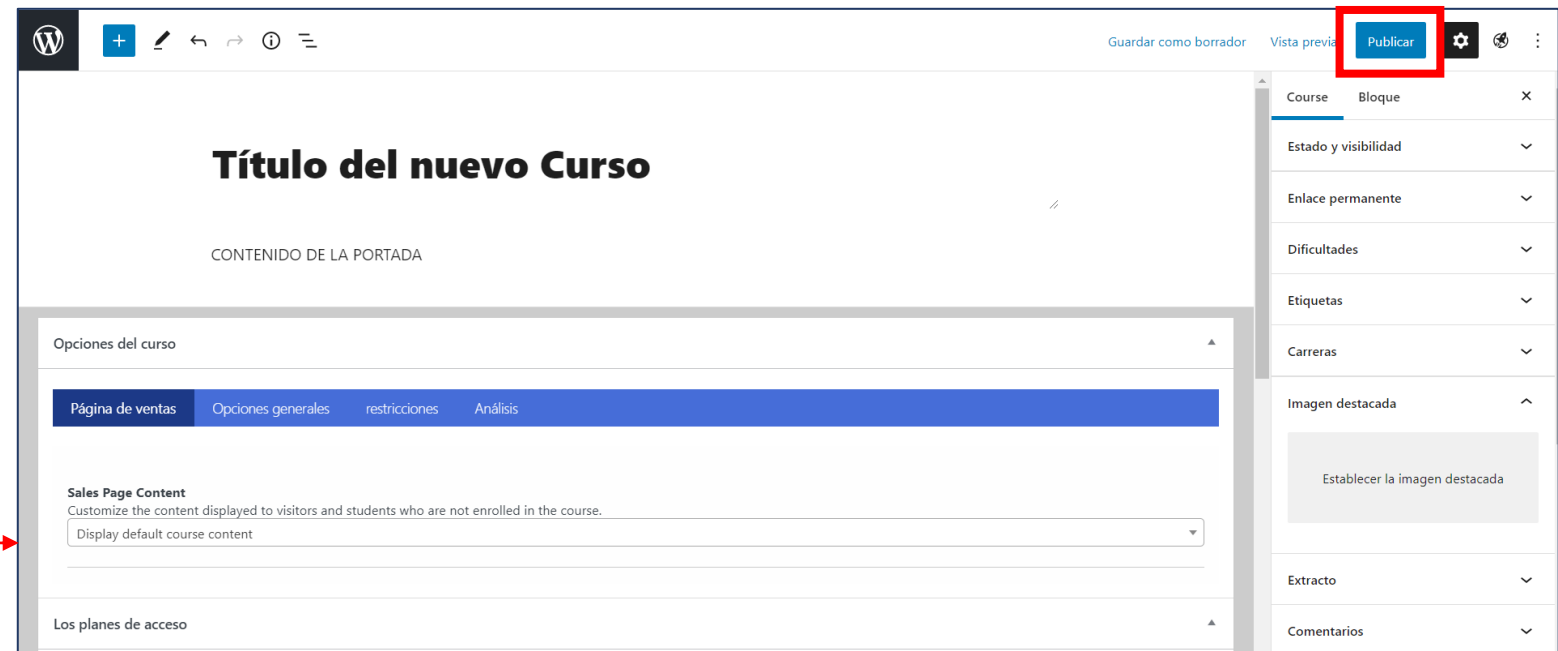
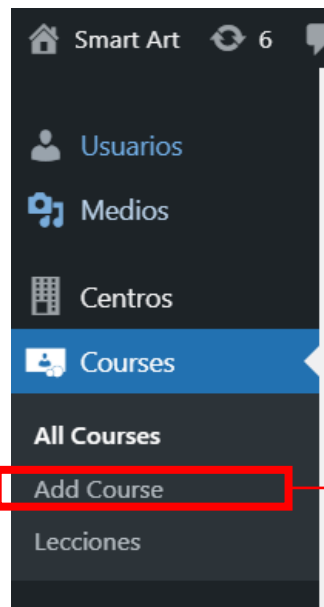
- Before, we will explain how to create a course and add the lessons
  - Jointly explain lesson content and how it is added
- Now we have a concept of the platform
  - What is it and objectives
  - What technology do you use
  - How the content is structured

And how is all this that we are seeing created?  
How do I put it into practice?

# Add course I: Cover and publish

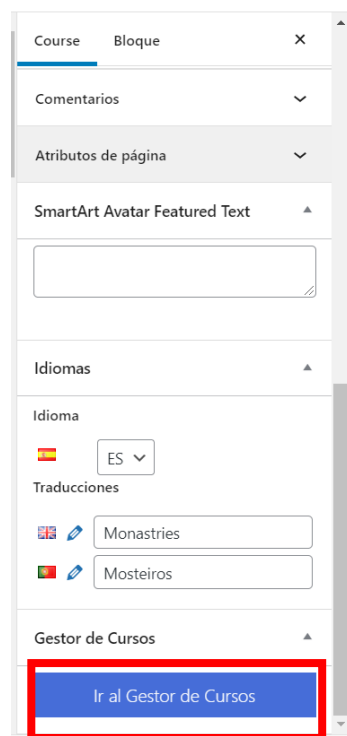


Access to the administrator menu: top left



# Add Course II: Course Manager

- Structure: Course > Section > Lesson

Course Bloque ×

Comentarios ▾

Atributos de página ▾

SmartArt Avatar Featured Text ▲

Idiomas ▲

Idioma ES ▾

Traducciones

Monastries

Mosteiros

Gestor de Cursos ▲

Ir al Gestor de Cursos


Edit Cover

Scheme

Section

Lesson

Open the lesson editor



Smart Art 6 + Añadir Mostrar todos los idiomas Hola, Test Tutor

Monasterios

Sección 1: Presentación de la unidad. Monasterio Medieval

Lección 1: Objetivos

Lección 2: Esquema de contenidos

Sección 2: El Monasterio Medieval I

Lección 1: Introducción

Lección 2: Orígenes

AGREGAR ELEMENTOS

Sección

Añadir nueva lección

Lección existente

Expandir todas Contraer todas

Buttons to add elements to the scheme

# Add Course II: Course Manager

- Structure: Course > Section > Lesson



Course Bloque x

Comentarios v

Atributos de página v

SmartArt Avatar Featured Text ^

Idiomas ^

Idioma ES v

Traducciones

Monastries

Mosteiros

Gestor de Cursos ^

Ir al Gestor de Cursos

Edit Cover

Smart Art 6
+ Añadir
Mostrar todos los idiomas
Hola, Test Tutor

**Monasterios**

Sección 1: **Presentación de la unidad. Monasterio Medieval**

Lección 1: **Objetivos**

Lección 2: **Esquema de contenidos**

Sección 2: **El Monasterio Medieval I**

Lección 1: **Introducción**

Lección 2: **Orígenes**

AGREGAR ELEMENTOS

Sección

Añadir nueva lección

Lección existente

Expandir todas

Contraer todas

Scheme ←

Section ←

**Lesson** ←

Open the lesson editor ←

Buttons to add elements to the scheme



# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- **courses**
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - **Lessons**
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - Avatar
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database

# Lesson: Cornerstone

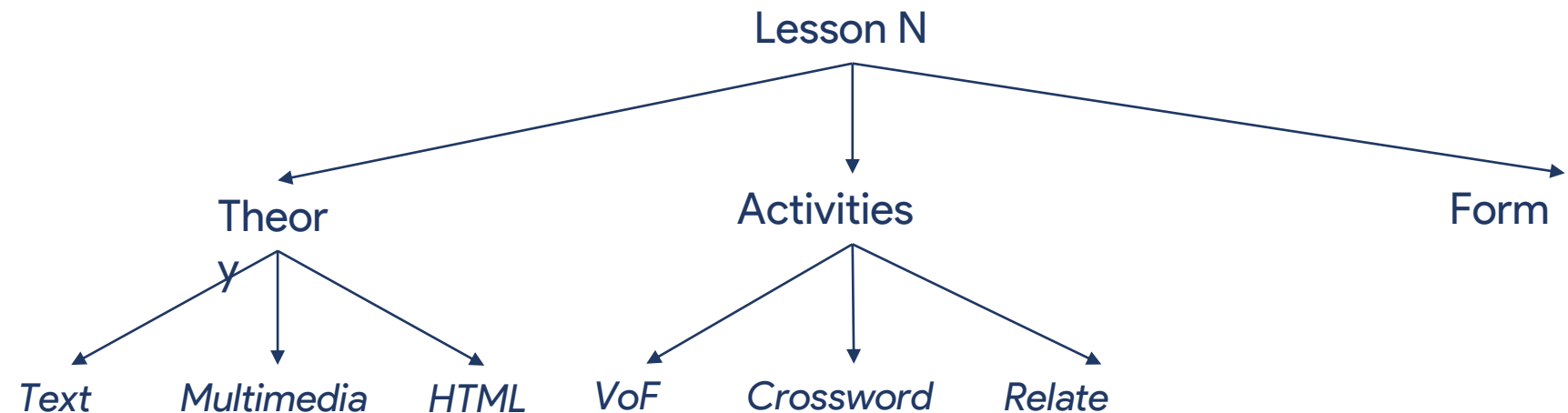
- **Theoretical content**

- Text (in different formats)
- Images, videos
- Avatar

- **Activities**

- V or F
- Relate
- Crossword

- **Form**



# Lesson

Movimiento



## Clasificación según la trayectoria

Teniendo en cuenta la trayectoria descrita por un móvil en su movimiento, podemos clasificar los movimientos en...

- **Rectilíneos**, si la trayectoria descrita por el móvil es una línea.



¿Cómo es el movimiento que realiza un automóvil que se desplaza por una recta de la carretera?

- **Curvilíneos**, si la trayectoria descrita por el móvil es una curva. Dentro de éstos, destacaremos el **movimiento circular**, que es el de un móvil cuya trayectoria es una circunferencia: el tambor de una

### Programa

- ▶ Introducción
- ▶ Movimiento
- ▶ Velocidad y Aceleración
- ▶ Movimiento circular uniforme
- ▶ Formulario de usabilidad





WP + ✎ ↶ ↷ ⓘ ☰

Cambiar a borrador Vista previa Actualizar ⚙️ ⋮ for Vista previa Actualizar ⚙️ ⋮

Buscar 🔍

Bloques Patrones

TEXTO

¶ Encabezado Lista

“ < > Clásico

Cita Código Clásico

Preformateado Parágrafo de cita Tabla

Verso

MEDIOS

Imagen Galería Audio

## Orígenes

Contained in blocks

Sus **orígenes** se encuentran en la Antigüedad.

Ya, entonces, los hombres y mujeres se retiraban de la sociedad para dedicarse al **servicio de Dios**.

En su retiro eligieron dos soluciones:

1. **Vivir de forma aislada**: son los anacoretas o ermitaños.
2. **Vivir en comunidad**: son los [monjes](#), que dieron lugar a los monasterios.

Idiomas

Idioma ES

Traducciones

Origins

Origens

SmartArt Avatar Featured Text

En las imágenes se puede comprobar la diferencia entre vivir de forma aislada, generalmente en cuevas, bien naturales, o excavadas en la roca con este fin, y vivir en comunidad, en un conjunto arquitectónico realizado para responder a esta función.

Ajustes de las lecciones

Gestor de Cursos

Lección Bloque

Estado y visibilidad

24 revisiones

Enlace permanente

Slug de la URL

el-monasterio-medieval-i

La última parte de la URL. [Lee acerca de los enlaces permanentes](#)

Ver Lección

<https://smartart.bjaland.co/lesson/el-monasterio-medieval-i/>

Imagen destacada

Extracto

Comentarios

Atributos de entrada

Lista

Tipografía

Tamaño de la fuente Personalizado

Por defecto

Restablecer

Ajustes de color

Ajustes de listas ordenadas

Valor inicial

Lista de numeración inversa

Enrollment Visibility

Different types of content to add (Blocks)

Advanced Options: Translation and Avatar

Lesson options (URL...)

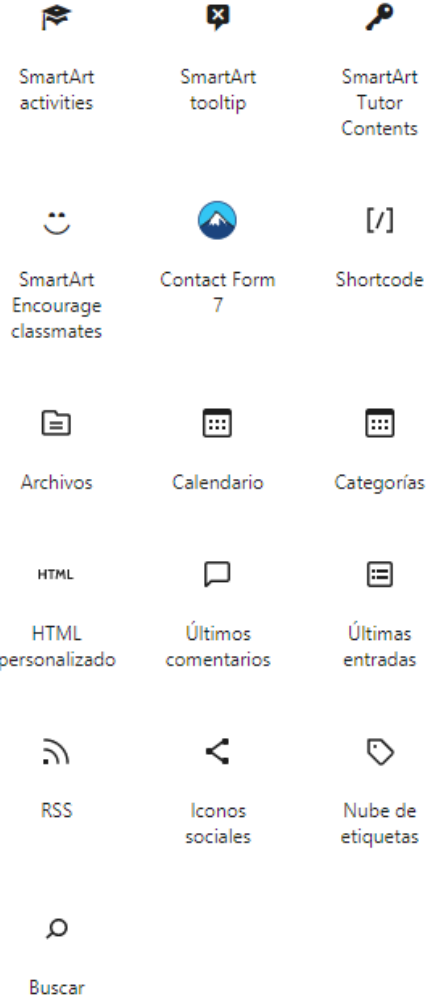
Block Options



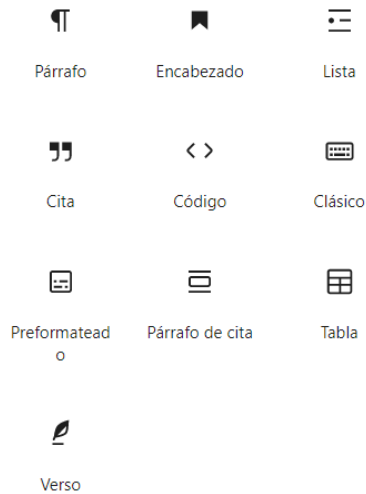
# Lesson: Content Blocks

- The content of a lesson is grouped into **blocks**
- Each block is of a type
- Each type of block is a different style of content
- Each block has different customizable characteristics

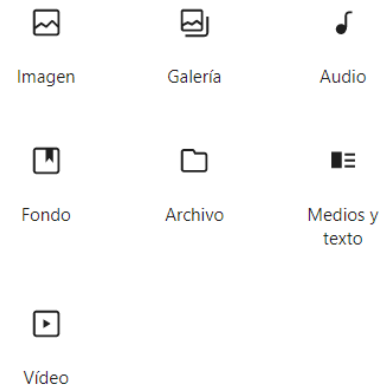
## WIDGETS



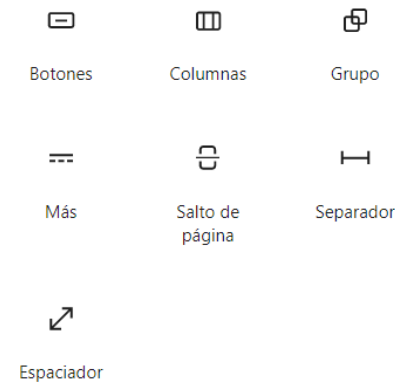
## TEXTO



## MEDIOS



## DISEÑO



# Lesson: Content Blocks

- The content of a lesson is grouped into **blocks**
- Each block is of a type
- Each type of block is a different style of content
- Each block has different customizable characteristics

## WIDGETS



SmartArt  
activities



SmartArt  
tooltip



SmartArt  
Tutor  
Contents



SmartArt  
Encourage  
classmates



Contact Form  
7



Shortcode



Archivos



Calendario



Categorías



HTML  
personalizado



Últimos  
comentarios



Últimas  
entradas



RSS



Iconos  
sociales



Nube de  
etiquetas

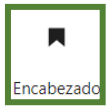


Buscar

## TEXTO



Párrafo



Encabezado



Lista



Cita



Código



Clásico



Preformatead  
o



Párrafo de cita



Tabla

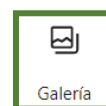


Verso

## MEDIOS



Imagen



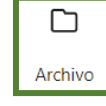
Galería



Audio



Fondo



Archivo



Medios y  
texto



Vídeo

## DISEÑO



Botones



Columnas



Grupo



Más



Salto de  
página



Separador



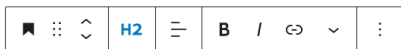
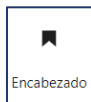
Espaciador



# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- **courses**
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - **Lessons**
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - **Theory**
      - Featured Blocks
      - Avatar
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database

# Header



Texto en **H1** **H2** H3 H4 H5 H6  
Encabezado 1

## Reflexionamos

En el **interior del vagón** veo un sinnúmero de objetos que están en reposo: los asientos, los pasajeros, las ventanas. Todos esos objetos **se encuentran siempre en la misma posición**. Sobre la mesita tengo mi portátil y mis apuntes. Los veo **siempre en el mismo sitio**, ni más adelante ni más atrás, ni a un lado ni a otro. Están siempre en el mismo sitio. Están en **reposo** (recuerda que el movimiento era un cambio en la posición).

Lección Bloque

Tipografía

Tamaño de la fuente Personalizado

Por defecto

Restablecer

Ajustes de color

Color del texto

Color personalizado  Borrar

Color de fondo

Color personalizado  Borrar

# List



- Vivir
  - ejemplo de lista
  - ejemplo de lista
  - asdas

1. **Vivir de forma aislada:** son los anacoretas o ermitaños.
2. **Vivir en comunidad:** son los **monjes**, que dieron lugar a los monasterios.

Lección Bloque

Lista

Crea una lista de viñetas o numerada.

Tipografía

Tamaño de la fuente Personalizado

Por defecto

Restablecer

Ajustes de color

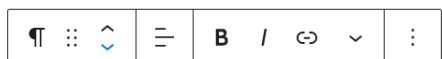
Color del texto

Color personalizado  Borrar

Color de fondo

Sólido  Degradado

# Paragraph



En el **interior del vagón** veo un sinnúmero de objetos que están

## Reflexionamos

En el **interior del vagón** veo un sinnúmero de objetos que están en reposo: los asientos, los pasajeros, las ventanas. Todos esos objetos **se encuentran siempre en la misma posición**. Sobre la mesita tengo mi portátil y mis apuntes. Los veo **siempre en el mismo sitio**, ni más adelante ni más atrás, ni a un lado ni a otro. Están siempre en el mismo sitio. Están en **reposo** (recuerda que el movimiento era un cambio en la posición).

¿Qué es lo que está ocurriendo? ¿Se está moviendo el tren o se mueve la estación?

¿Quién o qué se está moviendo? En la siguiente página te cuento mi conclusión.

Lección Bloque

Párrafo

Empieza con el bloque que ciemnta toda la narrativa.

Tipografía

Tamaño de la fuente Personalizado

Por defecto

Restablecer

Ajustes de color

Color del texto

Color personalizado  Borrar

Color de fondo

Color personalizado  Borrar

Ajustes del texto

Capitalizar

Alternar para mostrar una letra inicial grande.

# Table



Tabla

Insertar una tabla para compartir datos.

Recuento de columnas  Recuento de filas

Tabla

Escribe la leyenda...


<b>Unidad 18</b>	<b>HABILIDAD PARA DESARROLLAR CONDUCTAS PROTOIMPERATIVAS</b>
<b>Objetivo</b>	Facilitar el desarrollo de las conductas protoimperativas.
<b>Tarea</b>	Cuando el niño tenga hambre o sed, o quiera un juguete, el adulto no se lo dará cuando intuya el deseo del niño, si no que potenciará que éste desarrolle conductas de pedir, desarrollando la intención comunicativa hacia el adulto.
<b>Materiales</b>	Biberón, galletas, objetos que sean motivantes para el niño.
<b>Actividades de generalización</b>	Aprovechar todas aquellas situaciones habituales en las que el niño desee algo. No se le dará hasta que desarrolle algún tipo de conducta que sea comunicativa hacia el adulto. Cuando lo haga se le dará el refuerzo social.

Lección Bloque

Estilos

Por defecto

Estilo por defecto

Enrollment Visibility

Display to

Ajustes de la tabla

Celdas de tabla de ancho fijo

Sección de la cabecera

Sección del pie de página

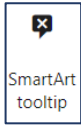
Ajustes de color

Color de fondo

Borrar



# Tooltip



Centros culturales e intelectuales: guardan el saber (bibliotecas) y lo reproducen y lo producen a través de los *Scriptorium*.

Form for adding a URL to a tooltip. Includes a text input with 'http://smart-tooltip', a 'URL' button, and a checkbox for 'Abrir en una nueva pestaña'.

Please include the content blocks to appear inside the tooltip. It will be shown as a tooltip of a precursor link linking http://smart-tooltip in href tag.

## Scriptorium

Lugar para escribir.

Centros económicos: estas desde un punto de vista económico (señoríos religiosos).

## Scriptorium

Lugar para escribir.

Centros culturales e intelectuales y lo reproducen y lo producen a través de los *Scriptorium*.

▶ Par

# Cite



Lección Bloque x

» Cita  
Da un énfasis visual al texto citado.  
«Al citar a otros, nos citamos a nosotros mismos» — Julio Cortázar

Estilos ^

Por defecto Grande

Estilo por defecto No establecido v



Todo es relativo

Einstein

*Todo es relativo*

*Einstein*



# Images



» para elegir un bloque

**Imagen**

Sube un archivo de imagen, elige uno de tu biblioteca de medios o añade uno con una URL.

[Subir](#) [Biblioteca de medios](#) [Insertar desde una URL](#)

Reemplazar A : para responder a



## Relatividad I

¡Vamos a subirnos al tren para reflexionar sobre el movimiento! Lee, reflexiona y trata de responder a las cuestiones...



El movimiento es relativo

**Lección Bloque**

**Imagen**  
Inserta una imagen para hacer una declaración visual

**Estilos**

Por defecto Redondeado

Estilo por defecto  
Por defecto

**Ajustes de las imágenes**

Texto alt (texto alternativo)

[Describe el propósito de la imagen](#) Déjalo vacío si la imagen es puramente decorativa.

Tamaño de la imagen  
Miniatura

Dimensiones de la imagen  
Anchura: 551    Altura: 207

25% 50% 75% 100%    Restablecer

# Gallery



» para elegir un bloque

**Galería**

Arrastra imágenes, sube nuevas o selecciona archivos desde tu biblioteca.

[Subir](#) [Biblioteca de medios](#)

**Lección Bloque**

**Galería**  
Muestra múltiples imágenes en una galería enriquecida.

Enrollment Visibility

Ajustes de la galería

Columnas: 4

Recortar las imágenes  
Las miniaturas se recortan alineadas.

Enlazar a  
Archivo de medios

**Acciones**

**Crear una galería**

Subir archivos Biblioteca de medios

Filtrar los medios  
Imágenes Todas las fechas

5 elementos seleccionados

**DETALLES DEL ADJUNTO**

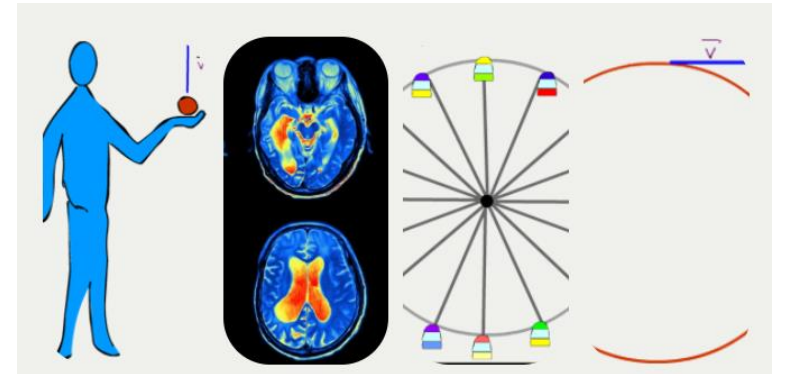
image31.jpeg  
5 de mayo de 2021  
58 KB  
574 por 433 píxeles  
Editar la imagen  
[Borrar permanentemente](#)

Texto alternativo

[Describe el propósito de la imagen.](#) Déjalo vacío si la imagen es puramente decorativa.

Título: image31

[Crea una nueva galería](#)





## Columns

Columnas


Each column contains a content block of the type we want

» para elegir un bloque




Columnas


Elige una variación con la que empezar.




100




50 / 50




30 / 70



70 / 30



33 / 33 / 33



25 / 50 / 25

[Saltar](#)

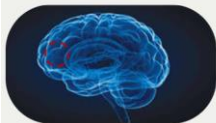
El movimiento de reforma que llevó a cabo San Bernardo dio origen a una nueva orden, la cisterciense.

Su nombre deriva de Cîteaux, abadía francesa donde se gestó la reforma, siendo su principal centro de referencia la abadía de Clairvaux o Claraval, también en Francia.



13. Perspectiva de la abadía de Cîteaux, Volp, 1856.

Durante la resolución de una tarea se activan distintas áreas cerebrales. La activación dependerá del tipo de tarea y de las estrategias necesarias para resolver la tarea.



ANTES



DURANTE (activación de las zonas frontales y prefrontales)



DESPUÉS

Lección Bloque X

Columnas

Añade un bloque que muestra contenido en varias columnas, luego añade cualquier bloque de contenido que quieras.

Ajustes de color

Columnas

3

## File

To upload the files we want (Word, pdf, etc.)

» para elegir un bloque

Archivo

Sube un archivo de medios o elige uno de tu biblioteca de medios.

[Subir](#) [Biblioteca de medios](#)

Reemplazar Copiar la URL **B** /

Documento de actividades complementarias [Descarga](#)

Lección Bloque X

Archivo

Añade un enlace a un archivo descargable.

Enrollment Visibility

Ajustes del texto del enlace

Ajustes del botón de descarga

Mostrar el botón de descarga

Documento de actividades complementarias [Descarga](#)

# HTML




Language of elaboration of the web pages

```

HTML  HTML Vista previa
<iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/wepdQNiBjQ8" title="YouTube video player"
frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture"
allowfullscreen></iframe>

```

- Videos
  - Licensing
  - Forms
  - Maps
  - Mathematical formulas
  - ...
- 

## Forms

Enviar formulario

Registrar correos

Enviar a través de

Insertar HTML

<iframe src="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScWS\_Q00baJ50q9KbJ1d..."

Ancho 640 px Alto 6735 px

Cancelar Copiar

Cursos

Hola, Test Tutor

Edad \*

Elige

Sexo \*

Elige

Nivel de estudios \*

Elige

Actualmente \*

Elige

Contacto

## Videos

Compartir

Insertar WhatsApp Facebook Twitter Email 카카오톡

https://youtu.be/wepdQNiBjQ8

COPIAR

Empezar en 0:05

Insertar video

```

<iframe width="560" height="315"
src="https://www.youtube.com/embed/
wepdQNiBjQ8" title="YouTube video
player" frameborder="0"
allow="accelerometer; autoplay;
clipboard-write; encrypted-media;
gyroscope; picture-in-picture"
allowfullscreen></iframe>

```

• GORRO DE MOCO

• CRISTALES

• PROYECTO SMARTART

• ERATÓSTENES Y LA PRIMERA MEDICIÓN DE LA TIERRA

Ver en YouTube

5X11

Marcar la lección como completa

Lección anterior

Siguiente lección

Clasificación según la trayectoria

Relatividad II

## Licensing

```

HTML  HTML Vista previa
<a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/"></a><br>Este obra está bajo
una <a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/">licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. No se permite un uso comercial de esta obra ni de
las posibles obras derivadas. La distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula
esta obra original</a>.

```

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. No se permite un uso comercial de esta obra ni de las posibles obras derivadas. La distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula esta obra original.

Marcar la lección como completa

## Maps

Google Maps

Relieve, tráfico y más

Tus sitios

Tus contribuciones

Compartir ubicación

Tu cronología

Tus datos en Maps

Compartir o insertar el mapa

### Reflexionamos

En el interior del vagón veo un sinnúmero de objetos que están en reposo: los asientos, los pasajeros, las ventanas. Todos esos objetos se encuentran siempre en la misma posición. Sobre la mesita tengo mi portátil y mis apuntes. Los veo siempre en el mismo sitio, ni más adelante ni más atrás, ni a un lado ni a otro. Están siempre en el mismo sitio. Están en reposo (recuerda que el movimiento era un cambio en la posición).

Universidad de Burgos (UBU)

Calle Don Juan de Austria, s/n, 09001 Burgos

4,0 ★★★★★ 128 reseñas

Ampliar el mapa

Polígono Industrial los Berezos

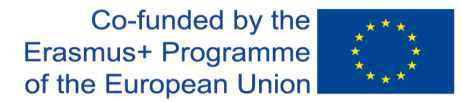
Fundación General de la Universidad de Burgos

Monasterio de los Muelgas

SAN PEDRO Y SAN FELICES

Combinaciones de teclas Datos de mapas ©2021 Inst. Geogr. Nacional Términos de uso Notificar un problema de Maps

Pero ahora dirijo la vista hacia la ventana... ¡y veo árboles pasar!, y ahora... ¡un poste de teléfono!





# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- **courses**
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - **Lessons**
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - **Theory**
      - Featured Blocks
      - **Avatar**
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database



# Avatar

- Facilitate the use of the platform for all groups
- **Foment** an educational-playful use



- Guted apprentice learning
- Regulates and facilitates learning
  - Increase motivation and progress





## Concepto y función principal



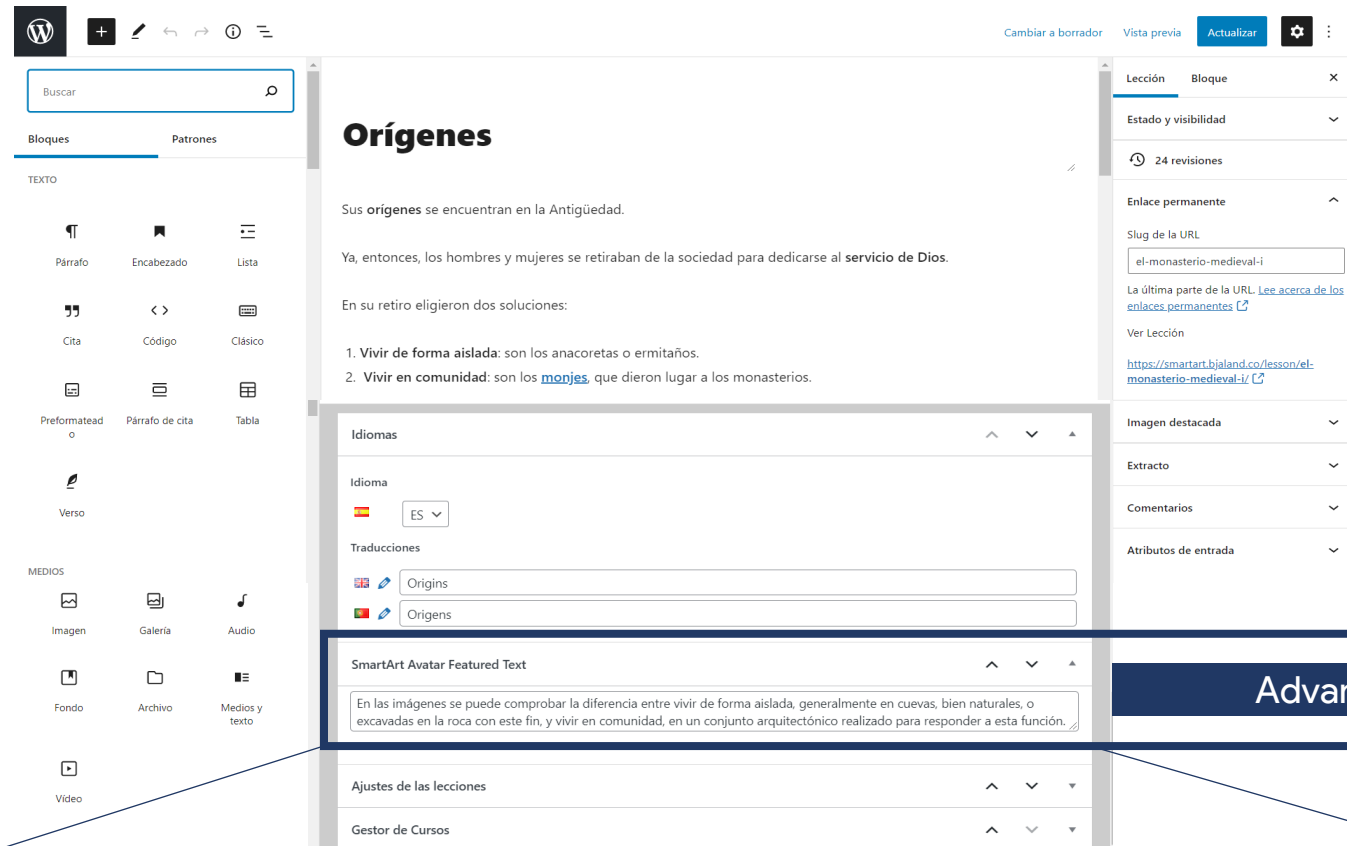


6. Vista área del monasterio de Eberbach, Hesse (Alemania).

### Programa

- ▶ Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- ▶ El Monasterio Medieval I
- ▶ El Monasterio Medieval II
- ▶ El Monasterio Medieval III
- ▶ Para Saber Más
- ▶ Referencias de las Imágenes
- ▶ Material Complementario
- ▶ Cuestionario de autoevaluación
- ▶ Material de generalización

# Avatar



WordPress editor interface showing the 'Orígenes' post. The main content area displays the title 'Orígenes' and the following text:

Sus **orígenes** se encuentran en la Antigüedad.

Ya, entonces, los hombres y mujeres se retiraban de la sociedad para dedicarse al **servicio de Dios**.

En su retiro eligieron dos soluciones:

1. **Vivir de forma aislada**: son los anacoretas o ermitaños.
2. **Vivir en comunidad**: son los **monjes**, que dieron lugar a los monasterios.

The 'SmartArt Avatar Featured Text' block is highlighted with a blue border. Its settings are shown in a separate window below:

**SmartArt Avatar Featured Text**

En las imágenes se puede comprobar la diferencia entre vivir de forma aislada, generalmente en cuevas, bien naturales, o excavadas en la roca con este fin, y vivir en comunidad, en un conjunto arquitectónico realizado para responder a esta función.

**Idiomas**

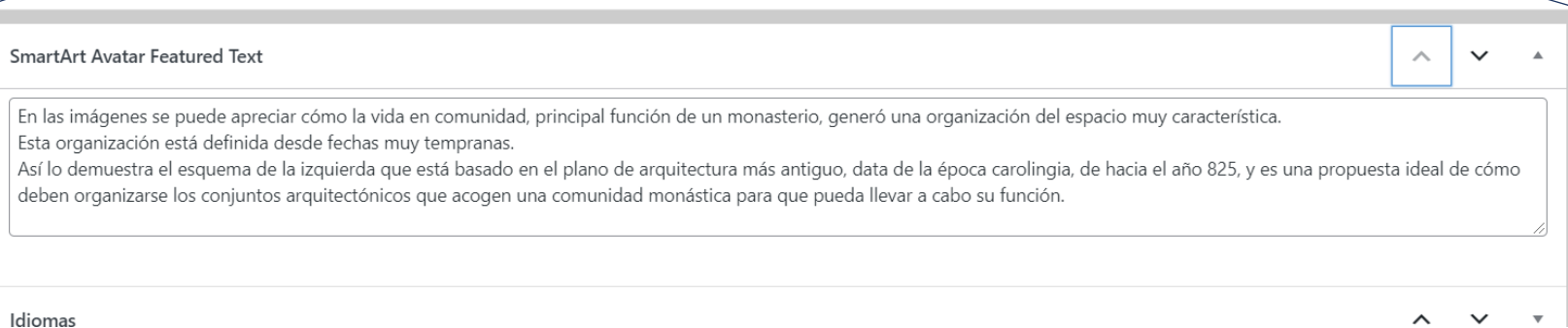
Idioma: ES

Traducciones:

- Origins
- Origins

Other settings visible in the background include: Idiomas, Idioma (ES), Traducciones (Origins), SmartArt Avatar Featured Text, Ajustes de las lecciones, and Gestor de Cursos.

Advanced options: Avatar



**SmartArt Avatar Featured Text**

En las imágenes se puede apreciar cómo la vida en comunidad, principal función de un monasterio, generó una organización del espacio muy característica. Esta organización está definida desde fechas muy tempranas. Así lo demuestra el esquema de la izquierda que está basado en el plano de arquitectura más antiguo, data de la época carolingia, de hacia el año 825, y es una propuesta ideal de cómo deben organizarse los conjuntos arquitectónicos que acogen una comunidad monástica para que pueda llevar a cabo su función.

**Idiomas**



# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- **courses**
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - **Lessons**
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - Avatar
    - **Activities: types and tricks**
    - Form
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database





# Activities

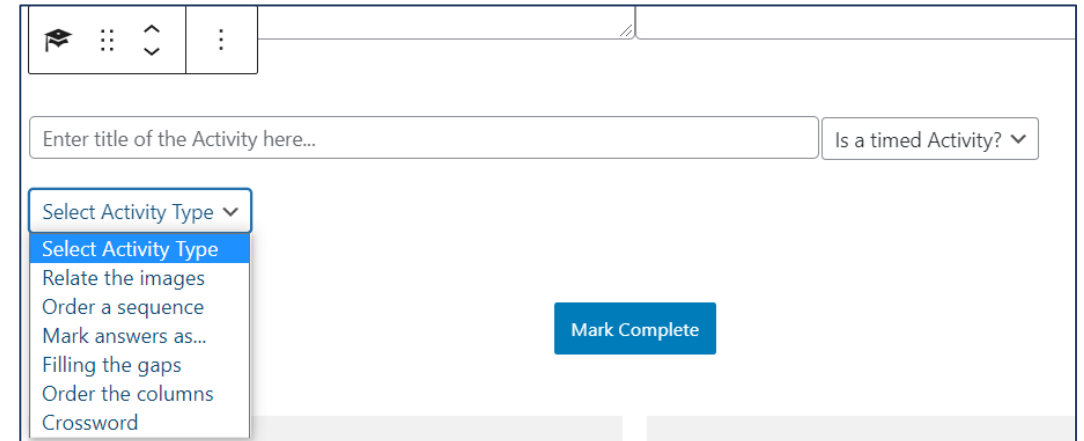


SmartArt  
activities

- Simplify the assessment of adult learning in virtual environments
- Apply systematic monitoring and evaluation mechanisms to all parties



- Scorable exercises for self appraisal of knowledge
  - Each activity has a score
  - Sum of scores at the course level
- They are **lessons** with **special content blocks**
  - They are edited the same as the lessons
  - Special content block **SmartArt Activities**
- 3 main types
  - True or false
  - Relate concepts
  - Crosswords



The screenshot shows a web interface for creating SmartArt activities. At the top left, there is a navigation bar with a graduation cap icon, a grid icon, a dropdown arrow, and a vertical ellipsis. Below this is a form with a text input field labeled "Enter title of the Activity here..." and a dropdown menu labeled "Is a timed Activity?". A "Select Activity Type" dropdown menu is open, showing options: "Relate the images", "Order a sequence", "Mark answers as...", "Filling the gaps", "Order the columns", and "Crossword". A blue "Mark Complete" button is located to the right of the dropdown menu.





# True or false

Say if the statement is true / false, correct / incorrect ...

0: true

1: False

## Actividad 1

Verdadero o Falso

Falso



Verdadero

¿Es posible definir un monasterio como una ciudad por y para los hombres?

Comprobar Actividad

# Relate concepts

Relate similar concepts or concept and definition



Relaciona las funciones que cumplen los monasterios con alguno de los aspectos que

Filling the gaps

Lugares de vida en común bajo una regla Carácter autosuficiente Guardianes del saber Emplazamiento idílico Lugar de enterramiento para nobles	Religiosa / espiritual Económica Cultural
---	---

## Actividad 2

Relaciona las funciones que cumplen los monasterios con alguno de los aspectos que los definen

Cultural	Lugares de vida en común bajo una regla
Económica	Carácter autosuficiente
Religiosa / espiritual	Guardianes del saber
	Emplazamiento idílico
	Lugar de enterramiento para nobles

Comprobar Actividad



# Crosswords

here... Not timed

Crossword

```
###BENEDICTINOS
#####L#####
####R####U#####
CISTERCIENSES##
####G####Y#####
####L#####
####A#####
```

Crossword with # where there is nothing

1 Monjes pertenecientes a la orden de san Benito  
4 Miembros de una orden que reformó a los benedictinos difundida por san Bernardo

**Horizontal words.**  
Structure: no.+ space + text.  
No. of the word: order of your initial if we search left to right and top to bottom

2 Poderoso centro monástico fundado en el siglo X cuya influencia se extendió a toda Europa  
3 Conjunto de normas que rigen la vida monástica

**Vertical words.**  
Structure: no.+ space + text.  
No. of the word: order of your initial if we search left to right and top to bottom

## Crucigrama – Monasterio I





# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- **courses**
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - **Lessons**
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - Avatar
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database

# Form

- Eg. Usability questionnaires at the end of the course
- Any form idea with Google Forms
  - Student takes questionnaire without leaving the platform
- Content block: **HTML**

Enviar formulario

Registrar correos

Enviar a través de

Insertar HTML

```
<iframe src="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScWS_Q00baj50q9KbJ1de"
```

Ancho 640 px | Alto 6735 px

Cancelar Copiar

## Cuestionario de evaluación

### Programa

- › Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- › El Monasterio Medieval I
- › El Monasterio Medieval II
- › El Monasterio Medieval III
- › Para Saber Más
- › Referencias de las Imágenes
- › Material Complementario
- › Cuestionario de autoevaluación
- › Material de generalización
- › Cuestionario de evaluación de la plataforma virtual

### VALORACIÓN DE LA USABILIDAD DE LA PLATAFORMA VIRTUAL, LOS MATERIALES Y LA WEB EN EL PROYECTO SMARTART

Los datos que se recogen en esta encuesta no son nominativos y solo se utilizan con fines de investigación dentro del proyecto SmartArt. Dicho proyecto está cofinanciado por la European Union y sus objetivos son la difusión de aprendizaje sobre el patrimonio cultural de los estados miembros.

\*Obligatorio

Correo \*

Tu dirección de correo electrónico

Proyecto Europeo SmartArt. 2019-1-ES01-KA204-095615-Coordinador 6



#### Protección de datos

De conformidad con el Reglamento (UE) 2016/679, General de Protección de Datos, y la L.O. 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, le informamos que sus datos personales son tratados por LA UNIVERSIDAD DE BURGOS con la finalidad de gestionar y mantener las relaciones profesionales que nos unen con Usted. Sus datos podrán ser cedidos a las entidades y administraciones públicas necesarias para la realización de dicha gestión y para la satisfacción de los intereses legítimos perseguidos por ambas partes. Este tratamiento de datos es necesario para mantener dicha relación profesional. Los datos se eliminarán cuando finalicen los plazos de prescripción marcados por la ley, conservándose únicamente para atender posibles reclamaciones. Ud. puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación, oposición, portabilidad y limitación del tratamiento de sus datos dirigiéndose a Secretaría General Universidad de Burgos CIF: Q-0969272-E Domicilio: Hospital del Rey s/n. CP 09001 Burgos, España, acompañando copia de su DNI. Como Administración pública, aplicamos las medidas técnicas y organizativas que nos dicta el Esquema Nacional de Seguridad. Este contenido no está sujeto a protección de datos de carácter personal.

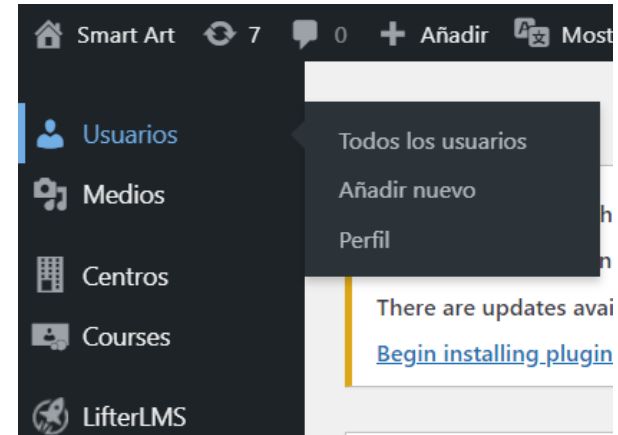


# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- courses
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - Lessons
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - Avatar
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database

# Add user

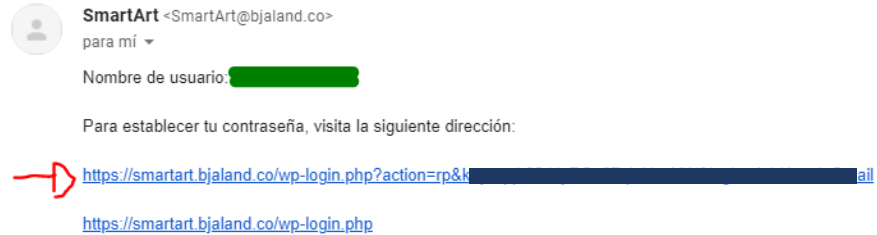
- Students taking the courses
  - Name, Surname, Email
- They register on the platform and enroll in courses
  - They can only take courses in which they have enrolled



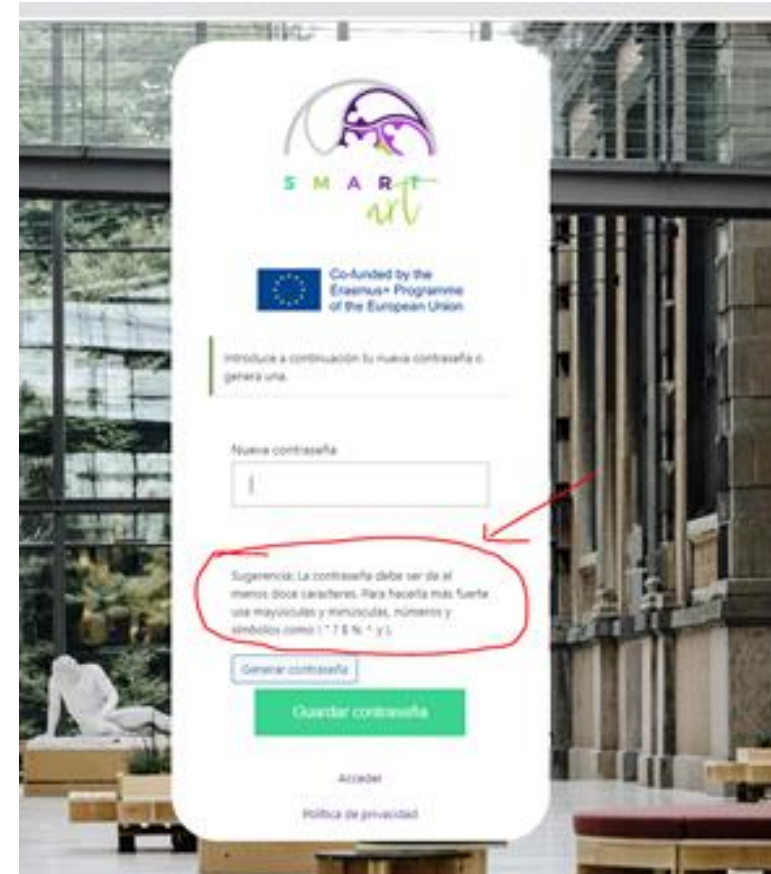
Nombre de usuario (obligatorio)	<input type="text"/>
Correo electrónico (obligatorio)	<input type="text"/>
Nombre	<input type="text"/>
Apellidos	<input type="text"/>
Web	<input type="text"/>

Contraseña	<input type="button" value="Generar contraseña"/>
	<input type="text" value="u5mdclq\$Bkl@Es8ZhdZVZRhn"/> <input type="button" value="Ocultar"/>
	<b>Fuerte</b>
Enviar aviso al usuario	<input checked="" type="checkbox"/> Envía al usuario nuevo un correo electrónico con información sobre su cuenta.
Perfil	<input type="text" value="Student"/>
Campos de usuario	
User center <i>help_outline</i>	<input type="text" value="Universidad de Burgos"/>

# Confirmation email



1. Mail is received
2. Click in the link
3. Enter new password (strong password hints)
4. Access the page with your email and password





# Enroll in progress

- Enter to edit Course cover → Bottom panel of advanced options → Enroll students

**Courses**

All Courses

Add Course

Lecciones

LifterLMS

Acciones en lote

Título

**La física del movimiento**

**Editar** Edición rápida | Enviar a la papelería | Ver

Monasterios

Manejo de Estudiantes

Manejo de inscripciones existentes Cualquier Estado

ID	Nombre	Estado	Inscripciones actualizadas	Progreso	Grado	Última lección	disparador de inscripción
13	<a href="#">Test Alumn</a>	inscrito	10 mayo, 2021	45.45%	N/A	<a href="#">Crucigrama Tema 1 – M...</a>	<a href="#">Admin: Rocio Esteve (#1)</a> ✕
138	<a href="#">Arnaiz, Adrian</a>	Cancelado	17 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> 🔄
142	<a href="#">Arteaga_Cedeño, Wendy L</a>	inscrito	23 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
140	<a href="#">Carbonero Martin, Miguel Ángel</a>	inscrito	23 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
45	<a href="#">García, María Esteban</a>	inscrito	14 mayo, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
139	<a href="#">Martín Antón, Luis Jorge</a>	inscrito	23 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
141	<a href="#">Molinero, Gonzalez, Paula</a>	inscrito	23 junio, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
44	<a href="#">Montero Braga, Rafael</a>	inscrito	7 mayo, 2021	0%	N/A	–	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕
42	<a href="#">Queituga Dios, Miguel Ángel</a>	inscrito	30 abril, 2021	13.64%	N/A	<a href="#">Concepto de velocidad</a>	<a href="#">Admin: Test Tutor (#3)</a> ✕

1 de 1

Inscribir a nuevos estudiantes

Course Bloque ✕

Estado y visibilidad

3 revisiones

Enlace permanente

Slug de la URL

La última parte de la URL. [Lee acerca de los enlaces permanentes](#)

View Course

<https://smartart.bjaland.co/course/la-fisica-del-movimiento/>

Dificultades

Etiquetas

Carreras

Imagen destacada

Extracto



# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- courses
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - Lessons
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - Avatar
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- **Analytics**
  - Google Analytics
  - Database



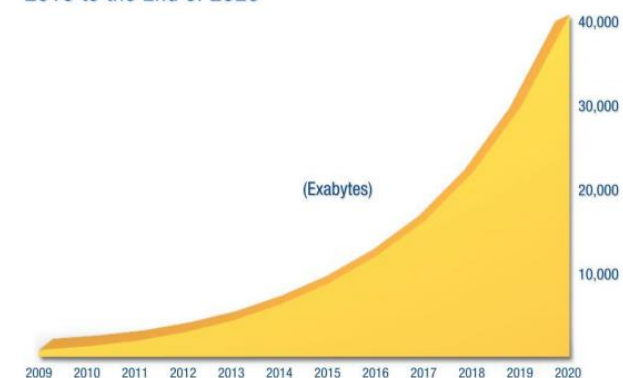
Improve  
teaching



# Analytics

- We have machines that collect, process and ship **information** to other machines **Analysis of data**
  - Profile analysis
  - Behavior analysis
  - Best Product Analysis
  - Pattern identification → groups
- **5 V**
  - Volume
  - Variety
  - Velocity
  - Veracity
  - **Value**

The Digital Universe: 50-fold Growth from the Beginning of 2010 to the End of 2020

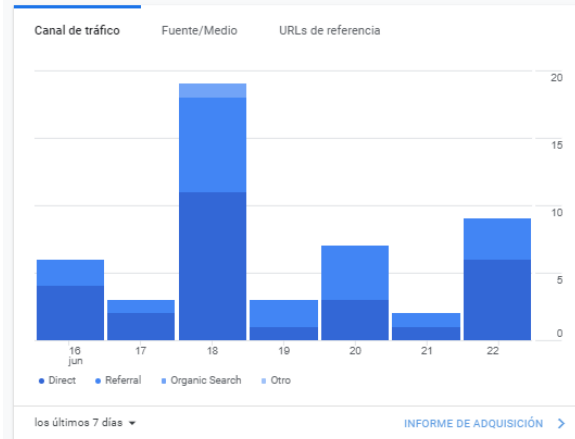


Source: IDC's Digital Universe Study, sponsored by EMC, December 2012



# Google Analytics

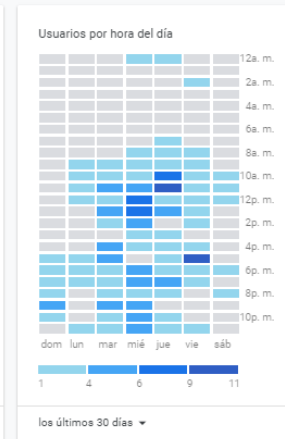
¿Cómo obtiene usuarios?



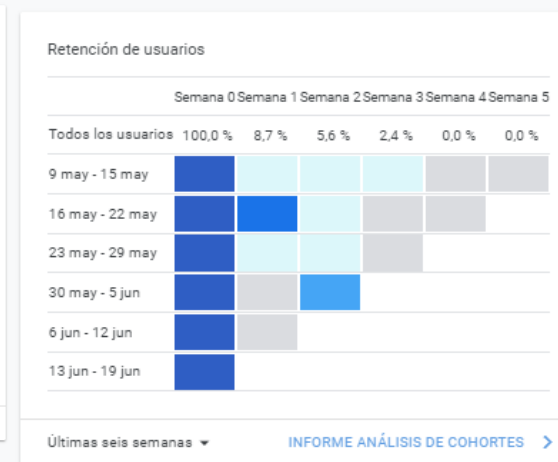
¿Dónde están sus usuarios?



¿Cuándo acceden los usuarios?



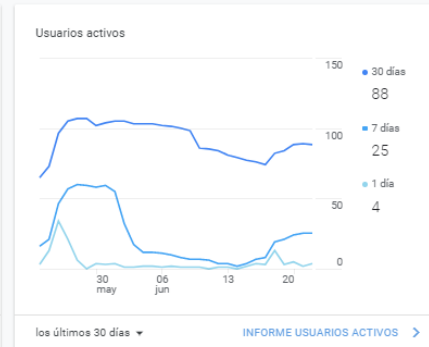
¿Cómo retiene a los usuarios?



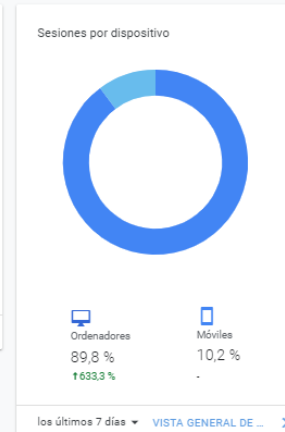
¿Qué páginas visitan sus usuarios?

Página	Número de páginas vistas	Valor de página
/	41	0,00 \$
/en/courses/	23	0,00 \$
/course/monasterios/	12	0,00 \$
/course/la-fisica-del-movimiento/	8	0,00 \$
/en/course/physics-of-movement/	8	0,00 \$
/lesson/el-monasterio-medieval/	8	0,00 \$
/lesson/introduccion/	7	0,00 \$
/lesson/relatividad/	7	0,00 \$
/lesson/actividad-1-2/	6	0,00 \$
/lesson/concepto-y-funcion-principal/	5	0,00 \$

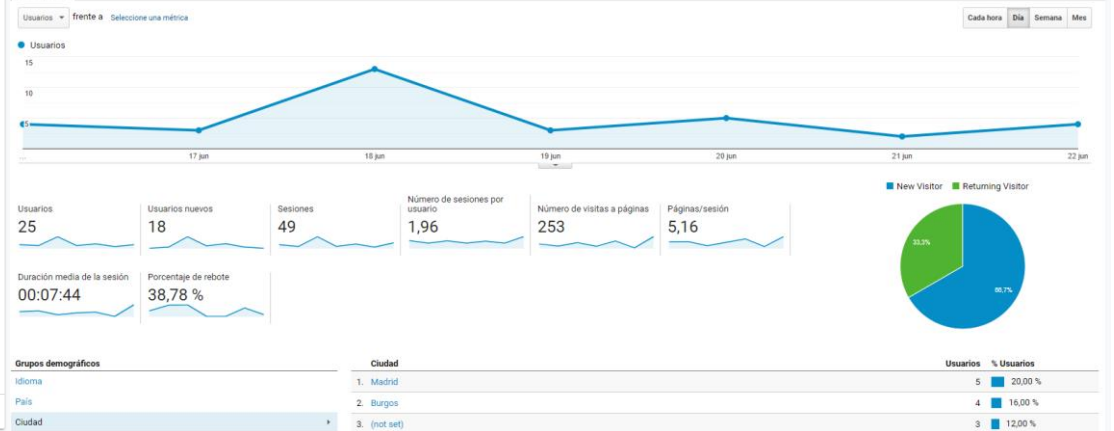
¿Cuál es la tendencia de sus usuarios activos a lo largo del tiempo?



¿Cuáles son sus dispositivos principales?



Vista general



¿Cómo retiene a los usuarios?







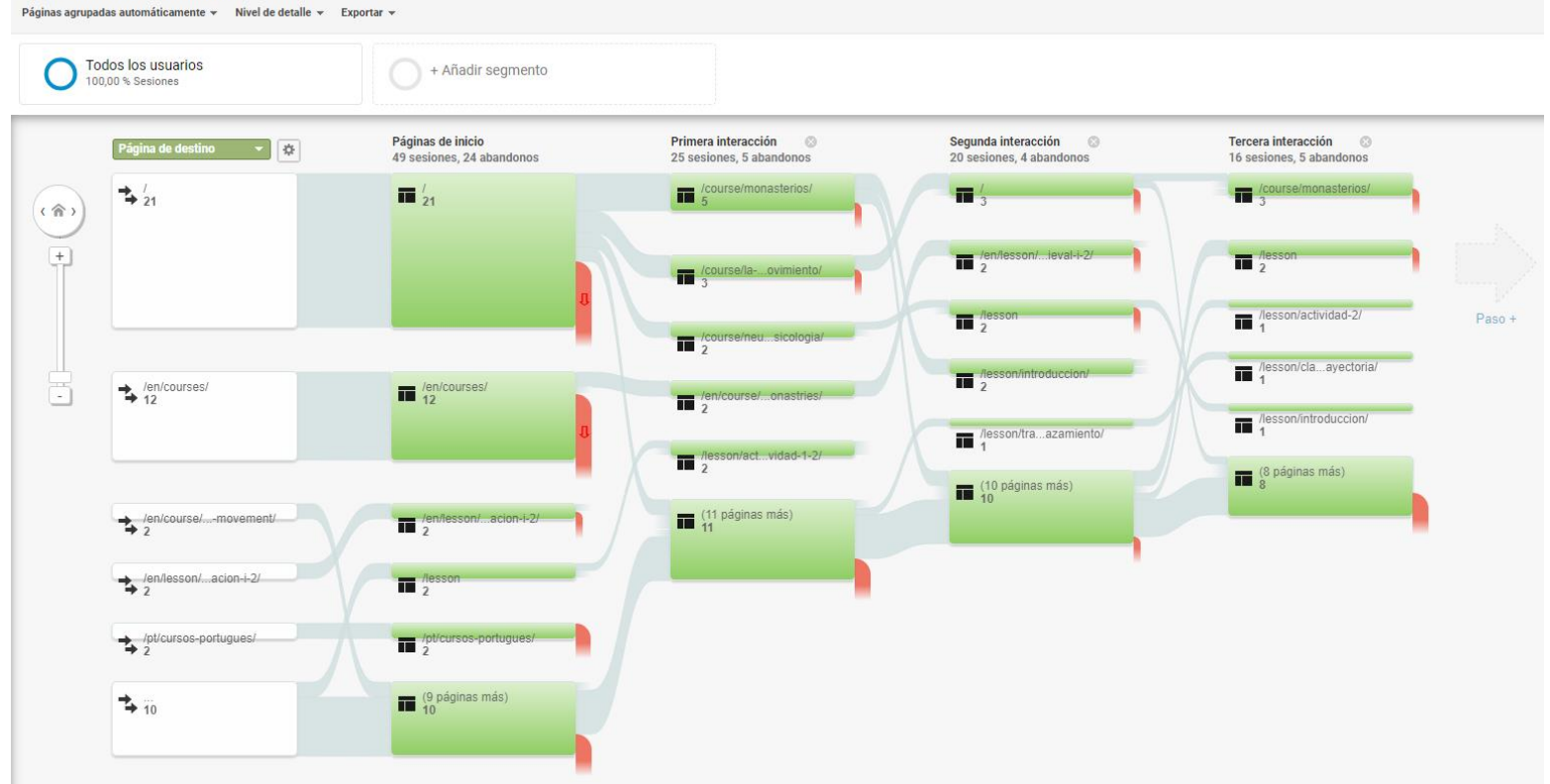
# Google Analytics

- En tiempo real
  - Vista general
  - Ubicaciones
  - Fuentes de tráfico
  - Contenido
  - Eventos
  - Conversiones
- Adquisición
  - Vista general
  - Todo el tráfico
  - Google Ads
  - Search Console
  - Medios sociales
  - Campañas
- Comportamiento
  - Vista general
  - Flujo del comportamiento**
  - Contenido del sitio
  - Velocidad del sitio
  - Búsquedas en el sitio
  - Eventos
  - Editor
  - Experimentos

- Audiencia
  - Vista general
  - Usuarios activos
  - Valor del tiempo de vida del cliente **BETA**
  - Análisis de cohortes **BETA**
  - Audiencias
  - Explorador de Usuarios
  - Grupos demográficos
  - Intereses
  - Información geográfica
  - Comportamiento
  - Tecnología
  - Dispositivos móviles
  - Multidispositivo **BETA**
  - Personalizado
  - Comparativas
  - Flujo de usuarios

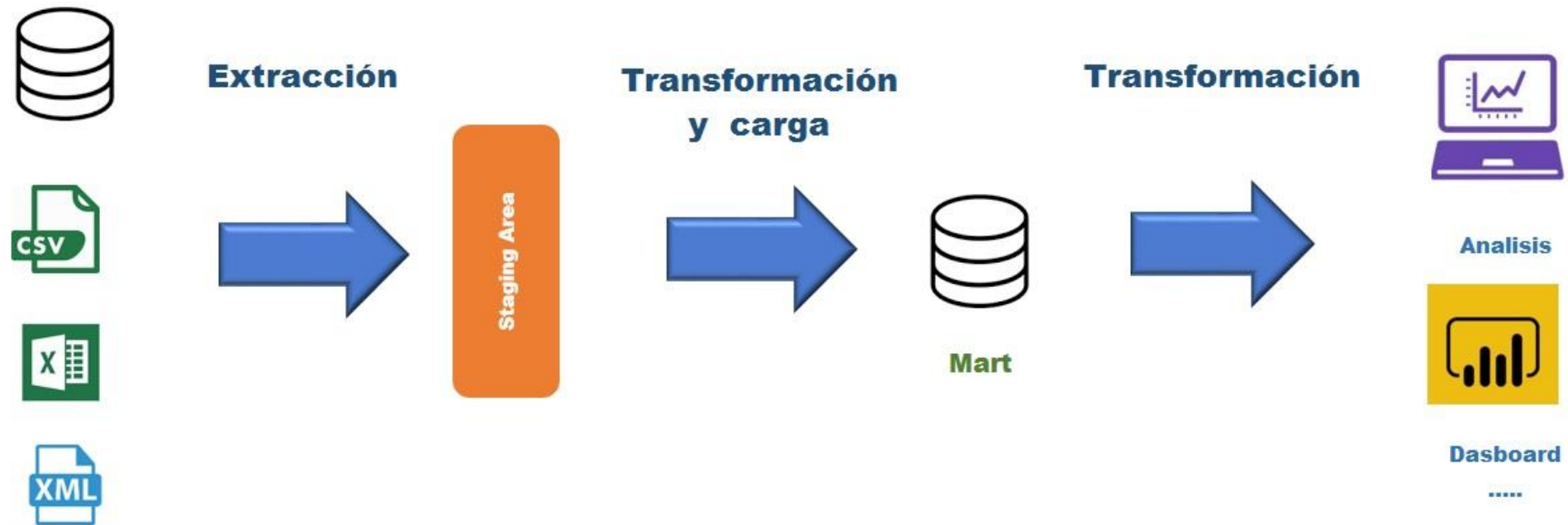
## Flujo del comportamiento

16 jun 2021 - 22 jun



# Own database

- Greater and better analysis customization
- Requires more experience
  - Database programming languages, ETL and statistical analysis



# Session index

- What is VLE and what is its objective
- Technology used: Wordpress
- courses
  - What are they
  - Structure
  - Adding a Course: Course Manager
  - Lessons
    - Lesson Editor
    - Content blocks
    - Theory
      - Featured Blocks
      - **Avatar**
    - **Activities: types and tricks**
    - **Form**
- How to add users
  - Add users
  - Enroll in courses
- Analytics
  - Google Analytics
  - Database





Thanks for your attention



East construction site this under a  
[license by Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-  
NoDerivatives 4.0 International.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



## Segunda Sesión. Segunda Parte (II):

Diseño de materiales de aprendizaje basados en gamificación.

## Second Session. Part Two (II):

Design of learning materials based on gamification.

**Dra. María José Zaparaín Yáñez**  
**Profesora de Historia del Arte**  
**Facultad de Humanidades y Comunicación**  
**Universidad de Burgos**





Bienvenidos/as a este espacio de aprendizaje. Aunque luego hablaremos de mi..., del avatar Primero vamos a hablar de la gamificación

Welcome to this learning space. Although later we will talk about me..., about the avatar. First let's talk about gamification

!!!Uhhh...!!!,  
vaya palabra

Uhhh...!!!!,  
what a word!



## ÍNDICE

## INDEX

- 1 Los contextos creativos
- 2 ¿Qué es la gamificación?
- 3 ¿Qué consigo?
- 4 ¿Qué debo tener en cuenta?
- 5 Algunos tipos de juegos
- 6 SmartArt

- 1 Creative contexts
- 2 What is gamification?
- 3 What do I get?
- 4 What should I consider?
- 5 Some game types
- 6 SmartArt





## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

- **CREATIVIDAD:** Se puede definir como la “facultad de crear” o la “capacidad de creación”.
- Se reconoce como fundamental para aumentar la precisión del aprendizaje y permite mejorar la reflexión y las habilidades socio-comunicativas.
- Todo lo creativo implica **NOVEDAD** e **INCORPORACIÓN DE UN VALOR AÑADIDO**.

## 1 CREATIVE CONTEXTS

- **CREATIVITY:** Can be defined as the "faculty to create" or the "capacity to create".
- It is recognised as fundamental to increase the accuracy of learning and allows for improved reflection and socio-communicative skills.
- All that is creative implies **NOVELTY** and **THE INCORPORATION OF ADDED VALUE**.



De Giuseppe Arcimboldo - LSH 91503 (sm\_dig7869), Dominio público,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=36888586>

PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



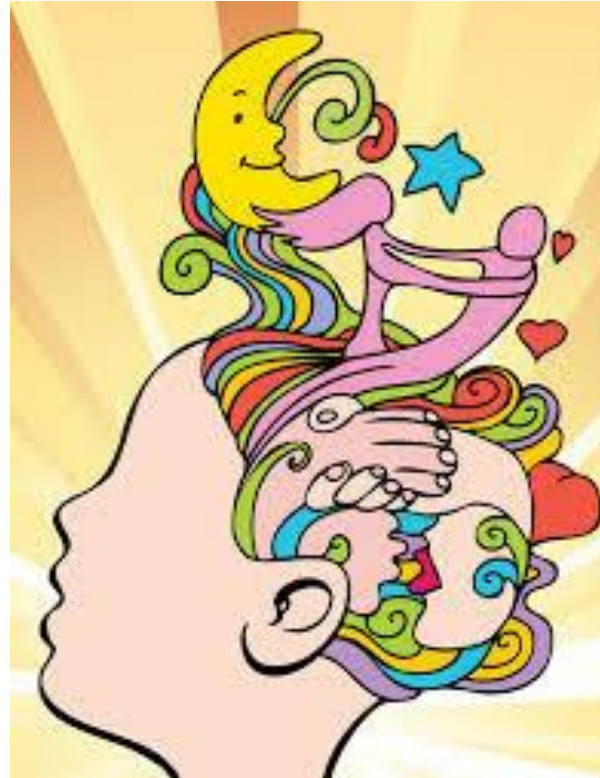
## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

- ¿POR QUÉ SE CARACTERIZA UN/UNA DOCENTE CREATIVO/A?
  - Necesidad de mejora continua
  - Búsqueda de nuevas propuestas
- ¿A QUÉ OBLIGA LA CREATIVIDAD AL PROFESORADO?
  - Empatía
  - Flexibilidad
  - Abierto/a al cambio
  - Concebir el aprendizaje como un proceso de descubrimiento
- EN ESTE CONTEXTO INCLUIREMOS LA GAMIFICACIÓN



## 1 CREATIVE CONTEXTS

- WHAT CHARACTERISES A CREATIVE TEACHER?
  - Need for continuous improvement
  - Search for new proposals
- WHAT DOES CREATIVITY OBLIGE TEACHERS TO DO?
  - Empathy
  - Flexibility
  - Open to change
  - Conceive learning as a process of discovery.
- IN THIS CONTEXT WE WILL INCLUDE GAMIFICATION



<https://www.maestrosymaestraseficientes.com/2016/04/como-ser-un-docente-creativo.html>



## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

- Algunas ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS
  - Lista de atributos
  - Tormenta o lluvia de ideas
  - Brainwriting o técnica 6-3-5
  - Dramatización (o role-playing) creativa
  - Diálogo Analógico Creativo (DAC).
  - Narración
  - Una propuesta personal



## 1 CREATIVE CONTEXTS



<https://sites.google.com/site/didacticadelasmaticas1itsu/estrategias-innovadoras-en-la-ensenanza-de-las-matematicas>

- Some CREATIVE TEACHING STRATEGIES
  - List of attributes
  - Brainstorming
  - Brainwriting or 6-3-5 technique
  - Creative role-playing
  - Creative Analogue Dialogue (CAD).
  - Narrative
  - A personal proposal



## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

- LISTA DE ATRIBUTOS

Enumerar y analizar todas las propiedades y funciones relacionadas con un objeto de estudio



## 1 CREATIVE CONTEXTS

- ATTRIBUTE LIST

List and analyse all properties and functions related to an object of study



<https://franciscotorreblanca.es/tecnicas-de-creatividad-listado-de-atributos/>

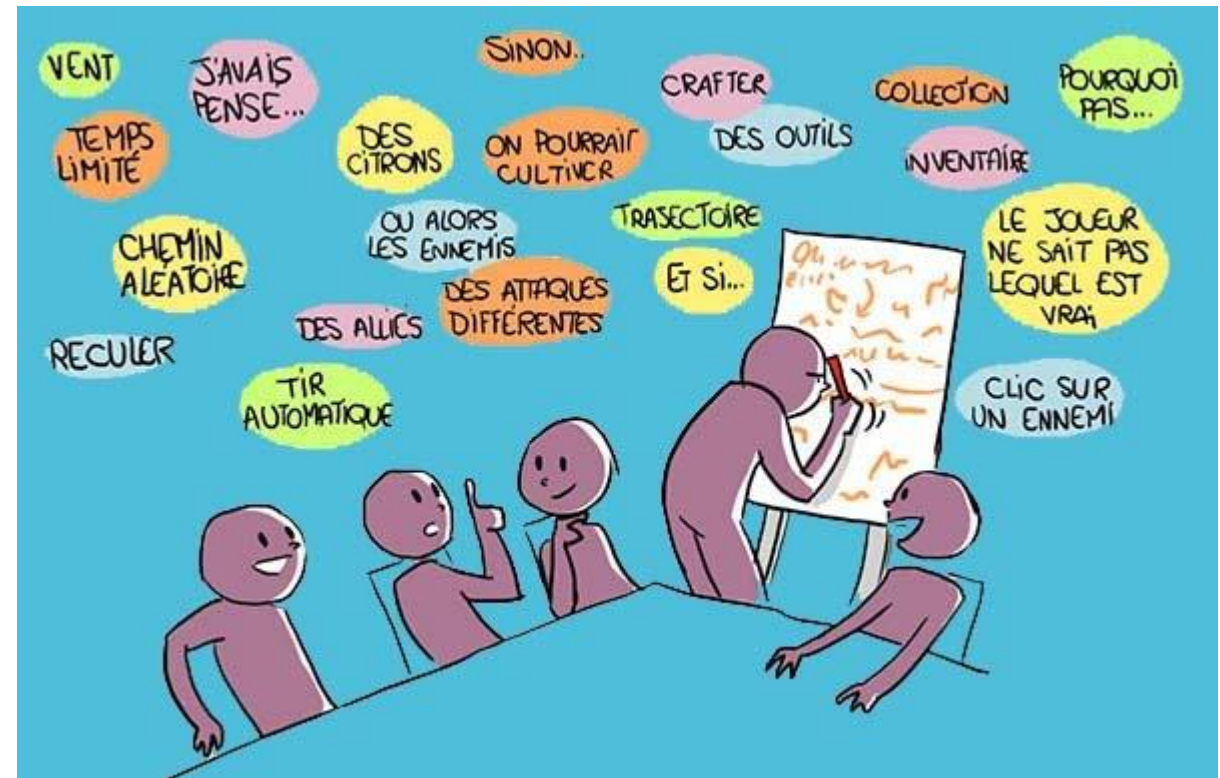


## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

### • TORMENTA O LLUVIA DE IDEAS

Generar ideas sobre un tema o problema concreto.

- Primera etapa generar el mayor número posible de ideas/propuestas (por rondas, sin poder eludir la obligación de participar) sin filtros ni análisis lógico.
- Segunda fase: analizar, combinar, relacionar, jerarquizar y mejorar el resultado inicial con nuevas propuestas



<https://lecturaagil.com/brainstorming/>



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE

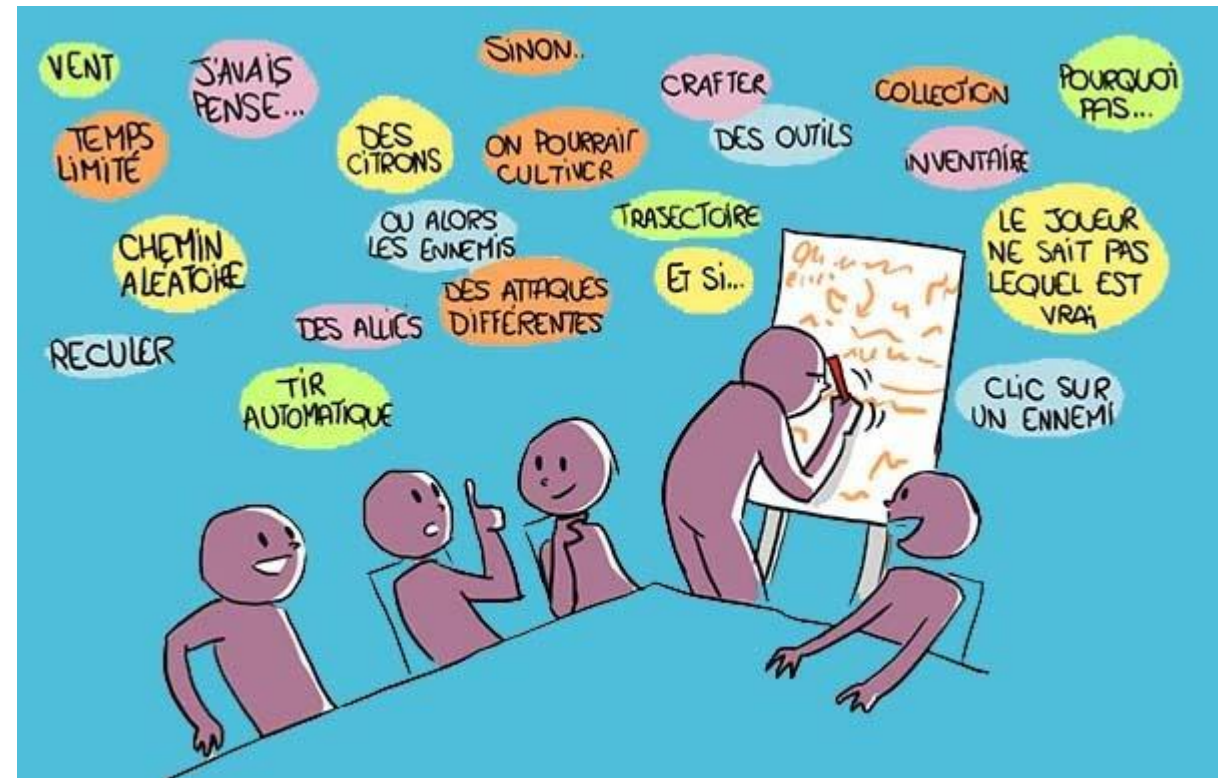


## 1 CREATIVE CONTEXTS

### • BRAINSTORMING

Generate ideas on a specific topic or problem.

- First stage: generate as many ideas/proposals as possible (in rounds, without being able to avoid the obligation to participate) without filters or logical analysis.
- Second phase: analyse, combine, relate, prioritise and improve the initial result with new proposals.



<https://lecturaagil.com/brainstorming/>



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



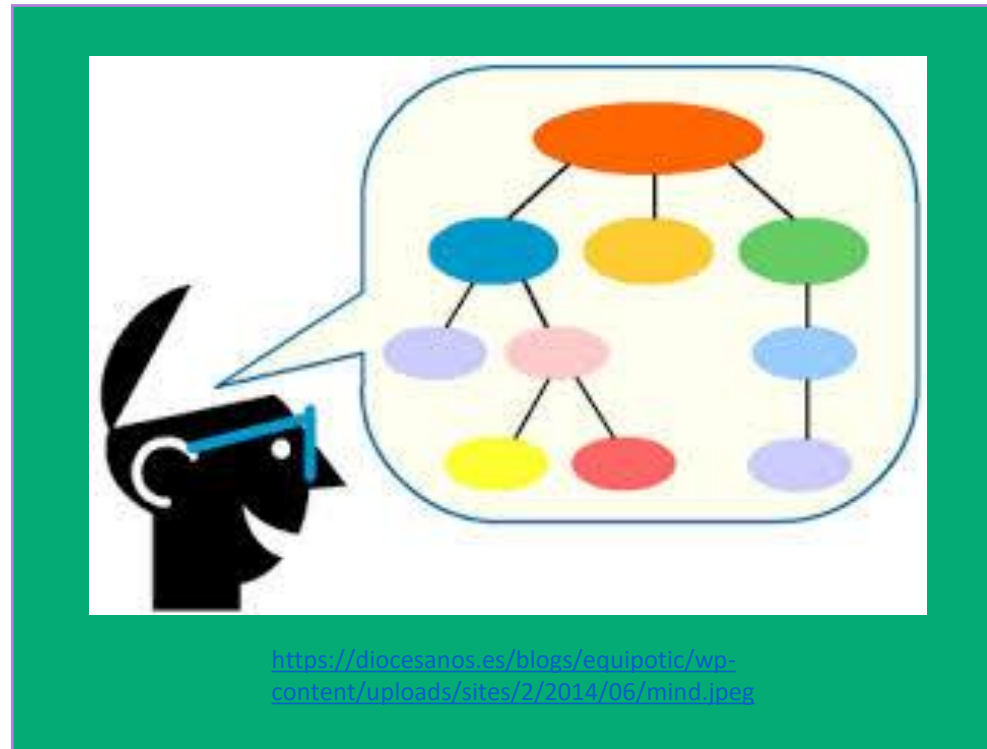




## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

- **BRAINSTORMING, TORMENTA O LLUVIA DE IDEAS**

La tormenta o lluvia de ideas se puede plasmar en un mapa conceptual que también es una estrategia didáctica



## 1 CREATIVE CONTEXTS

- **BRAINSTORMING**

Brainstorming can also be done in the form of a concept map, which is also a didactic strategy.

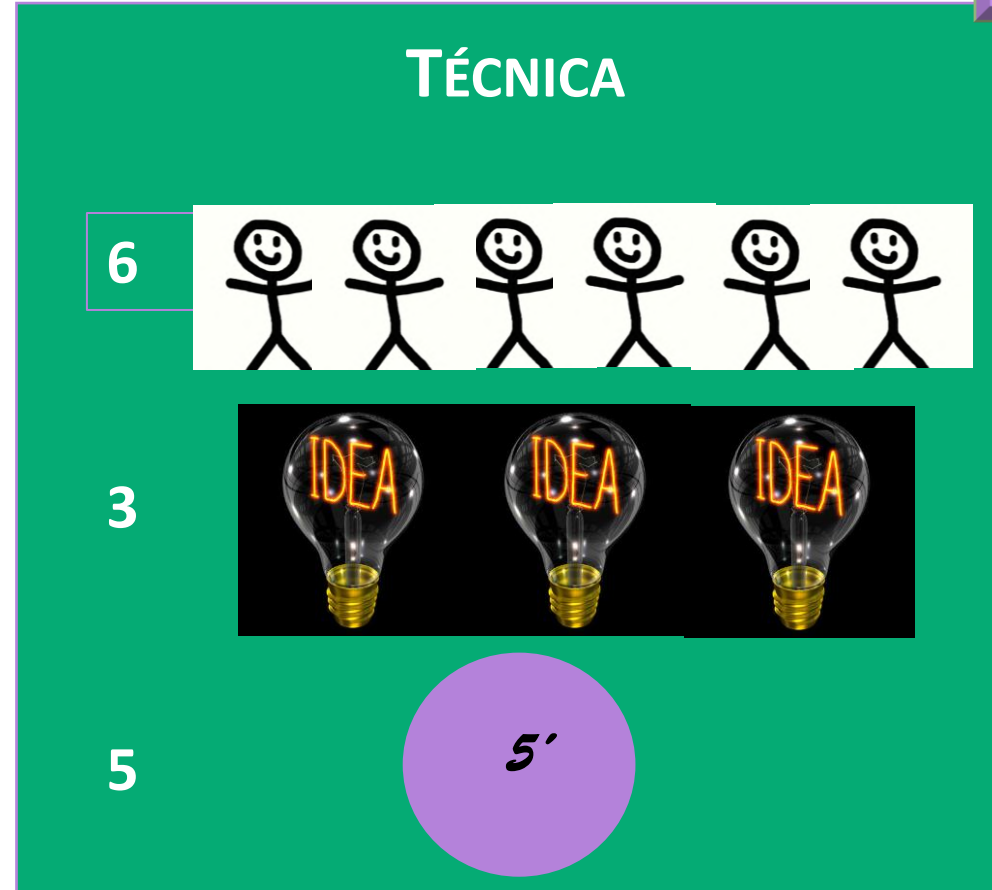


## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

- **BRAINWRITING O TÉCNICA 6-3-5**
  - Grupo de seis componentes que aportarán
  - Aportan, mínimo, tres ideas
  - Cada cinco minutos.
  - Sesiones de media hora
  - 108 ideas, muchas serán variantes de lo ya expuesto

## 1 CREATIVE CONTEXTS

- **BRAINWRITING OR 6-3-5 TECHNIQUE**
  - Group of six components who will contribute
  - Contribute a minimum of three ideas
  - Every five minutes.
  - Half-hour sessions
  - 108 ideas, many will be variants of what has already been presented.



## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

### • DRAMATIZACIÓN (O *ROLE-PLAYING*) CREATIVA

- Construir una representación
- El/la docente elabora un texto
- El alumnado se divide: actúan o ven la representación
- Se contrastan los aprendizajes según el rol asumido.



## 1 CREATIVE CONTEXTS

### • CREATIVE ROLE-PLAYING

- Constructing a performance
- Teacher creates a text
- Students are divided: they act or watch the performance.
- Learning is contrasted according to the role assumed.



<https://www.hpsconsultores.com/wp-content/uploads/2015/07/role-play.jpg>

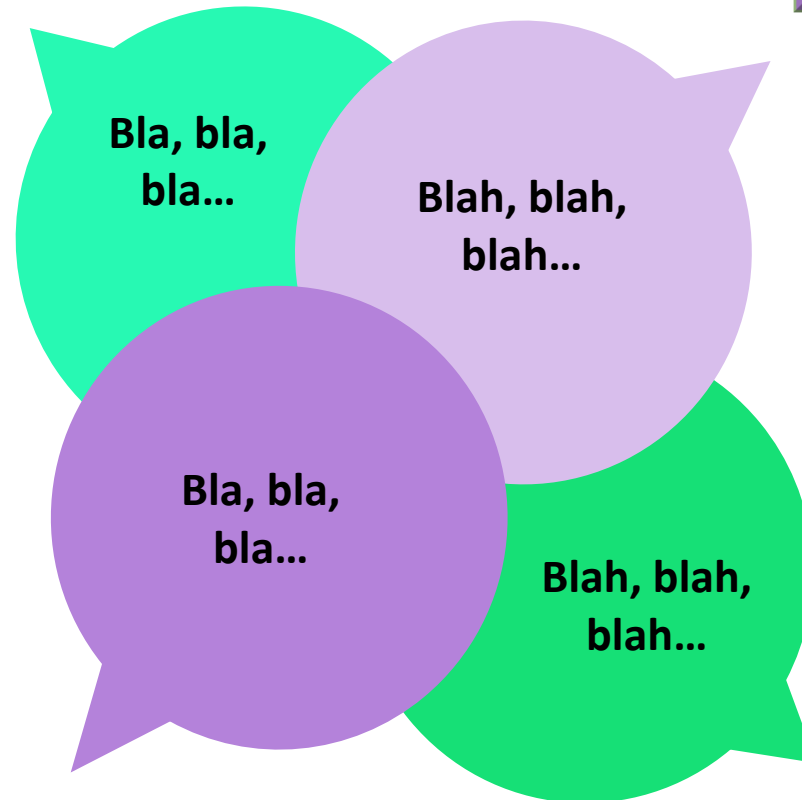




## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

## 1 CREATIVE CONTEXTS

- **DIÁLOGO ANALÓGICO CREATIVO (DAC).**
- También recurre a la representación teatral.
- Se parte de un contenido o información dado por el/la docente que se convierte en un diálogo entre los aspectos a reflexionar convertidos en personajes alegóricos.
- Parte del alumnado representa o lee los diálogos
- Contraste de experiencias con los/las espectadores/as
- Nuevas alternativas



- **CREATIVE ANALOGUE DIALOGUE (CAD).**
- It also resorts to theatrical representation.
- It is based on a content or information given by the teacher which becomes a dialogue between the aspects to be reflected upon, transformed into allegorical characters.
- Part of the students act out or read the dialogues.
- Contrast of experiences with the spectators.
- New alternatives





## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

- **NARRACIÓN**

- Proponer al alumnado que haga una narración en un formato acordado y sobre un tema concreto.
- Debe exponer los puntos principales de ese tema´.
- Debe incluir contexto y personajes alegóricos que construyan la narración.



<https://universoabierto.org/2016/06/30/modulo-taller-de-escritura-creativa/>



## 1 CREATIVE CONTEXTS

- **NARRATIVE**

- Ask students to produce a narrative in an agreed format on a specific topic.
- They should state the main points of that topic.
- They should include context and allegorical characters to build the narrative.



## 1 LOS CONTEXTOS CREATIVOS

- **UNA PROPUESTA PERSONAL**

- Se parte de una tormenta de ideas común
- El alumnado, organizado por grupos, escribe un relato en forma de diálogo que responderá a unos planteamientos básicos.
- Cada grupo escribe sobre lo que ha trabajado.
- La profesora, crea un guion completo y entrega a cada grupo lo que debe tener en cuenta, sin conocer el relato completo, solo las indicaciones imprescindibles.
- Se representa. Al disponer de los textos de forma parcial, todo el alumnado se convierte en actor y en espectador.





## 1 CREATIVE CONTEXTS

- **A PERSONAL PROPOSAL**
  - The starting point is a common brainstorming session
  - The students, organised in groups, write a story in the form of a dialogue that will respond to some basic questions.
  - Each group writes about what they have worked on.
  - The teacher creates a complete script and gives each group what to take into account, without knowing the whole story, only the essential indications.
  - It is performed. As the texts are partially available, all the students become actors and spectators.





2

## ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Vamos a ver este vídeo y  
sacaremos algunas ideas  
clave

2

## WHAT IS GAMIFICATION?

Let's watch this video  
and draw out some key  
insights



 <https://www.youtube.com/watch?v=LfS8xai2u1Q>

<https://elevatecnologia.com/computadoras/que-es-la-resolucion-de-video-diferencia-entre-videos-de-360p-480p-720p-1080p/>



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





## 2 ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

## 2 WHAT IS GAMIFICATION?

Identificar un problema

Crear un contexto de cambio

Convertir la búsqueda de la  
solución en un reto

Incentivar para resolver el reto

Encontrar la solución

Obtener un premio

Identify a problem

Creating a context for change

Turning the search for a solution  
into a challenge

Incentive to solve the challenge

Find the solution

Get a prize







## 2 ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

- Se ha definido como “El uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos”. (<https://www.merkactiva.com/blog/que-es-gamification-3-casos-y-ejemplos/>)
- En UN CONTEXTO EDUCATIVO, es una TÉCNICA DE APRENDIZAJE que traslada la MECÁNICA DE LOS JUEGOS a ese ámbito para conseguir mejores resultados.
- Facilita el aprendizaje y mejora las habilidades.



<https://www.ingeniovirtual.com/que-es-la-gamificacion-y-cuales-son-sus-beneficios/>

## 2 WHAT IS GAMIFICATION?

- It has been defined as "The use of game design elements and techniques in non-game contexts". (<https://www.merkactiva.com/blog/que-es-gamification-3-casos-y-ejemplos/>)
- In AN EDUCATIONAL CONTEXT, it is a LEARNING TECHNIQUE that brings the MECHANICS OF GAMES into the educational context to achieve better results.
- It facilitates learning and improves skills.





3

## ¿QUÉ CONSIGO?

- Fidelizar al alumnado con respecto a la materia trabajada.
- Motivarlo
- Recompensarlo más allá del propio aprendizaje.



<https://lamenteesmaravillosa.com/la-motivacion-en-la-educacion/>

3

## WHAT DO I GET?

- To build student loyalty with regard to the subject worked on.
- Motivate them
- Reward them beyond their own learning.



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE







### 3 ¿QUÉ CONSIGO?

### 3 WHAT DO I GET?


Ejemplo de motivación  
con retos

Example of motivation  
with challenges

**2.- ARQUITECTURA**

**2.3.- LA CIUDAD EN EL GÓTICO**

- Los fueros (leyes o conjuntos de derechos) concedidos a muchas poblaciones en España conllevaron, en muchas ocasiones, prescripciones precisas sobre el ordenamiento urbano que todavía puede hoy rastrearse en conocidas poblaciones.



**RETO**  
CONOCE MEJOR  
LA PROVINCIA

En Burgos hay algún ejemplo de singular interés, pero también en otras provincias. Se el/la primer@ en enviar ejemplos con alguna información al Foro de Actualidad, tanto de Burgos como de otras zonas de España.



### 3 ¿QUÉ CONSIGO?

- Autorregulación del aprendizaje
- Autonomía
- Autocontrol del desarrollo



### 3 WHAT DO I GET?

- Self-regulation of learning
- Autonomy
- Self-monitoring of development

<https://educacionparasolidaridad.com/2020/11/20/la-autorregulacion-del-aprendizaje/>



#### 4 ¿QUÉ DEBO TENER EN CUENTA?

- El perfil de a quién va dirigido
- Sencillez (sencillo no es simple)
- Su utilidad debe quedar clara
- Conocer la recompensa final
- Debe percibirse como realizable
- La dificultad debe ser creciente



#### 4 WHAT SHOULD I CONSIDER?

- Target audience profile
- Simplicity (simple is not simple)
- Its usefulness should be clear
- Know the ultimate reward
- It must be perceived as achievable
- The difficulty must be increasing

## 4 ¿QUÉ DEBO TENER EN CUENTA?

- El fallo no debe tener consecuencias irreversibles
- Siempre debe haber una nueva oportunidad
- Acompañado de *feedback* inmediato
- Se debe poder conocer cómo se va: barra de progreso, puntos...
- Prueba final de nivel
- Utilización de un lenguaje no sexista

## 4 WHAT SHOULD I CONSIDER?



- Failure must not have irreversible consequences
- There should always be a new opportunity
- Accompanied by immediate feedback
- It must be possible to know how you are doing: progress bar, points...
- Final level test
- Use of non-sexist language

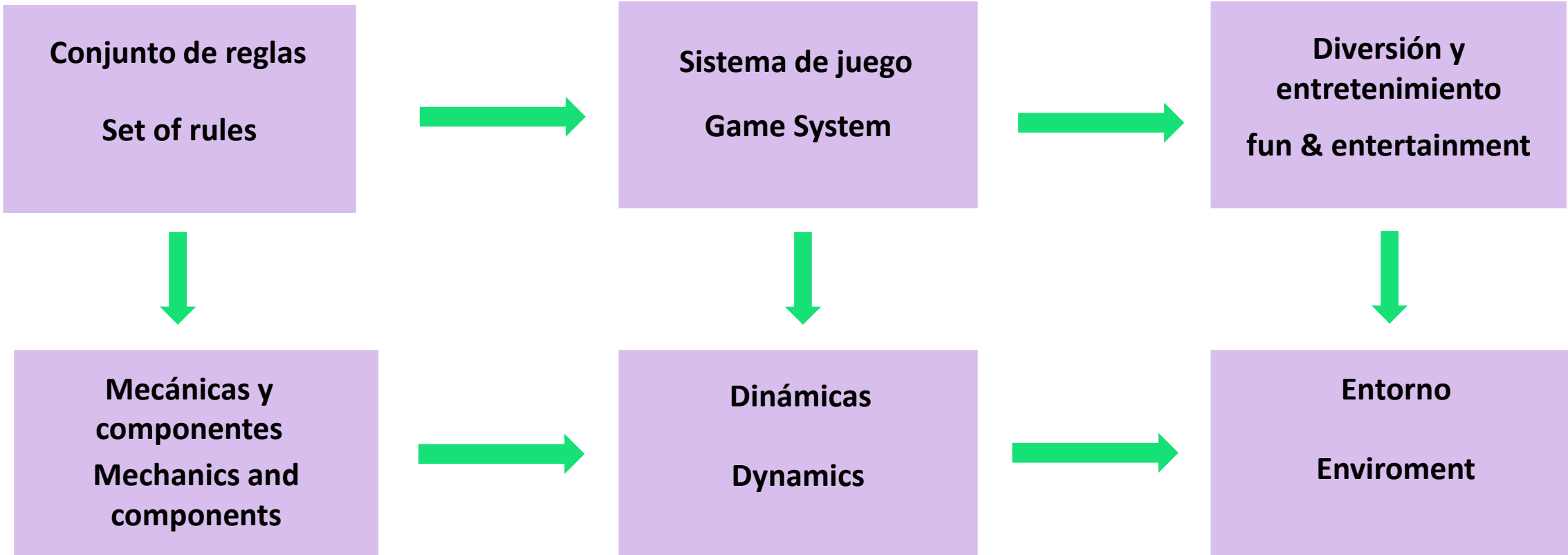
[https://es.123rf.com/photo\\_42989209\\_un-ejemplo-del-dibujo-animado-de-una-pieza-de-ajedrez-pe%C3%B3n-con-un-cartel-.html](https://es.123rf.com/photo_42989209_un-ejemplo-del-dibujo-animado-de-una-pieza-de-ajedrez-pe%C3%B3n-con-un-cartel-.html)





4 ¿QUÉ DEBO TENER EN CUENTA?

4 WHAT SHOULD I CONSIDER?



5 ALGUNOS TIPOS DE JUEGOS

5 SOME GAME TYPES

- El juego es considerado un objeto por el jugador/jugadora



Juego de mesa



- The game is considered an object by the player.



Board game



## 5 ALGUNOS TIPOS DE JUEGOS

### Juego de rol

A través de un avatar, quien juega se identifica con la figura del juego y la considera su representación

A través de un personaje, quien juega se proyecta parcialmente en la figura a través de la que juega



[https://es.123rf.com/photo\\_13131951\\_ilustraci%C3%B3n-de-ni%C3%B1os-haciendo-un-juego-de-roles-frente-a-sus-padres.html](https://es.123rf.com/photo_13131951_ilustraci%C3%B3n-de-ni%C3%B1os-haciendo-un-juego-de-roles-frente-a-sus-padres.html)

## 5 SOME GAME TYPES

### Role-playing game

Through an avatar, the player identifies with the figure in the game and considers it to be his or her representation.

Through a character, the player partially projects himself into the figure through which he plays.

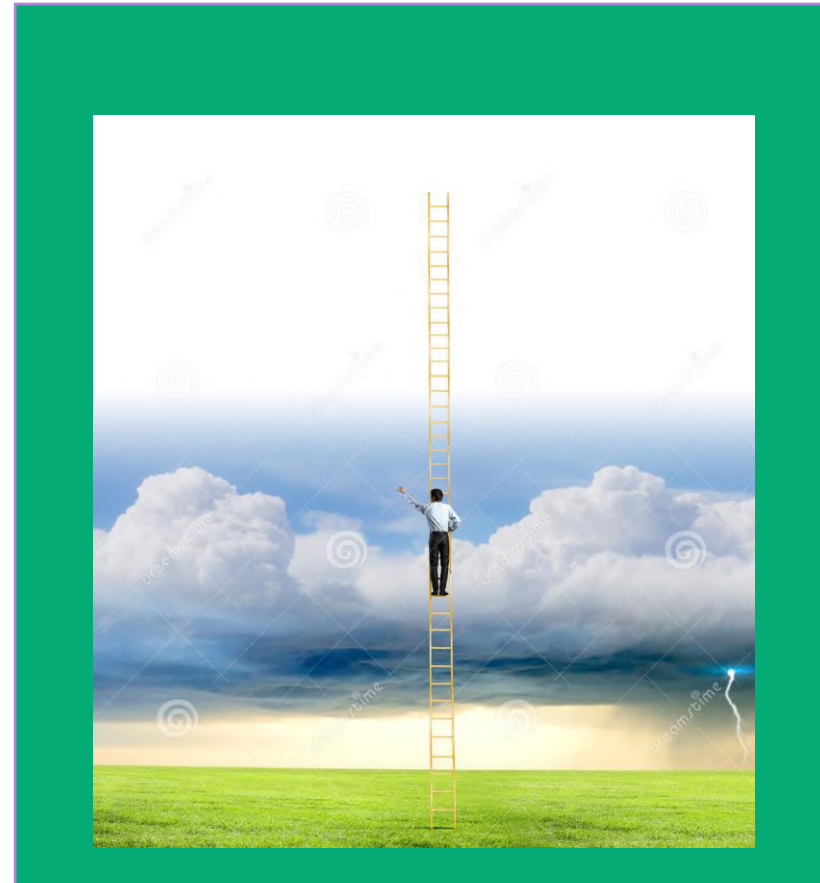






## 5 ALGUNOS TIPOS DE JUEGOS

- **Juegos inmersivos:**  
Identificación total entre el mundo real y el del juego



## 5 SOME GAME TYPES

- **Immersive games:**  
Total identification between the real world and the game world.

<https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-realidades-paralelas-image43886905>



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

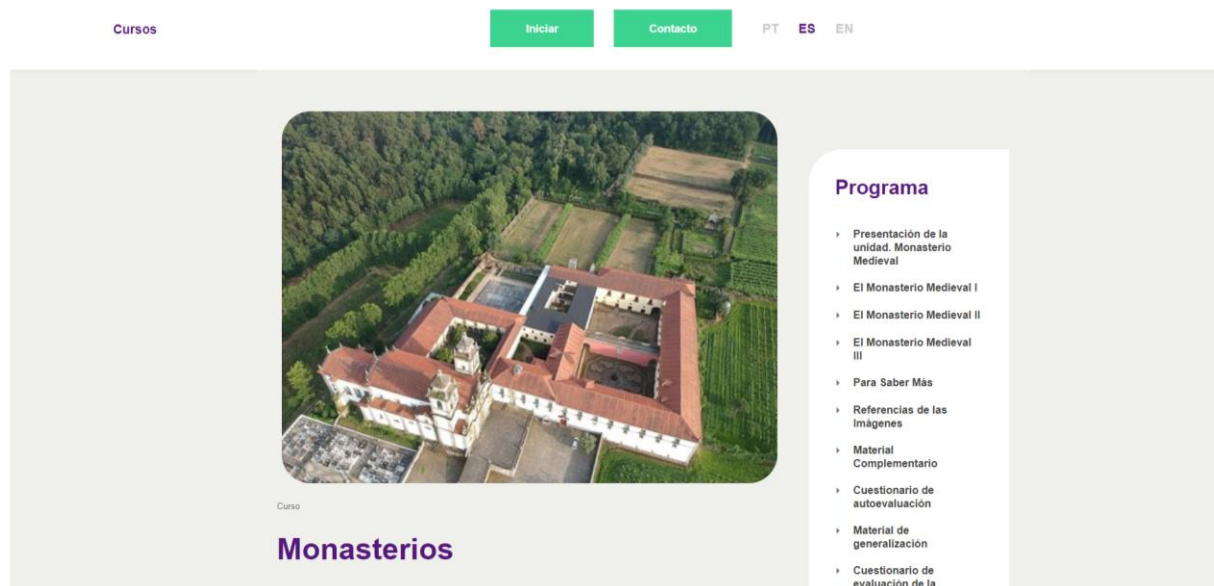
BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





## 6 SMARTART

- Se ha trabajado en el aprendizaje de la Historia del Arte
- Dirigida al trabajo con personas adultas en educación no reglada
- Seleccionándose actividades de gamificación adecuadas para este colectivo: los *SERIOUS GAME*
- It has been worked on the learning of the History of Art.
- Aimed at working with adults in non-formal education.
- Selecting appropriate gamification activities for this collective: the *SERIOUS GAME*





6 SMARTART

- Los *SERIOUS GAME*
  - Comparten lo que hemos indicado
  - Priman lo formativo sobre el mero entretenimiento.
  - Pensados para el desarrollo de habilidades concretas
- The *SERIOUS GAME*
  - They share what we have indicated
  - They prioritise training over mere entertainment.
  - Designed for the development of specific skills



<https://www.capitalvideogames.com/serious-game/>





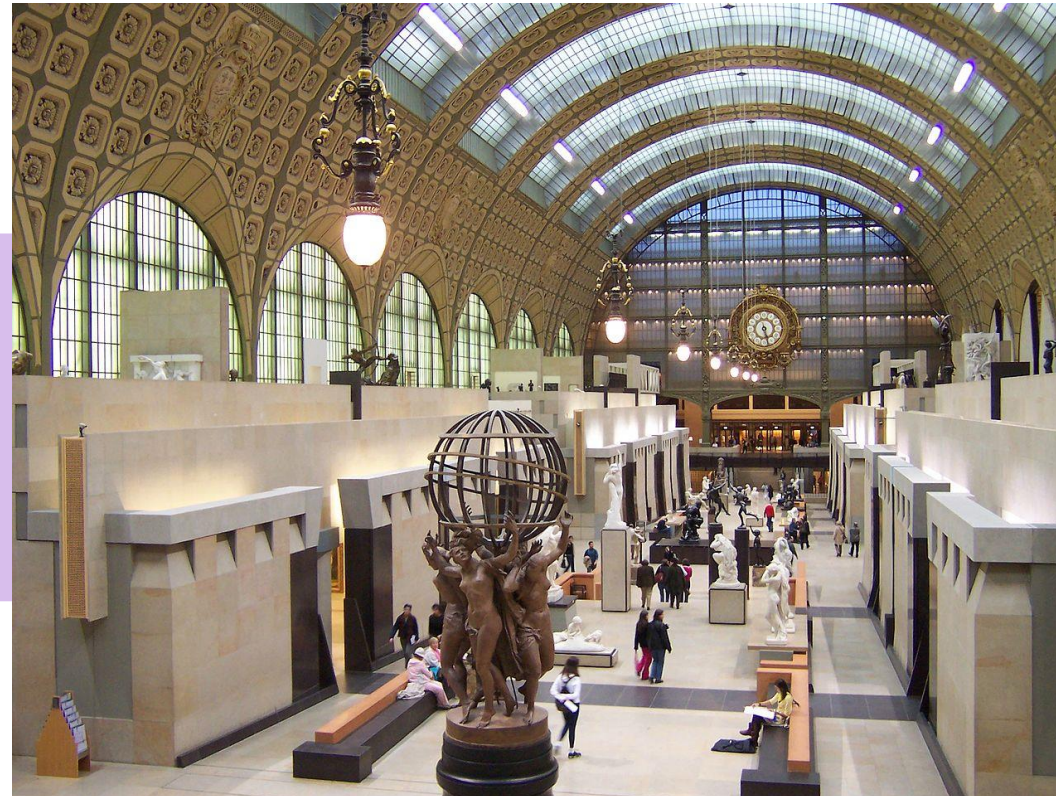


## HISTORIA DEL ARTE

Conceptos e imágenes son  
protagonistas de la interacción

## ART HISTORY

Concepts and images are at  
the centre of the interaction.



[https://es.wikipedia.org/wiki/Museo#/media/Archivo:Paris\\_Mus%C3%A9\\_d'Orsay\\_Grande\\_nef\\_centrale\\_02a\\_All%C3%A9\\_des\\_sculptures.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Museo#/media/Archivo:Paris_Mus%C3%A9_d'Orsay_Grande_nef_centrale_02a_All%C3%A9_des_sculptures.jpg)



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE

## TIPOS DE ACTIVIDADES

Verdadero/falso

## TYPES OF ACTIVITIES

True/False



Cuestionario de autoevaluación 4/4

### Actividad 1

Verdadero o Falso

Falso  Verdadero ¿Es posible definir un monasterio como una ciudad por y para los hombres?

[Comprobar Actividad](#)

[Marcar la lección como completa](#)

Lección anterior Siguiente lección

**Nivel básico** Actividad 2

#### Programa

- ▶ Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- ▶ El Monasterio Medieval I
- ▶ El Monasterio Medieval II
- ▶ El Monasterio Medieval III
- ▶ Para Saber Más
- ▶ Referencias de las Imágenes
- ▶ Material Complementario
- ▶ Cuestionario de autoevaluación
- ▶ Material de generalización
- ▶ Cuestionario de evaluación de la plataforma virtual





## TIPOS DE ACTIVIDADES TYPES OF ACTIVITIES

Rellenar los huecos en una frase

Filling in the gaps in a sentence

## LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA (SS. V-IV A. C.) ASPECTOS INTRODUCTORIOS

### Actividad

1. La naturaleza es el principal referente de la escultura griega, por eso es: .....
2. El carácter ..... alude a que en la escultura griega el ser humano es la medida y el centro.
3. El .... es el sistema de medida en el que estaban basadas las proporciones de la escultura griega.
4. La .... es la representación femenina propia de la escultura griega arcaica.
5. El .... es la representación masculina propia de la escultura griega arcaica.

**naturalista**

**antropocéntrico**

**canon**

**kore**

**kuros**



© Dra. María José Zaparain Yáñez

13



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





## TIPOS DE ACTIVIDADES

Relaciona conceptos/imágenes

TYPES OF ACTIVITIES

Link concepts/images

### Actividad 2

Relaciona las funciones que cumplen los monasterios con alguno de los aspectos que los definen

Económica

Lugares de vida en común bajo una regla

Religiosa / espiritual

Carácter autosuficiente

Cultural

Guardianes del saber

Emplazamiento idílico

Lugar de enterramiento para nobles

Comprobar Actividad

### Programa

- ▶ Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- ▶ El Monasterio Medieval I
- ▶ El Monasterio Medieval II
- ▶ El Monasterio Medieval III
- ▶ Para Saber Más
- ▶ Referencias de las Imágenes
- ▶ Material Complementario
- ▶ Cuestionario de autoevaluación
- ▶ Material de generalización
- ▶ Cuestionario de evaluación de la plataforma virtual







TIPOS DE ACTIVIDADES  
TYPES OF ACTIVITIES

Ordenar en dos columnas

Sort in two columns



Coloca las imágenes en la columna correspondiente:  
Policleto / Fidias y su escuela.



TIPOS DE ACTIVIDADES  
TYPES OF ACTIVITIES

Ordenar una secuencia

Ordering a sequence



Ordena cronológicamente esta secuencia



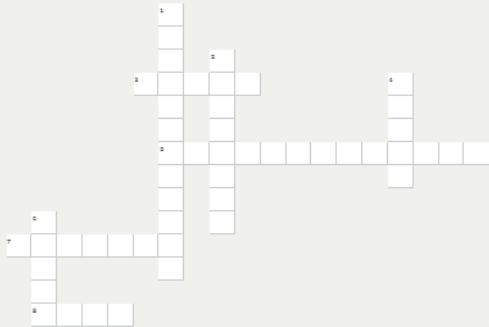


6 SMARTART TIPOS DE ACTIVIDADES Crucigrama

TYPES OF ACTIVITIES Crossword

El Monasterio Medieval II

Crucigrama – Monasterio II



Programa

- » Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- » El Monasterio Medieval I
- » El Monasterio Medieval II
- » El Monasterio Medieval III
- » Para Saber Más
- » Referencias de las imágenes
- » Material Complementario
- » Cuestionario de autoevaluación
- » Material de generalización
- » Cuestionario de evaluación de la plataforma virtual

Crucigrama

- 1 Monjes pertenecientes a la orden de san Benito
- 2 Espacio en torno al que gira la organización del monasterio
- 4 Poderoso centro monástico fundado en el siglo X cuya influencia se extendió a toda Europa
- 6 Cada una de las crujiás o lados de un claustro

Vertical

- 3 Conjunto de normas que rigen la vida monástica
- 5 Miembros de una orden que reformó a los benedictinos difundida por san Bernardo
- 7 El claustro es una prefiguración del
- 8 Uno de los cuatro elementos que forma el mundo antiguo, según la filosofía griega, presente en el claustro a través de la fuente o pozo

Crucigrama – Monasterio II



Crucigrama

- 1 Monjes pertenecientes a la orden de san Benito
- 2 Espacio en torno al que gira la organización del monasterio
- 4 Poderoso centro monástico fundado en el siglo X cuya influencia se extendió a toda Europa
- 6 Cada una de las crujiás o lados de un claustro

Vertical

Programa

- » Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- » El Monasterio Medieval I
- » El Monasterio Medieval II
- » El Monasterio Medieval III
- » Para Saber Más
- » Referencias de las imágenes
- » Material Complementario
- » Cuestionario de autoevaluación
- » Material de generalización
- » Cuestionario de evaluación de la plataforma virtual



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo





6 SMARTART ESTRUCTURACIÓN

- Una pequeña actividad después de cada bloque:
  - Buscamos: actividades fáciles de comprender y ejecutar
  - Estructuradas y jerarquizadas
  - Dificultad creciente y con preguntas de control (repetición)

EL MONASTERIO MEDIEVAL I



Antes de seguir avanzando en este tema vamos a comprobar que haya quedado todo claro a través de una sencilla tarea desde la Plataforma



6 SMARTART STRUCTURE

A short activity after each block:

- We are looking for: activities that are easy to understand and execute
- Structured and hierarchical
- Increasing difficulty and with control questions (repetition)





© Dra. María José Zaparaín Yáñez & Raúl Marticorena Sánchez

12



6 **SMART** ESTRUCTURACIÓN STRUCTURE

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

**Horizontales**

1 Monjes pertenecientes a la orden de san Benito

4 Miembros de una orden que reformó a los benedictinos difundida por san Bernardo



**Verticales**

2 Poderoso centro monástico fundado en el siglo X cuya influencia se extendió a toda Europa

3 Conjunto de normas que rigen la vida monástica

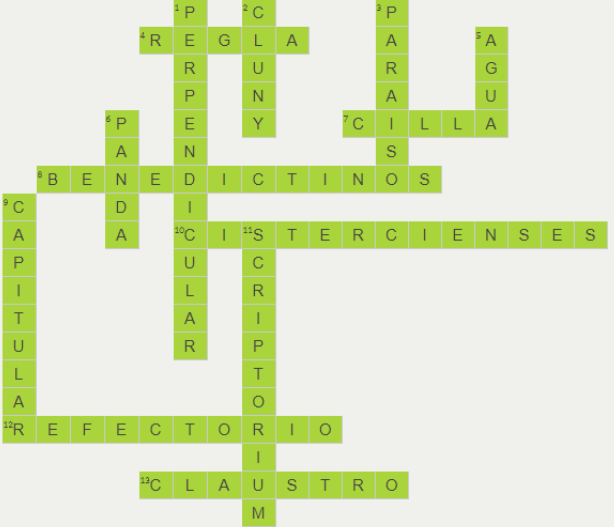
**Programa**

- ▶ Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- ▼ El Monasterio Medieval I
  - ✓ Introducción
  - ✓ Orígenes
  - ✓ Concepto y función principal
  - ✓ Concepto y función principal
  - ✓ Otras funciones
  - ✓ Monasterio y sociedad
  - ✓ Los Benedictinos I
  - ✓ Los Benedictinos II
  - ✓ Los Cistercienses I
  - ✓ Los Cistercienses II
  - ✓ Los Cistercienses III
  - ✓ Crucigrama

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

**Crucigrama**



**Horizontales**

**Programa**

- ▶ Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- ▶ El Monasterio Medieval I
- ▶ El Monasterio Medieval II
- ▼ El Monasterio Medieval III
  - Topografía Clastral I
  - Topografía Clastral II
  - Topografía Clastral III
  - Diferencias entre Benedictinos y Cistercienses I
  - Diferencias entre Benedictinos y Cistercienses II
  - Crucigrama
- ▶ Para Saber Más
- ▶ Referencias de las Imágenes





- **Actividades Finales**
  - Preguntas o pruebas estructuradas y jerarquizadas
  - Dificultad creciente
  - Preguntas de control (lo mismo de otra forma)
  - Cada actividad tiene su objetivo propio, ayudan a progresar en la curva de aprendizaje, permiten adquirir habilidades específicas y facilitan la autorregulación de ese aprendizaje.
  - Es la suma de todas ellas las que dan sentido a su diseño dentro del conjunto de la unidad

### EL MONASTERIO MEDIEVAL I



Y una actividad final de Autoevaluación para terminar y comprobar lo que hemos aprendido y lo que debemos repasar



© Dra. María José Zapaín Yáñez & Raúl Marticorena Sánchez

12



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE







6

SMARTART

STRUCTURE

- **Final Activities**
  - **Structured and hierarchical questions or tests**
  - **Increasing difficulty**
  - **Control questions (the same in a different form).**
  - **Each activity has its own objective, helps to progress along the learning curve, enables the acquisition of specific skills and facilitates the self-regulation of that learning.**
  - **It is the sum of all of them that give meaning to their design within the unit as a whole.**

EL MONASTERIO MEDIEVAL I



Y una actividad final de Autoevaluación para terminar y comprobar lo que hemos aprendido y lo que debemos repasar



© Dra. María José Zaparaín Yáñez & Raúl Marticorena Sánchez

12



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid





## 6 SMARTART ESTRUCTURACIÓN

- ACTIVIDAD BÁSICA
- Predominio de preguntas sencillas
- Relacionar

## 6 SMARTART STRUCTURE

- CORE ACTIVITY
- Predominance of simple questions
- Link

Questionario de autoevaluación



### Actividades

1 Verdadero o falso

Falso  Verdadero ¿Es posible definir un monasterio como una ciudad por y para los hombres?

2 El conjunto de normas que rigen la vida de una comunidad monástica se denomina

Falso  Verdadero Regla

Falso  Verdadero Compás

Falso  Verdadero Capítulo

Falso  Verdadero Scriptorium

3 Entre las plantas propuestas, identifica la que corresponde a un monasterio



### Programa

- Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- El Monasterio Medieval I
- El Monasterio Medieval II
- El Monasterio Medieval III
- Para Saber Más
- Referencias de las Imágenes
- Material Complementario
- ▾ Cuestionario de autoevaluación





## 6 SMARTART ESTRUCTURACIÓN

- ACTIVIDAD BÁSICA
- Preguntas con imágenes para asociación de conceptos
- Secuenciación básica
- Ordenación sencilla de conceptos/imágenes en función de categorías dadas

## 6 SMARTART STRUCTURE

- CORE ACTIVITY
- Picture questions for concept association
- Basic sequencing
- Simple ordering of concepts/pictures according to given categories

Cuestionario de autoevaluación

### Asociación

Asocia cada imagen con un componente de conjunto monástico






A

B

C

Dormitorio

Dormitorio

Dormitorio

Dormitorio



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Curso

#### Programa

- Presentación de la unidad. Monasterio medieval
- ▾ El monasterio medieval I
  - ✓ Introducción
  - ✓ Orígenes
  - Orígenes
  - Concepto y función principal
  - Otras funciones
  - Monasterio y sociedad
  - Los Benedictinos I
  - Los Benedictinos II
- El monasterio medieval II
- El monasterio medieval III





## 6 SMARTART STRUCTURE

### • ACTIVIDAD AVANZADA

- Menos preguntas, pero que obligan a una mayor reflexión
- Con imágenes que obligan a reflexionar y a deducir
- Secuenciaciones complejas

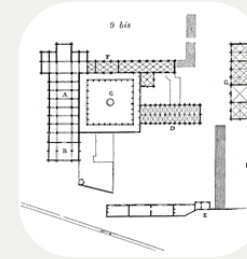
## 6 SMARTART STRUCTURE

### • ADVANCED ACTIVITY

- Fewer questions, but more thought provoking
- With imagery that forces reflection and deduction
- Complex sequences

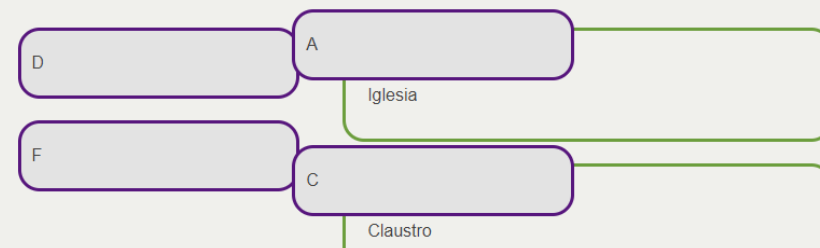


## Actividad 23



De Issu du Dictionnaire raisonné de  
l'architecture française du XIe au XVIe  
siècle, par Eugène Viollet-Le-Duc, 1856.,  
Dominio público,  
[https://commons.wikimedia.org/w/index.php?  
curid=291171](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=291171)

En la planta propuesta empareja las letras con un componente

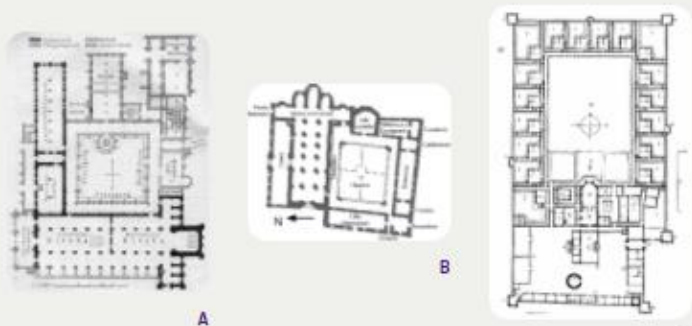




## 6 SMARTART ESTRUCTURACIÓN

- **ACTIVIDAD AVANZADA**
- Ordenaciones complejas de conceptos/imágenes en función de categorías dadas.
- Con contenidos relacionados con el material complementario
- Incluyendo imágenes ajenas a los materiales o relacionadas con ellos, pero no vistas

5 Identifica cada planta con el tipo de monasterio al que pertenece



A B C

B  
Benedictino

C  
Cartuja

A  
Cisterciense

## STRUCTURE

- **ADVANCED ACTIVITY**
- Complex ordering of concepts/pictures according to given categories.
- With content related to the supplementary material
- Including images unrelated or related to the materials, but not seen.





Cursos

Hola, Test Tutor



Contacto

PT

ES

EN

Comprobar Actividad

Marcar la lección como completa

Lección anterior

Actividad 19

Siguiente lección

Nivel avanzado

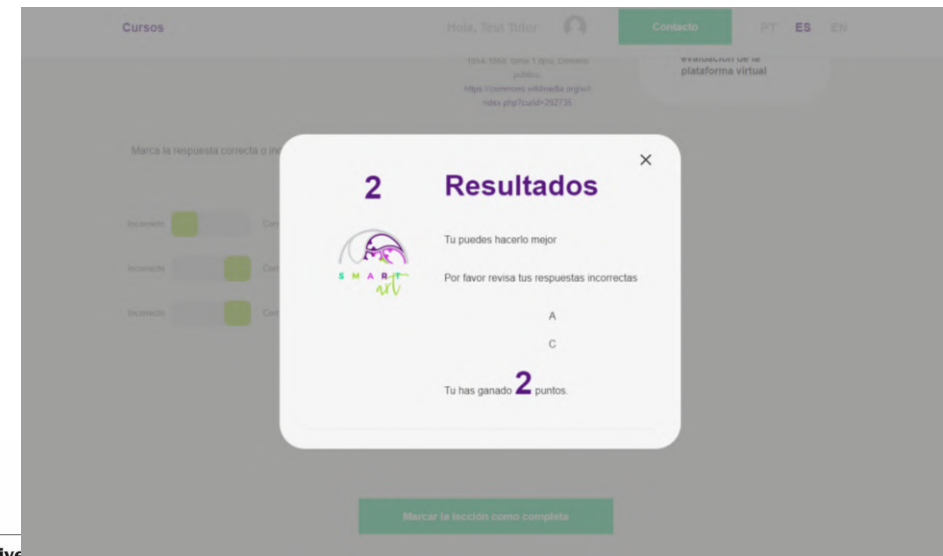
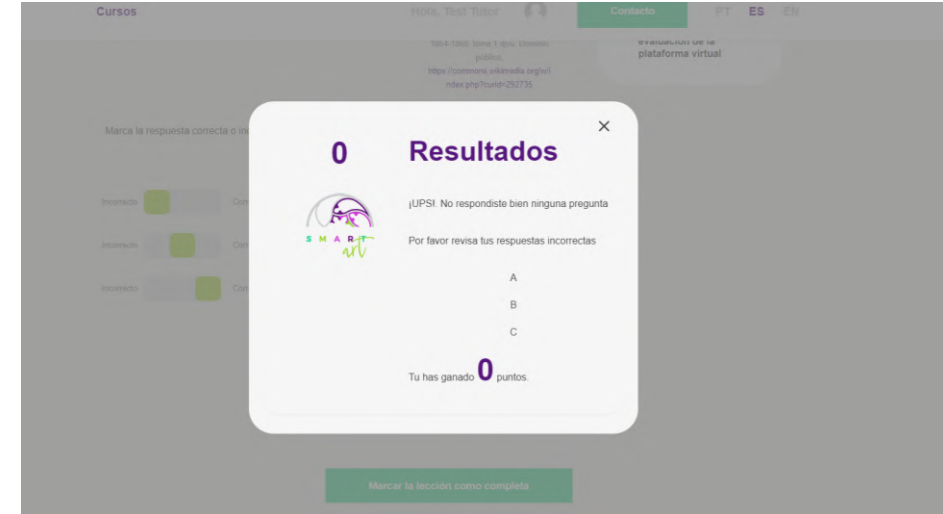
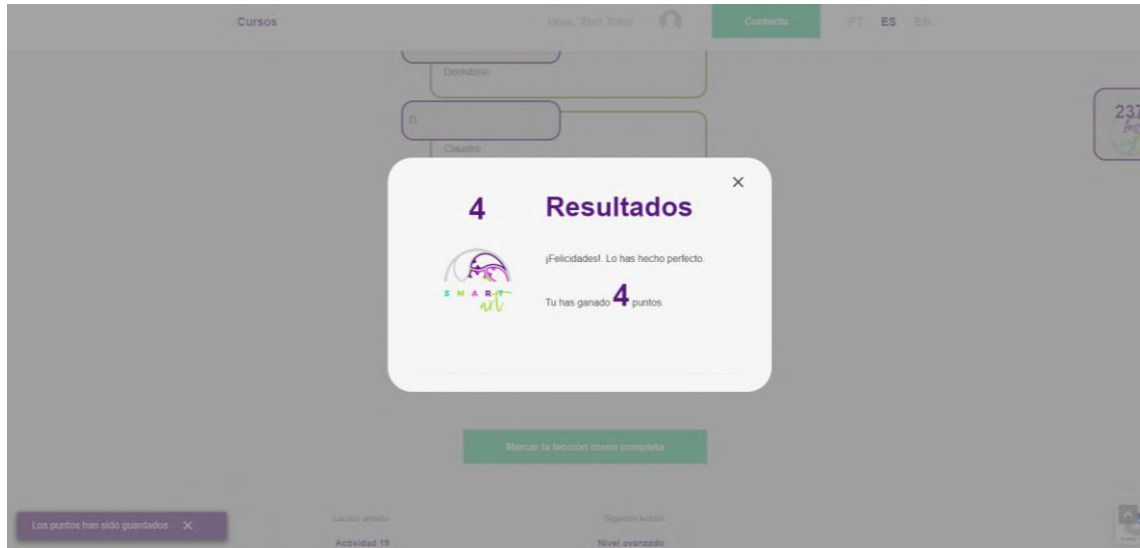


Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE










6

SMARTART

PREPARACIÓN PREVIA

PRIOR PREPARATION

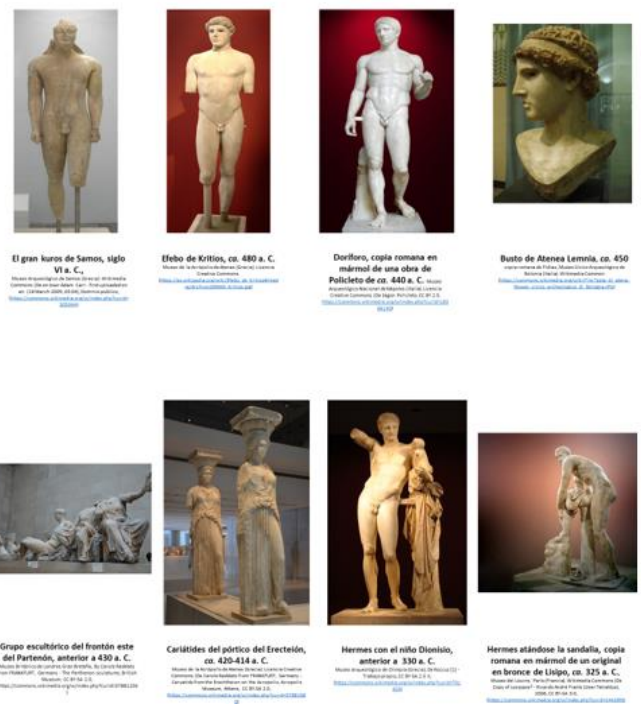
	PREGUNTA	RESPUESTAS Y SOLUCIONES
<b>MÓDULO 1 (ASPECTOS INTRODUCTORIOS)</b>		
1	Los conceptos antropomorfo y antropocéntrico son equivalentes.	Falso
2	Del siguiente listado, selecciona aquellos arquetipos escultóricos más representados en la Grecia clásica.	Divinidades Héroes Atletas Otras respuestas falsas Emperadores Faraones Nobles Sacerdotes
3	La mejora de la naturaleza se denomina naturalismo idealizado.	Verdadero
4	Selecciona la respuesta correcta en todos sus términos.	La escultura clásica griega la conocemos, en muchas ocasiones, a través de las copias romanas que no siempre se realizaban en el mismo material que los originales. Otras respuestas falsas

MÓDULO AVANZADO		
	PREGUNTA	RESPUESTAS Y SOLUCIONES
1	Organiza los escultores según su pertenencia al siglo V o al siglo IV a. C.	Siglo V a.C. Mirón Fidias Policleto Siglo IV a. C. Praxíteles Escopas Lisipo
2	Relaciona cada obra con su autor.	<i>Discóbolo</i> .... Mirón <i>Doriforo</i> .... Policleto <i>Zeus Olímpico</i> .... Fidias <i>Apoximeno</i> .... Lisipo <i>Pathos</i> .... Escopas <i>Apolo sauróctona</i> ... Praxíteles
3	Empareja.	Arcaico 



5 Ordena cronológicamente las imágenes.

Las imágenes son conocidas y las localizarás en su sección correspondiente. Te vendrá bien hacer el esfuerzo de revisar los materiales. Pero, para evitar dudas, puedes consultar estas laminas.



**El gran kuros de Samos, siglo VI a. C.**  
Museo de la Acrópolis de Atenas (Grecia). Licencia Creative Commons (De en:User:Adam Carr - firstuploadadon en: (19/March 2005, 05:04). Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/wiki/index.php?tour=182>)

**Efebo de Kritios, ca. 480 a. C.**  
Museo de la Acrópolis de Atenas (Grecia). Licencia Creative Commons (De en:User:Adam Carr - firstuploadadon en: (19/March 2005, 05:04). Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/wiki/index.php?tour=182>)

**Doriforo, copia romana en mármol de una obra de Policletto de ca. 440 a. C.**  
Museo Arqueológico Nacional de Nápoles (Italia). Licencia Creative Commons (De según Policletto, CC BY 2.5, <https://commons.wikimedia.org/wiki/index.php?tour=182>)

**Busto de Atenea Lemnia, ca. 450**  
copia romana de Filias, Museo Civico Archeologico de Bolonia (Italia). Wikimedia Common [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atena\\_Bologna.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atena_Bologna.jpg)

**Grupo escultórico del frontón este del Partenón, anterior a 430 a. C.**  
Museo de la Acrópolis de Atenas (Grecia). Licencia Creative Commons (De en:User:Adam Carr - firstuploadadon en: (19/March 2005, 05:04). Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/wiki/index.php?tour=182>)

**Cariátides del pórtico del Erecteón, ca. 420-414 a. C.**  
Museo de la Acrópolis de Atenas (Grecia). Licencia Creative Commons (De en:User:Adam Carr - firstuploadadon en: (19/March 2005, 05:04). Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/wiki/index.php?tour=182>)

**Hermes con el niño Dionisio, anterior a 330 a. C.**  
Museo Arqueológico de Atenas (Grecia). Licencia Creative Commons (De en:User:Adam Carr - firstuploadadon en: (19/March 2005, 05:04). Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/wiki/index.php?tour=182>)

**Hermes atándose la sandalia, copia romana en mármol de un original en bronce de Lisipo, ca. 325 a. C.**  
Museo Arqueológico de Atenas (Grecia). Licencia Creative Commons (De en:User:Adam Carr - firstuploadadon en: (19/March 2005, 05:04). Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/wiki/index.php?tour=182>)



**Gran kuros de Samos, siglo VI a. C.,**  
Museo Arqueológico de Samos (Grecia). Wikimedia Commons (De en:User:Adam Carr - firstuploadadon en: (19/March 2005, 05:04). Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/wiki/index.php?tour=182>)



**Efebo de Kritios, ca. 480 a. C.**  
Museo de la Acrópolis de Atenas (Grecia). Licencia Creative Commons. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Efebo\\_de\\_Kritios.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Efebo_de_Kritios.jpg)



**Doriforo, copia romana en mármol de una obra de Policletto de ca. 440 a. C.**  
Museo Arqueológico Nacional de Nápoles (Italia). Licencia Creative Commons (De según Policletto, CC BY 2.5, <https://commons.wikimedia.org/wiki/index.php?tour=182>)



**Busto de Atenea Lemnia, ca. 450**  
copia romana de Filias, Museo Civico Archeologico de Bolonia (Italia). Wikimedia Common [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atena\\_Bologna.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atena_Bologna.jpg)



Cursos

Hola, Test Tutor



Contacto

PT ES EN

Material de generalización

## Material de generalización de monasterios

A continuación, se añadirán en formato PDF diferentes materiales complementarios de generalización, así como también actividades avanzadas.

El-monasterio.-Material-de-generalizacion

El-monasterio.-Rosco-de-letras

El-monasterio.-Rosco-de-letras.-  
Soluciones

Marcar la lección como completa



Lección anterior

Actividad 26

Siguiente lección

Cuestionario de evaluación

### Programa

- ▶ Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- ▶ El Monasterio Medieval I
- ▶ El Monasterio Medieval II
- ▶ El Monasterio Medieval III
- ▶ Para Saber Más
- ▶ Referencias de las Imágenes
- ▶ Material Complementario
- ▶ Cuestionario de autoevaluación
- ▶ Material de generalización
- ▶ Cuestionario de evaluación de la plataforma virtual

https://smartart.bjaland.es/wp-content/uploads/2021/05/El-monasterio.-Ros...

El-monasterio.-Ros... df

Mostrar todo



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid







# ROSCO DE LETRAS

## EL MONASTERIO

Contenidos: M<sup>a</sup> José Zaparaín Yáñez – Diseño: Marisa Yáñez Blanco

### OTRAS PROPUESTAS



### OTHER PROPOSALS



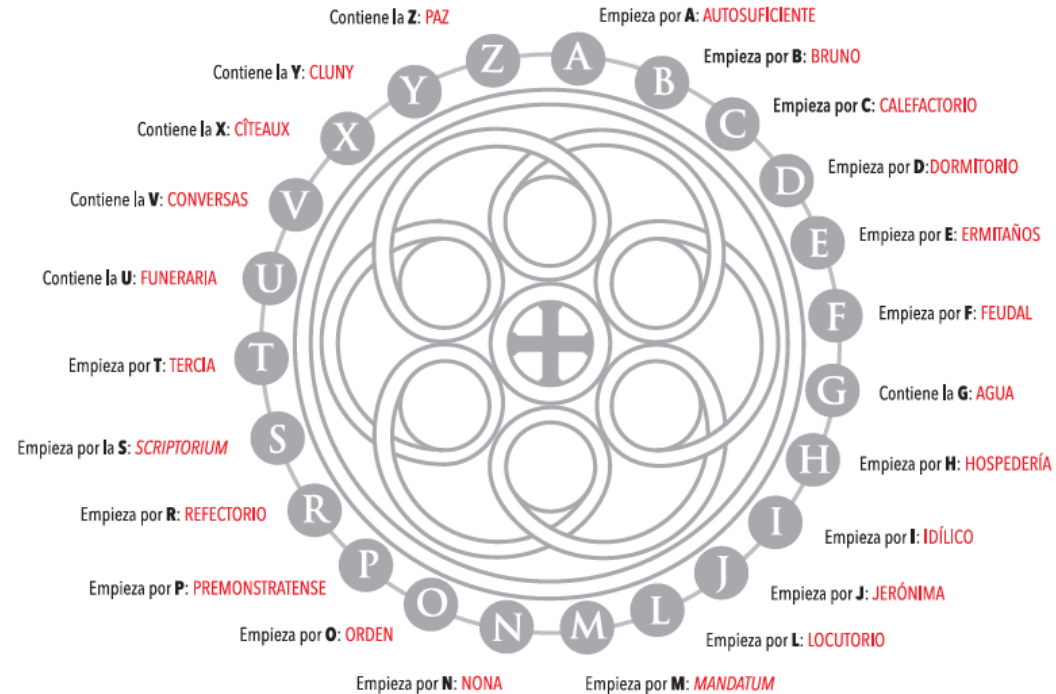


# ROSCO DE LETRAS

## EL MONASTERIO

Contenidos: M<sup>a</sup> José Zaparain Yáñez - Diseño: Marisa Yáñez Blanco

### OTRAS PROPUESTAS



### OTHER PROPOSALS







# SOPA DE LETRAS 2

ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA. SIGLO V a. C.



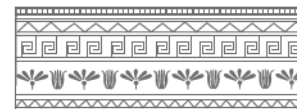
## OTRAS PROPUESTAS

Contentidos: M<sup>r</sup>. José Zaparaín Yáñez - Diseño: María Yáñez Blanco

P	I	L	S	C	O	A	R	S	S	A	D	I	S	S
A	C	L	A	L	R	R	E	E	A	L	I	N	S	H
R	O	E	L	A	T	N	I	M	I	O	S	X	A	A
T	P	T	N	G	O	N	N	N	D	O	C	I	L	T
E	E	S	S	T	O	R	P	T	I	I	O	D	R	A
N	U	I	N	O	A	D	A	N	F	T	B	E	L	O
O	N	O	O	I	P	U	R	E	S	B	O	E	A	O
S	R	E	E	T	O	P	R	I	I	N	L	L	P	S
F	A	T	E	A	E	S	A	O	T	A	O	O	R	A
E	T	L	R	E	I	L	U	R	M	C	O	O	R	U
M	E	I	O	E	A	C	C	I	T	A	S	O	P	N
O	A	A	T	D	U	T	S	I	A	N	Q	S	A	R
D	S	E	M	A	D	O	U	T	L	R	O	U	C	E
N	D	M	O	J	A	D	O	S	Q	O	O	C	I	A
P	A	N	A	T	E	N	E	A	S	S	P	A	S	A

## OTHER PROPOSALS

- 🏛️ Obra más conocida del escultor del siglo V a. C. preocupado por captar el movimiento.
- 👤 Escultor del siglo V a.C. preocupado por la representación de la figura masculina proporcionada.
- 🏛️ Posición que adopta el cuerpo humano estando de pie para descansar con mayor comodidad.
  - 🌿 Número de cabezas que tiene el canon de Policleto.
- 👤 Principal escultor del siglo V a. C. que formó una fructífera escuela.
- 🏛️ Nombre de la Atenea de Fidias que presidió el templo del Partenón.
- ⚔️ Batalla mítica representada en las metopas del Partenón protagonizada por los lapitas.
  - 🍷 Fiesta representada en el friso interior del Partenón.
- 👤 ¿Cómo parecen estar los paños con los que Fidias y su escuela representan las figuras del friso del Partenón?
- 🏛️ Espacios del Partenón en los que se representa el nacimiento de Atenea y la lucha de esta con Poseidón.



Las palabras están ocultas en líneas (de forma vertical, horizontal o diagonal) y pueden leerse en cualquier dirección (de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba a abajo o de abajo a arriba).





# SOPA DE LETRAS

ESCALURA CLÁSICA GRIEGA. SIGLO V a. C.



## OTRAS PROPUESTAS

Contenido: M. José Zaparaín Yáñez • Diseño: Marisa Yáñez Blanco

L	C	N	S	A	N	A	E	E	R	R	A	A	D	A
N	C	A	S	S	D	L	E	R	S	E	D	I	A	N
O	E	E	T	A	A	C	S	O	E	D	O	N	E	T
R	A	E	G	L	N	E	O	R	E	A	I	I	A	R
E	D	I	I	O	E	I	R	E	T	T	A	U	N	O
V	E	I	R	C	P	T	E	E	N	D	R	R	I	P
E	N	B	L	A	O	R	A	A	R	U	C	O	S	O
S	L	C	I	E	R	I	F	S	O	A	A	S	N	C
A	R	Q	U	I	T	E	X	T	Ó	N	I	C	O	É
T	I	I	M	I	L	T	N	M	R	F	C	A	E	N
N	K	O	R	E	R	R	E	U	R	C	O	C	U	T
E	E	O	S	R	D	R	I	O	F	A	E	N	R	R
E	R	I	U	S	R	O	S	C	O	B	L	I	C	I
C	R	C	C	A	N	O	N	C	O	T	I	X	A	C
C	D	O	M	S	I	L	A	R	U	T	A	N	U	O

- ☞ Característica de la escultura griega que alude a que la naturaleza es su principal referente.  
**NATURALISMO**
- ☞ Concepto que alude a que la escultura gira en torno al hombre/mujer como medida y centro.  
**ANTROPOCÉNTRICO**
- ☞ Uno de los principales arquetipos representados en la escultura griega clásica.  
**ATLETAS**
- ☞ Uno de los materiales más utilizados en la escultura clásica griega.  
**BRONCE**
- ☞ Técnica que designa a la escultura realizada en oro y marfil, reservada para las esculturas de la divinidad.  
**CRISELEFANTINA**
- ☞ Término que alude al sistema de medidas en el que estaban basadas las proporciones.  
**CANON**
- ☞ Una de las funciones de la escultura clásica.  
**FUNERARIA**
- ☞ Tipo de relieve con el que se ornamentan los templos con temas mitológicos o de hazañas.  
**ARQUITECTÓNICO**
- ☞ Periodo de la escultura griega que antecede a la clásica, desarrollado durante los siglos VII y VI a. C.  
**ARCAICO**
- ☞ Nombre de la representación femenina propia de la escultura arcaica.  
**KORE**
- ☞ Nombre del periodo con el que se inicia la escultura del siglo V a. C.  
**SEVERO**

## OTHER PROPOSALS

Las palabras están ocultas en líneas (de forma vertical, horizontal o diagonal) y pueden leerse en cualquier dirección (de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba a abajo o de abajo a arriba).



EL TALLER DE FIDIAS. JUEGO FINAL

OTRAS PROPUESTAS



OTHER PROPOSALS

 © Dra. María José Zaparain Yáñez



EL TALLER DE FIDIAS. JUEGO FINAL

Tras haber estudiado los materiales sobre la Escultura clásica griega, vamos a comprobar cuánto hemos aprendido.



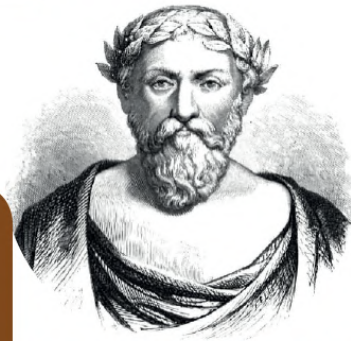
Para ello volveremos a contar con la ayuda del gran maestro, que ha preparado un curioso juego final.  
¿QUIERES PARTICIPAR?

EL TALLER DE FIDIAS. JUEGO FINAL



Vamos a ayudar al gran FIDIAS a encontrar un nuevo equipo,  
¿TE ANIMAS?

¿Quién quiere ayudarme?  
Las personas elegidas deben reunir características muy específicas, vamos a empezar la selección.



Fidias, *El museo Universal*, 15 de septiembre de 1857

LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA (SS. V-IV A. C.)

¡ Espero que estén bien preparados !

Para hacer la selección os propongo un juego con pistas. Lo tenía todo ordenado, las imágenes con sus características y autores, pero alguien ha entrado en el taller y me lo ha revuelto. Así que volveremos a empezar.



Y quienes ganen me ayudarán en el taller.

¡ Deseando empezar !



<https://pixabay.com/es/photos/imagen-escultura-moderno-arte-4637831/>

LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA (SS. V-IV A. C.)

Iréis recibiendo primero unas imágenes y después sucesivos juegos de pistas que se corresponden con las imágenes, al final hay que averiguar a qué siglo pertenecen y quién es el autor



Todos los detalles se encuentran en el documento



<https://pixabay.com/es/illustrations/preguntas-respuestas-1014060/>  
<https://pixabay.com/es/illustrations/post-cartas-envolvente-sobre-1019869/>

EL TALLER DE FIDIAS. JUEGO FINAL

Esta es la DINÁMICA DEL JUEGO

El juego consiste en distribuir el material proporcionado formado por imágenes y pistas. Se deben imprimir y recortar de forma individualizada.

Cada juego de pistas está identificado con un motivo diferente.

Primeramente, se distribuirán las ocho imágenes desordenadas. Estas imágenes se deben ordenar cronológicamente y se dispondrán en una primera fila.

Una vez colocadas, se facilitará el primer juego de ocho pistas desordenadas. Cada una de estas pistas corresponde con una de las imágenes, por lo que se dispondrán en una segunda fila, debajo de la imagen a la que hacen referencia.

Se repetirá la misma dinámica con los dos siguientes juegos de pistas, teniendo en cuenta que el tercero hace referencia al autor de la obra.

Finalmente, en el cuarto juego de pistas se encuentran los títulos de cada obra, que se colocarán en una quinta fila.

Pero tenemos que colocar otras dos filas más que corresponden al siglo al que pertenece la obra, la penúltima fila, y, la última, al nombre del autor.



Y ESTE ES EL ASPECTO QUE TENDRÁ VUESTRO TABLERO UNA VEZ TERMINADO EL JUEGO.

IMAGEN	IMAGEN	IMAGEN	IMAGEN	IMAGEN	IMAGEN	IMAGEN	IMAGEN
PISTA 1	PISTA 1	PISTA 1	PISTA 1	PISTA 1	PISTA 1	PISTA 1	PISTA 1
PISTA 2	PISTA 2	PISTA 2	PISTA 2	PISTA 2	PISTA 2	PISTA 2	PISTA 2
PISTA 3	PISTA 3	PISTA 3	PISTA 3	PISTA 3	PISTA 3	PISTA 3	PISTA 3
TÍTULO	TÍTULO	TÍTULO	TÍTULO	TÍTULO	TÍTULO	TÍTULO	TÍTULO
SIGLO	SIGLO	SIGLO	SIGLO	SIGLO	SIGLO	SIGLO	SIGLO
AUTOR	AUTOR	AUTOR	AUTOR	AUTOR	AUTOR	AUTOR	AUTOR

EL TALLER DE FIDIAS. JUEGO FINAL

Estas son las NORMAS DEL JUEGO:

Se puede jugar individualmente o en equipo.

Objetivo: formar las ocho columnas con las pistas correctamente.

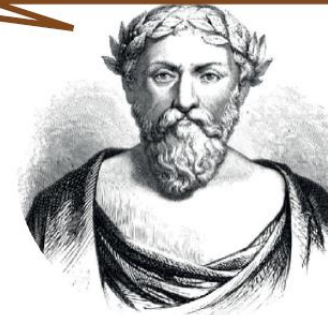
Cada serie de pistas se dispondrá en su correspondiente fila sólo en caso de que la fila anterior del juego se haya cumplimentado correctamente.

Una vez que esté correcta se facilitan los datos para completar la siguiente fila y así, sucesivamente, hasta que finalicen los grupos de pistas.

Entonces se podrá poner el siglo al que pertenece la obra y si está todo correcto, se podrá acceder a la última fila donde se colocará el nombre del autor.

Y AQUÍ LOS TIEMPOS, ¡a ver si lo haces en menos!

Tiempo total: 12 minutos  
 Fila de imágenes: 3 minutos  
 Fila pista 1: 2 minutos  
 Fila pista 2: 2 minutos  
 Fila pista 3: 2 minutos  
 Fila título: 1 minuto  
 Fila cronología: 1 minuto  
 Fila autor: 1 minuto



En el caso de que haya algún error se podrá tener la opción de volverlo a intentar, utilizando el tiempo que se necesite. Se puede complicar el juego, limitando el tiempo extra y si no se consigue, se vuelve a empezar.





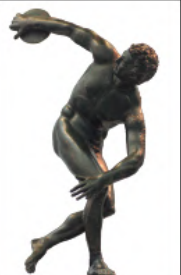







<p>1</p> <p>El perfil es el punto de contemplación óptimo.</p>	<p>1</p> <p>La figura adopta una posición de <i>contrapposto</i>, mientras la de las manos logra una posición cerrada.</p>	<p>1</p> <p>Escultura cuyo original tuvo dimensiones colosales y fue elaborada con la técnica criselefantina.</p>	<p>1</p> <p>Es un claro ejemplo del naturalismo clásico que destaca por su excelente modelado.</p>
<p>1</p> <p>Se situó en un templete abierto para que pudiera verse desde diferentes puntos de vista.</p>	<p>1</p> <p>Elegante figura, de suave modelado, que transforma en amable la acción heroica de un mito.</p>	<p>1</p> <p>El desequilibrio anímico del tema representado conllevó el físico, según revela la postura.</p>	<p>1</p> <p>El brazo izquierdo pasa por delante del torso, multiplicando los puntos de vista.</p>



6 SMARTART

OTRAS PROPUESTAS

OTHER PROPOSALS

							
1 El perfil es el punto de contemplación óptimo.	1 La figura adopta una posición de <i>contrapposto</i> , mientras la de las manos logra una posición cerrada.	1 Escultura cuyo original tuvo dimensiones colosales y fue elaborada con la técnica criselantina.	1 Es un claro ejemplo del naturalismo clásico que destaca por su excelente modelado.	1 Elegante figura, de suave modelado, que transforma en amable la acción heroica de un mito.	1 Se situó en un templete abierto para que pudiera verse desde diferentes puntos de vista.	1 El desequilibrio anímico del tema representado conllevó el físico, según revela la postura.	1 El brazo izquierdo pasa por delante del torso, multiplicando los puntos de vista.
2 La postura parece congelada en un momento concreto, pero su compleja composición logra cierto movimiento.	2 Su torso tiene una cuidada anatomía, pero el rostro es inexpressivo.	2 Su actitud evidencia una notable energía y está preparada para la acción.	2 Las telas están trabajadas con la técnica de los paños mojados, buscando el efecto plástico y la armonía de los efectos de claroscuro.	2 Destaca por el perfil de forma curvilínea muy marcada.	2 Su actitud revela sorpresa ante la irrupción de un extraño en un momento íntimo.	2 El rostro tiene la frente abultada y los ojos profundos.	2 Rompe con el punto de vista frontal, conquistando la tercera dimensión.
3 Su autor estuvo preocupado por captar la representación del movimiento.	3 Su autor estuvo interesado por la representación proporcionada de la figura masculina.	3 Su autor destaca por su equilibrio y naturalismo.	3 No conocemos su autor, pero forma parte de un equipo que siguió al gran maestro de la Atenas de Pericles.	3 Su autor resume el ideal de vida feliz y placentera del Olimpo.	3 Su autor introdujo el desnudo femenino.	3 Su autor destaca por el dinamismo llegando al desequilibrio.	3 Su autor utilizó el canon de ocho cabezas y por eso sus obras son más esbeltas.
4 <b>Discóbolo</b>	4 <b>Diadúmeno</b>	4 <b>Atena Pártenos</b>	4 <b>Friso del Partenón</b>	4 <b>Apolo Sauróctono</b>	4 <b>Venus Gnido</b>	4 <b>Pothos</b>	4 <b>Apoxiomeno</b>
5 Siglo V a. C.	5 Siglo V a. C.	5 Siglo V a. C.	5 Siglo V a. C.	5 Siglo IV a. C.	5 Siglo IV a. C.	5 Siglo IV a. C.	5 Siglo IV a. C.
6 <b>Mirón</b>	6 <b>Policleto</b>	6 <b>Fidias</b>	6 <b>Equipo de Fidias</b>	6 <b>Praxíteles</b>	6 <b>Praxíteles</b>	6 <b>Scopas</b>	6 <b>Lisipo</b>
<a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a>	<a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a>	<a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a>	<a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a>	<a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a>	<a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a>	<a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a>	<a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a>

6 SMARTART

EL TALLER DE FIDIAS. JUEGO FINAL

OTRAS PROPUESTAS

NO SÉ SI AL MAESTRO LE GUSTARÁ,  
PERO SEGURO QUE OS  
RECUERDA A VUESTRA INFANCIA.  
¿OS ACORDÁIS DE  
LAS CARTAS DE LAS FAMILIAS?

OS PROPONGO OTRA FORMA DE JUGAR

Se puede jugar con los materiales facilitados a modo de baraja de cartas, formando grupos, como si fueran familias.

Número de participantes: 4

Objetivo: reunir el mayor número de grupos posibles.

Reglas del juego: se reparten 8 cartas. El resto de las cartas quedan en un montón para robar. Al recibir las cartas cada participante las ordena formando grupos que estén relacionados. Se empieza a jugar robando una carta, debiendo realizar un descarte de otra que quedará boca abajo en un segundo montón.

Se continuará hasta que quien forme un grupo completo diga familia. Entonces las expondrá y el resto podrá comprobar si es correcto. Si es correcto, las cartas de ambos mazos se mezclarán y se repartirán de nuevo otras ocho cartas y el juego empezará de nuevo. Gana quién más grupos correctos haya formado.

Si al exponer la familia se detectase un error, sus cartas y las de los dos mazos se juntan y el jugador o jugadora vuelve a recibir ocho nuevas cartas, debiendo esperar dos turnos completos para poder volver a robar.

OTHER PROPOSALS



Y, SI QUERÉIS, PODÉIS CREAR  
VUESTRAS PROPIAS NORMAS



© Dra. María José Zaparaín Yáñez



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid

PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE

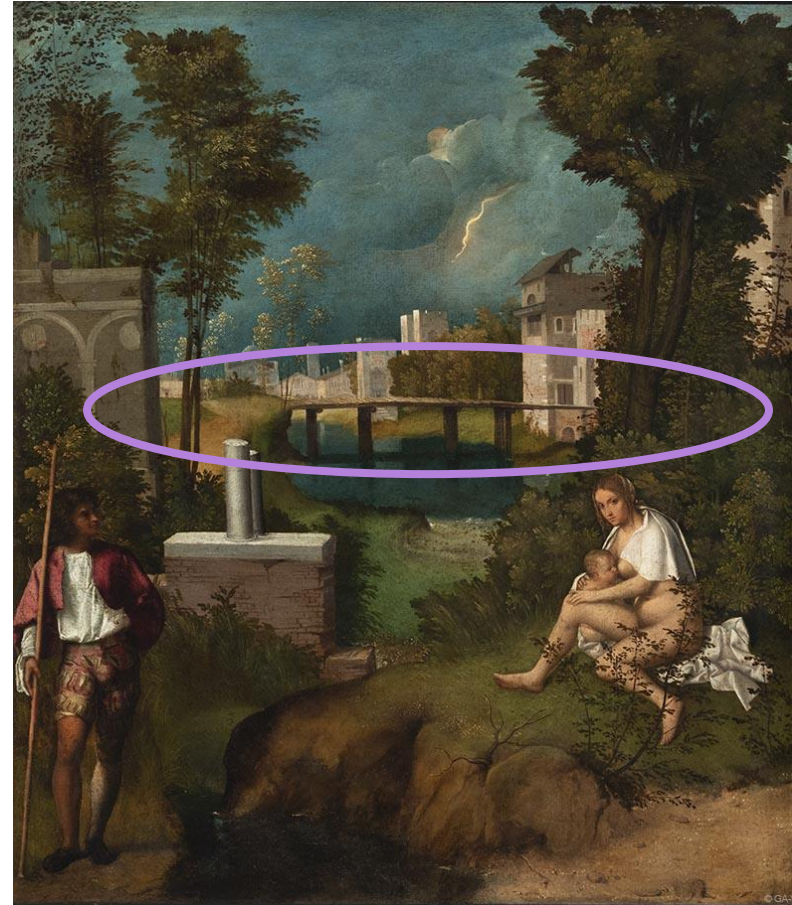
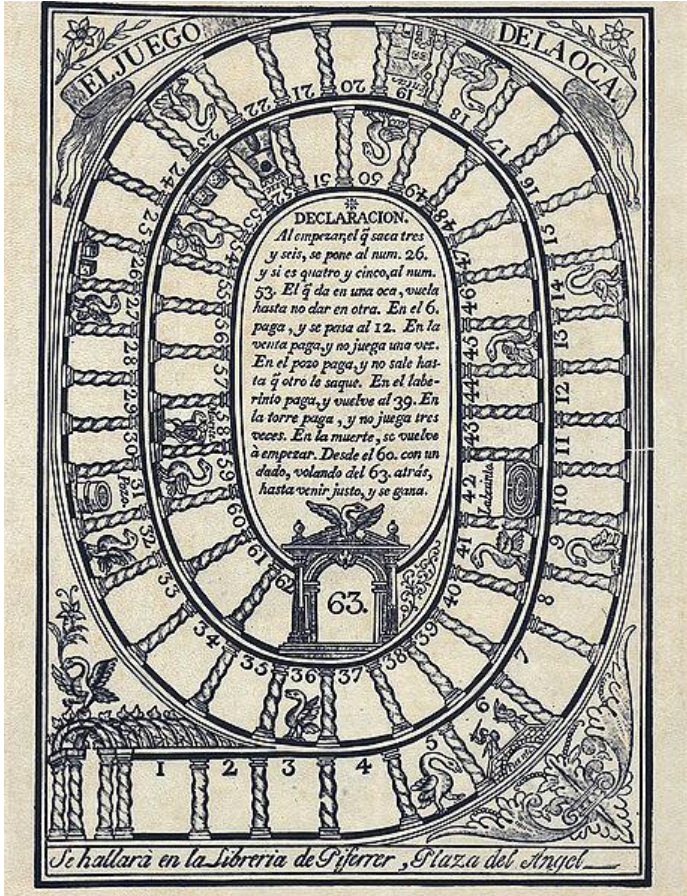






6 SMARTART OTRAS PROPUESTAS

OTHER PROPOSALS



De Rafael Sanzio - See below., Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=16019841>

De Giorgione - <http://www.gallerieaccademia.it/la-tempesta>, Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=816513>





Jugar para aprender

Play to learn

*versus*

Aprender jugando

Learning by playing



Jugar para controlar el  
proceso de aprendizaje

Play to control the learning  
process





Ya solo me queda invitaros  
a ver la plataforma y a  
participar en los juegos.

En documentación  
habrá artículos de  
interés para ampliar  
lo que hemos visto.



It only remains for me to invite  
you to see the platform and to  
participate in the games.

In documentation there  
will be articles of interest  
to expand on what we  
have seen.



Enseguida  
nos  
volveremos a  
ver



We will  
see each  
other  
again

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



¡¡¡Muchas  
gracias por  
vuestra  
atención!!!



Thank you very  
much for your  
attention!!!!



**Segunda Sesión. Segunda Parte (II):  
Cómo diseñar materiales de aprendizaje utilizando un avatar.  
Propuestas de elaboración de juegos en entornos virtuales**

**Second Session. Part Two (II):  
How to design learning materials using an avatar.  
Proposals for the development of games in virtual environments.**

**Dra. María José Zaparaín Yáñez  
Profesora de Historia del Arte  
Facultad de Humanidades y Comunicación  
Universidad de Burgos**



**Bienvenidos/as a este  
espacio de aprendizaje.  
Hoy vamos a hablar  
de mi ...  
Vamos a hablar del avatar**



**Welcome to this learning  
space.  
Today we are going to talk  
about me ...  
Let's talk about the avatar**



## ÍNDICE

## INDEX

- 1 ¿Qué es un avatar?
- 2 ¿Por qué utilizar un avatar en un contexto educativo?
- 3 Tipos y características de un avatar.Cuál utilizar
- 4 ¿Qué funciones tiene y para qué podemos utilizar un avatar?
- 5 ¿Y si utilizamos más de un avatar?
- 6 Cómo preparar materiales con la presencia de uno o más de un avatar
- 7 El avatar y los juegos. Cómo prepararlos

- 1 What is an avatar?
- 2 Why use an avatar in an educational context?
- 3 Types and characteristics of an avatar. Which one to use
- 4 What functions does an avatar have and what can we use it for?
- 5 What if we use more than one avatar?
- 6 How to prepare materials with the presence of one or more avatars.
- 7 The avatar and games. How to prepare them





1 ¿QUÉ ES UN AVATAR?

1 WHAT IS AN AVATAR?





## 1 ¿QUÉ ES UN AVATAR?

- La Real Academia Española tiene **DIFERENTES ACEPCIONES** para la palabra avatar, según el contexto en el que nos encontremos.

<https://dle.rae.es/avatar>

<https://definicion.de/avatar/>

- La primera definición se refiere a una **VICISITUD**, incidencia o acontecimiento y se utiliza en plural. **AVATARES**



<https://deconceptos.com/general/vicisitud>

## 1 WHAT IS AN AVATAR?

- The Real Academia Española has **DIFFERENT MEANINGS** for the word avatar, depending on the context in which we find ourselves.

<https://dle.rae.es/avatar>

<https://definicion.de/avatar/>

- The first definition refers to a **DIFFICULTY**, occurrence or event and is used in the plural. **AVATARS**



## 1 ¿QUÉ ES UN AVATAR?

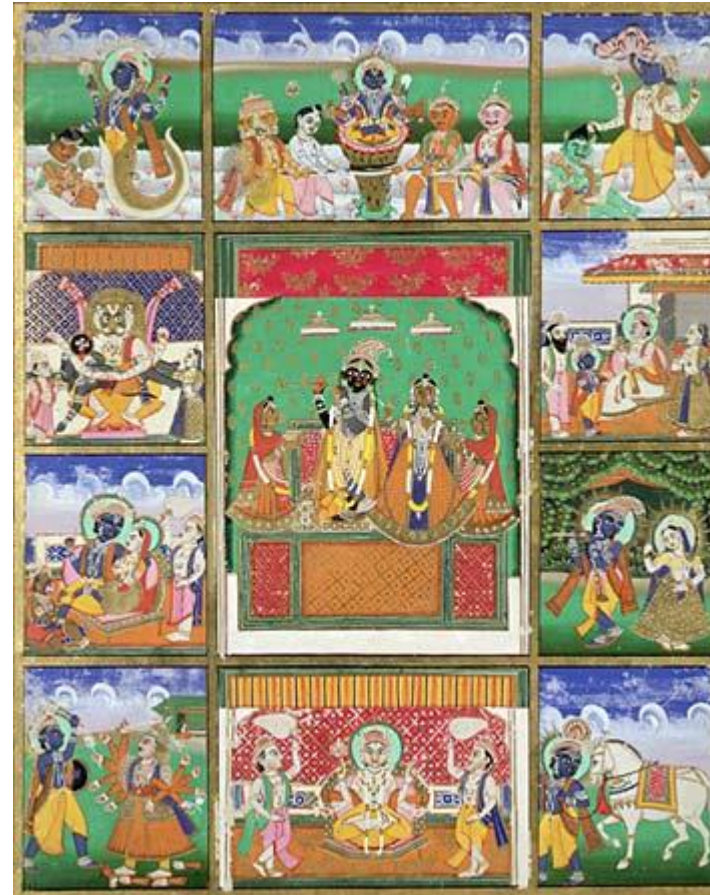
- También puede referirse a la idea de REENCARNACIÓN o METAMORFOSIS.
- Por ejemplo, el hinduismo considera al avatar la reencarnación de una divinidad, en concreto de Vishnú que adopta una apariencia animal o humana.

## 1 WHAT IS AN AVATAR?

- It can also refer to the idea of REINCARNATION or METAMORPHOSIS.
- For example, Hinduism considers the avatar to be the reincarnation of a deity, namely Vishnu, who takes on an animal or human appearance.

De anónimo - Painting from Jaipur, India; in the Victoria and Albert Museum, London. (site is redesigned, old description is also available in Britannica&quot;; Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2763094>

Anonymous- Painting from Jaipur, India; in the Victoria and Albert Museum, London. (site is redesigned, old description is also available in Britannica&quot;; Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2763094>



Los diez avatares de Visnú  
The tenth avatars of Vishnu



## 1 ¿QUÉ ES UN AVATAR?

- Un avatar permite MANTENER LA ESENCIA, CAMBIANDO LA FORMA.
- Esta idea, aplicada al contexto informático, lleva a la tercera definición

“REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE UNA IDENTIDAD VIRTUAL DE UN USUARIO EN ENTORNOS DIGITALES”



<https://marcocreativo.es/blog/wp-content/uploads/2008/10/mangaavatar.jpg>

## 1 WHAT IS AN AVATAR?

- An avatar makes it possible to MAINTAIN THE ESSENCE, CHANGING THE FORM.
- This idea, applied to the computer context, leads to the third definition

"GRAPHICAL REPRESENTATION OF A USER'S VIRTUAL IDENTITY IN DIGITAL ENVIRONMENTS".



## 1 ¿QUÉ ES UN AVATAR?

Como “Representación gráfica de una identidad virtual de un usuario en entornos digitales”

- Puede usarse en:
  - Redes sociales
  - Programas informáticos
  - Servicios digitales
- Pueden ser dibujos o fotografías
- También los hay con movimiento.
- Y también se utilizan avatares en los juegos de rol.



## 1 WHAT IS AN AVATAR?

As "Graphical representation of a user's virtual identity in digital environments".

- Can be used in:
  - Social networking
  - Software
  - Digital services
- Can be drawings or photographs
- There are also those with movement.
- And avatars are also used in role-playing games.

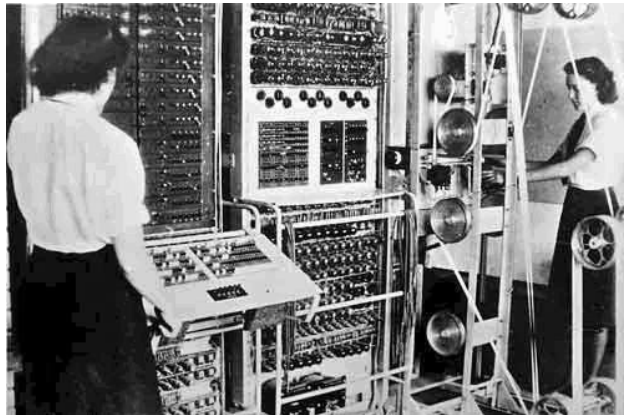
<http://tuitmarketing.com/facebook-ahora-te-permite-crear-un-avatar/>





## 2 ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

La utilización del avatar se incluye dentro del paso de lo que se ha denominado una “CULTURA DE CÁLCULO” a una “CULTURA DE LA SIMULACIÓN” situado hace ya varias décadas, en 1984.



### CULTURA DE CÁLCULO

La relación con una pantalla es meramente instrumental, (“yo (sujeto) hago que la máquina (objeto) haga aquello que le ordeno”)

### CALCULATION CULTURE

The relationship with a screen is purely instrumental, (“I (subject) make the machine (object) do what I command it to do”).

<https://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/059.pdf>

## 2 WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?

The use of the avatar is part of the shift from what has been called a "CALCULATION CULTURE" to a "SIMULATION CULTURE " that began several decades ago, in 1984.

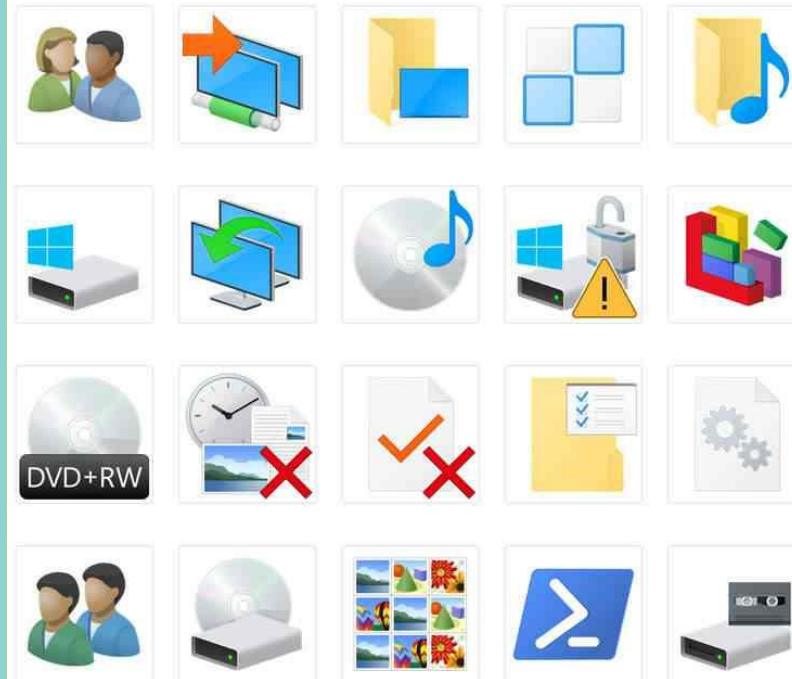




## 2 ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

### CULTURA DE LA SIMULACIÓN

- Se introduce la interacción.
- La relación con el medio digital comienza a adquirir la posibilidad de una aventura.
- Progresivamente, el usuario se fue sintiendo cada vez más cómodo “con la sustitución de la propia realidad por sus representaciones”.



## 2 WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?

### SIMULATION CULTURE

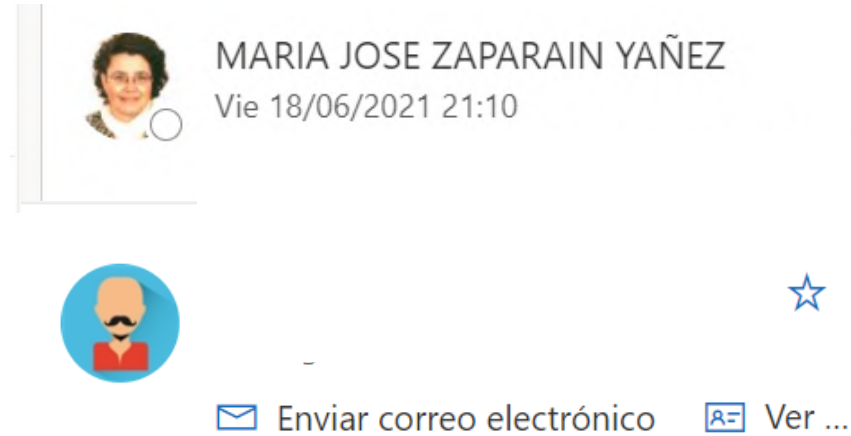
- Interaction is introduced.
- The relationship with the digital medium begins to acquire the possibility of an adventure.
- Progressively, the user became more and more comfortable "with the substitution of reality itself by its representations".

<https://www.partesdel.com/wp-content/uploads/iconos.jpg>



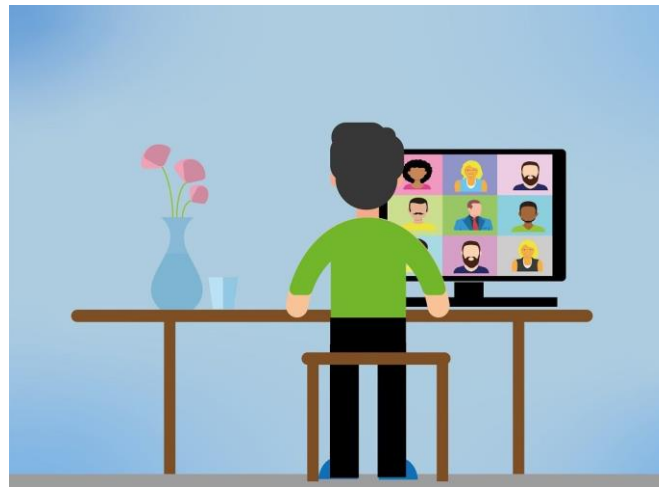
## 2 ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

- Tras el desarrollo de las últimas décadas, nos sentimos cómodos actuando con los iconos, dibujos o fotografías que representan a una persona.
- Una pantalla permite, por lo tanto, una interacción y un diálogo con múltiples posibilidades.
- No es extraño que, entre estas **MÚLTIPLES POSIBILIDADES**, destaquen **LAS EDUCATIVAS**.



## 2 WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?

- After the development of the last decades, we feel comfortable acting with icons, drawings or pictures representing a person.
- A screen therefore allows interaction and dialogue with multiple possibilities.
- It is not surprising that, among these **MULTIPLE POSSIBILITIES**, **EDUCATIONAL** ones stand out.







2

## ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

- La educación es un PROCESO DE COMUNICACIÓN y como tal resulta obligado pensar en quienes reciben el mensaje, en cómo lo reciben y cómo queremos que sea recibido.
- Ello obliga a considerarlo desde la ALTERIDAD. **La alteridad es la “condición de ser otro”.** (<https://www.significados.com/alteridad/>)
- Es un “principio filosófico que permite alternar o cambiar la propia perspectiva por la del otro”.
- Implica podernos poner en el lugar de la otra persona, en este caso de quien recibe el mensaje, del alumnado.
- Es, en definitiva, una forma de humanizar el proceso educativo y acercarnos al alumnado.
- Education is a PROCESS OF COMMUNICATION and as such it is necessary to think about who receives the message, how they receive it and how we want it to be received.
- This makes it necessary to consider it from the point of view of OTHERNESS. **Otherness is the "condition of being other".**
- It is a "philosophical principle that allows us to alternate or exchange our own perspective for that of the other".
- It implies being able to put oneself in the place of the other person, in this case the person receiving the message, the students.
- It is, in short, a way of humanising the educational process and getting closer to the students.

2

## WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?





2

## ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

- Desde el concepto de la alteridad, al utilizar el avatar como si fuésemos nosotros, podemos ponernos en el lugar del alumnado y ver qué funciones o aplicaciones puede tener ese avatar para conducirnos en nuestro aprendizaje.
- La utilización de un avatar es una forma de **INCREMENTAR LA MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO**, es un estímulo hacia el reto que supone todo aprendizaje. Los estudios especializados están comprobando que mejoran los resultados



<https://www.hseducacion.com/com-o-trabajar-la-empatia-en-el-aula/>

2

## WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?

- From the concept of otherness, by using the avatar as if it were us, we can put ourselves in the place of the students and see what functions or applications this avatar can have to lead us in our learning.
- The use of an avatar is a way of increasing student motivation, it is a stimulus towards the challenge that all learning entails. Specialised studies are proving that they improve the results.



2

## ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

- El uso del avatar, desde el presupuesto de la alteridad, es igualmente **VÁLIDO TANTO EN UN CONTEXTO PRESENCIAL COMO VIRTUAL**, aunque sus funciones deban reajustarse en cada caso.
- Hay que reflexionar este uso **DESDE LA MATERIA** o disciplina que se imparte.
- Desde la Historia del Arte, yo encontré una clara justificación a su uso que, quizá, pueda ser compartida por otras disciplinas.

2

## WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?

- The use of the avatar, based on the assumption of otherness, is equally **VALID IN both a FACE-TO-FACE AND VIRTUAL CONTEXT**, although its functions must be readjusted in each case.
- It is necessary to reflect on this use **FROM THE SUBJECT** or discipline being taught.
- From Art History, I found a clear justification for its use that, perhaps, can be shared by other disciplines.



2

## ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

- El USO DE IMÁGENES en las presentaciones es habitual
- La imagen deja de ser un recurso para convertirse en el OBJETO FUNDAMENTAL DE CONOCIMIENTO.
- Bajo este planteamiento uso el avatar por qué NECESITO UN RECLAMO, una llamada de atención en lo que, de otra forma, podría convertirse una sucesión de imágenes sin fin.



<https://lahabitacionsemihundida.com/2020/11/23/historia-del-arte-estilos-y-epocas/>

2

## WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?

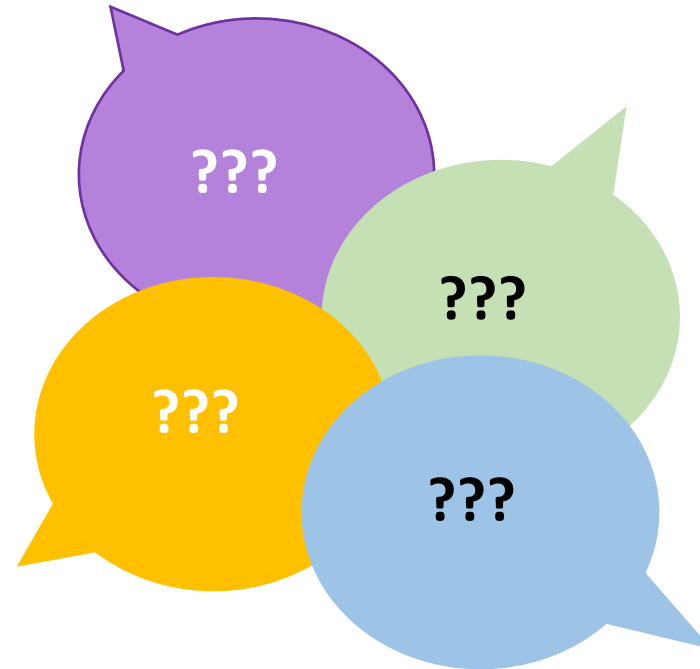
- The USE OF IMAGES in presentations is commonplace
- The image ceases to be a resource and becomes the FUNDAMENTAL OBJECT OF KNOWLEDGE.
- Under this approach I use the avatar because I NEED AN ATTRACTION, a call for attention in what could otherwise become an endless succession of images.



2

## ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

- Cada docente debe preguntarse por qué quiere utilizar el avatar, pues en función de esta respuesta podrá concebirlo y dotarlo de personalidad propia.



2

## WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?

- Each teacher should ask himself/herself why he/she wants to use the avatar, because it is on the basis of this answer that he/she will be able to design it and give it its own personality.





## 2 ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

- Su uso en un CONTEXTO EDUCATIVO VIRTUAL parte de una necesidad común a las características de este tipo de enseñanza.
- ¿Qué se siente cuando hacemos un curso a distancia, a través de una plataforma?
- Soledad, lejanía, NECESIDAD de tener un proceso de interlocución, de poder INTERACTUAR.



<http://www.uan.edu.mx/es/comunicados/se-ofrece-tramite-de-titulacion-de-manera-presencial-y-virtual>

<https://revistainnovamos.com/2018/09/21/un-aula-vacia-la-oportunidad-de-construir-el-espacio-y-el-tiempo-en-cooperacion/>

## 2 WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?

- Their use in a VIRTUAL EDUCATIONAL CONTEXT is based on a need common to the characteristics of this type of teaching.
- What do we feel when we do a distance course, through a platform?
- Loneliness, remoteness, the NEED to have a process of interlocution, to be able to INTERACT.





2

¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR  
EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

AUTORREGULACIÓN DEL  
APRENDIZAJE

¿Es suficiente lo que  
estoy aprendiendo?

Is what I am learning enough?

¿Cómo estoy  
aprendiendo?

How am I learning?

2

WHY USE AN AVATAR IN AN  
EDUCATIONAL CONTEXT?

¿Mi aprendizaje es  
de calidad?

Is my learning of  
quality?

¿Mi aprendizaje es  
en profundidad?

Is my learning in-depth?

SELF-REGULATED LEARNING



## 2 ¿POR QUÉ UTILIZAR UN AVATAR EN UN CONTEXTO EDUCATIVO?

- La necesidad de humanizar la educación.
- Hacer sentir acompañado al alumnado.

LA MEJOR RAZÓN PARA USAR UN  
AVATAR

## 2 WHY USE AN AVATAR IN AN EDUCATIONAL CONTEXT?

- The need to humanise education.
- To make students feel accompanied.

BEST REASON TO USE AN AVATAR



[https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-avatares-femeninos-masculinos\\_1105371.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-avatares-femeninos-masculinos_1105371.htm)



3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

- Hay avatares genéricos, incluso de aspecto robotizado.
- Avatares personificados.
- Podemos utilizar imágenes ya creadas o podemos crear uno a través de aplicaciones.
- Podemos conseguir que se parezcan a nosotros si es lo que deseamos.



3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

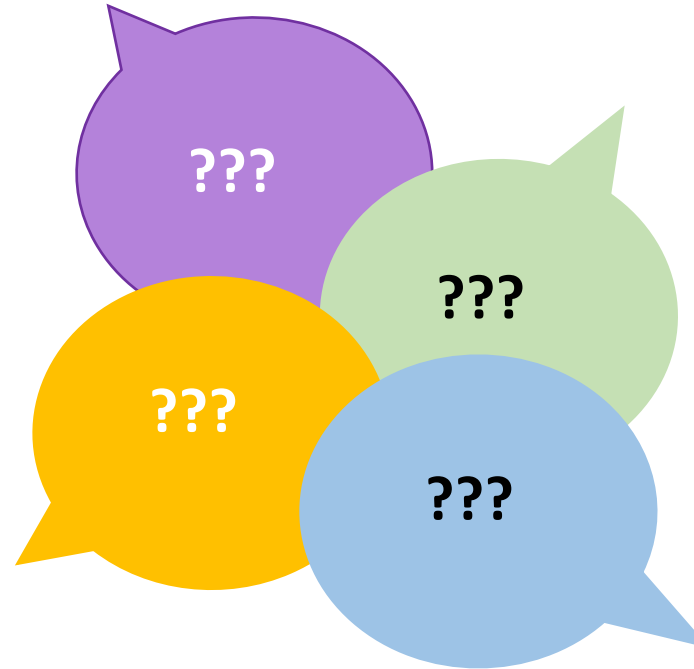
- There are generic avatars, including robotic avatars.
- Personalised avatars.
- We can use images already created or we can create one through applications.
- We can make them look like us if we wish.



3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

- La APARIENCIA es fundamental, no todos los cursos o actividades pueden admitir el mismo tipo de avatar.
- El tipo de MATERIA o las características del ALUMNADO son dos cuestiones básicas a tener en cuenta.



3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

- APPEARANCE is fundamental; not all courses or activities can support the same type of avatar.
- The type of SUBJECT or the characteristics of the STUDENTS are two basic issues to take into account.

3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

### HUMANOIDE

Puede aplicarse en muchos contextos, especialmente en ambientes tecnológicos, y puede ser interesante en educación infantil si se le dota de una apariencia de juguete.

Sin embargo, para las materias de humanidades parece menos recomendable.



<https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/656210-robot-humanoide-avatar>

3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

### HUMANOID

It can be applied in many contexts, especially in technological environments, and can be interesting in early childhood education if it is given a toy-like appearance.

However, for humanities subjects it seems less advisable.





3

### TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

#### PERFIL TÉCNICO

Aspecto más serio, clásico. Suele recomendarse su uso en temas técnicos, para alumnado adulto y con nivel cultural elevado.



3

### TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

#### TECHNICAL PROFILE

More serious, classical aspect. It is usually recommended for use in technical subjects, for adult students with a high cultural level.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/el-uso-de-avatares-en-cursos-online/>





3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

### PERFIL PROFESIONAL

Avatares con apariencia cuidada, toque elegante o refinado, vestido y peinado a la moda, se consideran propios de cursos de empresa.



3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

### PROFESSIONAL PROFILE

Avatars with a neat appearance, elegant or refined touch, fashionable dress and hairstyle, are considered to be appropriate for company courses.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/el-uso-de-avatares-en-cursos-online/>



3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

### PERFIL EDUCADOR

Tiene que transmitir cercanía, con rostro amable y cierto toque de caricatura. Habitual en educación



3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

### EDUCATIONAL PROFILE

Must be approachable, with a friendly face and a touch of caricature. Usual in education

<https://www.educativa.com/blog-articulos/el-uso-de-avatares-en-cursos-online/>



3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

### PERFIL SOCIAL

Personajes reducidos a formas sencillas, que recuerdan caricaturas o bien dibujos fantásticos se adecuan a un alumnado joven e informal, en cursos sobre medios sociales, redes sociales, etc.



3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

### SOCIAL PROFILE

Characters reduced to simple shapes, reminiscent of cartoons or fantasy drawings are suitable for young, informal learners, in courses on social media, social networking, etc.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/el-uso-de-avatares-en-cursos-online/>



3

### TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

#### PERFIL NUEVAS TECNOLOGÍAS

Personajes que puedan asimilarse al alumno o alumna, vestimenta informal. Recomendado en temas relacionados con informática, comunicación, diseño gráfico, programación, etc.



<https://www.educativa.com/blog-articulos/el-uso-de-avatares-en-cursos-online/>

3

### TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

#### NEW TECHNOLOGIES PROFILE

Characters that can be assimilated to the student, casual dress. Recommended for subjects related to computers, communication, graphic design, programming, etc.



3

### TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

- Lo ideal sería que, al entrar en la plataforma, se pueda elegir el sexo del avatar, dentro del perfil que se haya creado.



[https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-avatares-femeninos-masculinos\\_1105371.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-avatares-femeninos-masculinos_1105371.htm)

3

### TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

- Ideally, when entering the platform, it would be possible to choose the gender of the avatar, within the profile that has been created.



3

### TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

- También podemos utilizar de avatar un PERSONAJE HISTÓRICO, bien empleando una imagen ya existente o diseñándolo, incluso se podría recurrir a una caricatura de ese personaje.
- Solo depende del contexto en el que se utilice. Puede ser interesante para introducir al alumnado más joven en la Historia y en la Historia del Arte.

Bla, bla,  
bla...

Blah, blah,  
blah...



3

### TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

- We can also use a HISTORICAL FIGURE as an avatar, either by using an existing image or by designing it, or even by using a caricature of that figure.
- It just depends on the context in which it is used. It can be interesting to introduce younger pupils to history and art history.



3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

En Historia del Arte, Grado universitario, veo más correcto utilizar una representación histórica, por ejemplo, retratos o autorretratos, grabados...

LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA (SS. V-IV A. C.) ASPECTOS INTRODUCTORIOS

**Tipos**

9



10

La escultura griega clásica la podemos clasificar en diferentes tipos, según la función y la modalidad

Según la FUNCIÓN

- RELIGIOSA: representación de divinidades u ofrendas a ellas.
- FUNERARIA



Estela funeraria de Hegeso, ca. 410 a. C. Cementerio del Cerámico de Atenas (Grecia) 8

© Dra. María José Zaporain Yáñez

3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

In History of Art, university degree, I think it is more correct to use a historical representation, for example, portraits or self-portraits, carvings...



3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

No siempre es posible  
recurrir a una obra  
preexistente o no tiene por  
qué interesarnos.

It is not always possible or  
necessary to have recourse  
to a pre-existing work.

### 2.- ARQUITECTURA

#### 2.1.- CARACTERÍSTICAS GENERALES

ELEMENTOS CONSTRUCTIVOS

ELEMENTOS SUSTENTADOS: BÓVEDAS



Bóveda sexpartita,  
Catedral de Laon



Atención, no confundir una bóveda sexpartita con una cuatrimpartita con nervio longitudinal de refuerzo, o espinazo, como en la Catedral de Burgos

Bóveda cuatrimpartita con espinazo,  
Catedral de Burgos



3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

Que las obras hablen

3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

Let the works speak

LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA. EL SIGLO IV A. C.: PRAXÍTELES

Esta obra se exhibía en un templete abierto para que pudiera verse desde los diferentes ángulos, a pesar de estar concebida desde un punto de vista frontal

Se crea, así, el tipo denominado VENUS PÚDICA

Para justificar el desnudo, se representa a la diosa sorprendida en el baño. De ahí su actitud y la posición del brazo derecho

¿Hay alguien?

¡Qué vergüenza!

La diosa se vuelve, sorprendida, y ello hace que la composición se abra hacia quien la está observando

Afrodita Ludovisi, copia romana de la Afrodita Cnido de Praxíteles de 360-350 a. C. Museo Nacional Romano del Palacio Alttempo, Roma (Italia)

 © Dra. María José Zaparaín Yáñez

94






3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

3


## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

**El Teatro Principal**  
Periódico cultural



Fundado en 1843

Navidad 2019  
Edición especial



**Dirección:**  
José Matesanz del Barrio  
M.ª José Zaparaín Yáñez  
Mercedes Viejo

**Equipo redactor**  
Alumnos y alumnas de 1º Bach. Pintor Luis Sáez

Fotografías: Archivo Municipal de Burgos y colaboradores

### ¡Empiezan los problemas!

Ya os he contado que nací en 1843, gracias a la decisión que tomó el Ayuntamiento de encargar al arquitecto Francisco Angoitia que levantase los planos necesarios. Sin embargo, hubo problemas desde muy pronto.



El proyecto era ambicioso y los recursos económicos escasos, ¡como casi siempre!

Por eso el Ayuntamiento decidió vender propiedades de la Ciudad, pero a pesar de ello, no debió ser suficiente, pues las obras se han tenido que paralizar por problemas económicos. Solo se ha construido el primer cuerpo del edificio, eso sí, en una excelente cantería que va a ser la envidia de quien me vea.

Aquí tienes la prueba de cómo lucía solo con el primer piso.

### ¡Una magnífica noticia! Las obras se reanudan

¡Menos mal! Por fin hay alguien sensato que plantea la necesidad de que se terminen las obras. Pensé que nunca iba a terminar de crecer.



Tras diez años, en 1853, el nuevo arquitecto del Ayuntamiento, Luis Villanueva, es el que ha hecho ver a nuestro Ayuntamiento que había que continuar el proyecto del Teatro Principal. Además, tuve mucha suerte, pues entonces ya había mejorado la situación económica y el alcalde Arnaiz, muy hábil en las negociaciones, logró que el pleno municipal aprobase mi terminación con un buen presupuesto. No obstante, había que ser prudentes y se hicieron economías.

Os dejo la fotografía del "simpático" alcalde que consiguió que continuasen las obras y del sistema que puso en marcha para conseguir recursos. También un plano del Espolón del inteligente arquitecto Luis Villanueva en el que ya se ve muy bien mi planta, fíjate, tiene su firma, es que le estoy muy agradecido y también a don Timoteo Arnaiz.

## Mis otros usos

Mi vida ha sido muy animada, no creas que solo he servido para teatro. Además de la Sociedad de Recreo, he tenido otros amigos y compañeros. Cuando me inauguraron, el Ayuntamiento decidió que acogiera la vivienda del conserje, escuelas con la vivienda de los maestros, un café y varios comercios.



En la planta baja siempre hubo muchos comercios. He de confesaros una cosa, mi preferido fue la relojería del señor Villanueva, quien, en 1887, solicitó permiso para colocar un curioso objeto que identificara su negocio. Resultó ser un reloj con doble esfera coronado por una simpática figura de un jovencito que desafía al frío burgalés. El color oscuro del material en el que se realizó hizo que pronto se le conociese con el cariñoso apelativo de "El Morito", lugar por excelencia donde han quedado muchas generaciones de burgaleses y

## ¡Soy un Monumento!

Nunca hay que perder la esperanza. Y te lo dice alguien al que firmaron su acta de defunción, con aquella declaración de ruina. En efecto, el 11 de abril de 1983, mi indultaron, y aunque con miles de problemas y deterioros, ¡tenía una nueva oportunidad!

Esa oportunidad vino en la forma de una declaración de monumento histórico artístico. Y ¿a quién se lo debo?, pues, a la Consejería de Educación y Cultura de la Junta de Castilla y León, entonces presidida por Demetrio Madrid, pero, también, a una ciudadanía anónima que clamó por que pudieran ser reconocidos los méritos que tenía, es decir, mis valores arquitectónicos y mi importancia urbanística para la ciudad de Burgos.



Al ser un monumento, debía ser recuperado por y para la ciudad. Además, al ser de titularidad del Ayuntamiento representaba a toda la ciudadanía burgalesa.

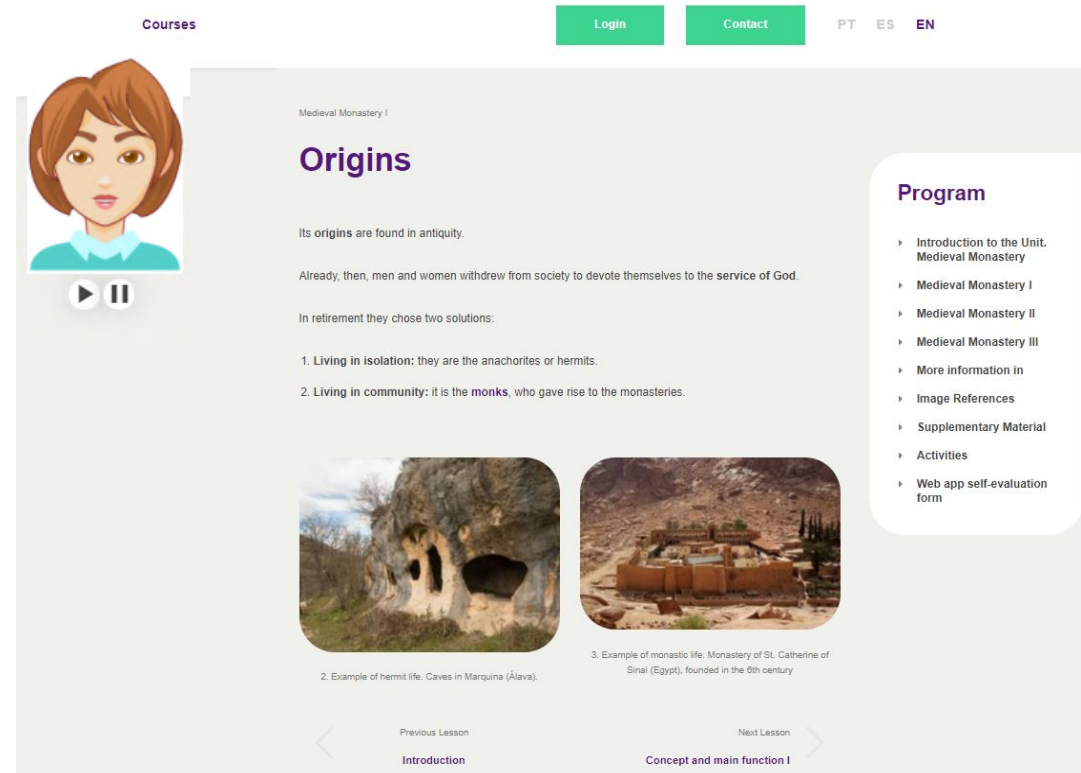


3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

- Dado que se trata de un proyecto orientado a adultos en educación no reglada, hemos elegimos el PERFIL que hemos denominado EDUCADOR.
- No obstante, tuvimos un largo PROCESO para llegar a tener este avatar.

## ¿Qué hemos usado en SmartArt? What have we used in SmartArt?



The screenshot shows a web interface for a course titled "Medieval Monastery I". At the top, there are navigation links for "Courses", "Login", "Contact", and language options "PT", "ES", "EN". On the left, there is a circular avatar of a woman with brown hair and a blue top, with a play button icon below it. The main content area has the title "Origins" and text explaining the origins of monasteries in antiquity. It lists two solutions for retirement: living in isolation (anachorites or hermits) and living in community (monks). Below the text are two images: one of caves in Marquina (Álava) and one of the Monastery of St. Catherine of Sinai (Egypt). A "Program" sidebar on the right lists various course components like "Introduction to the Unit", "Medieval Monastery I-III", "Image References", "Supplementary Material", "Activities", and "Web app self-evaluation form". Navigation arrows for "Previous Lesson" and "Next Lesson" are at the bottom.

3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

- Since this is a project aimed at adults in non-formal education, we have chosen the PROFILE we have called EDUCATIONAL.
- However, we had a long PROCESS to come up with this avatar.

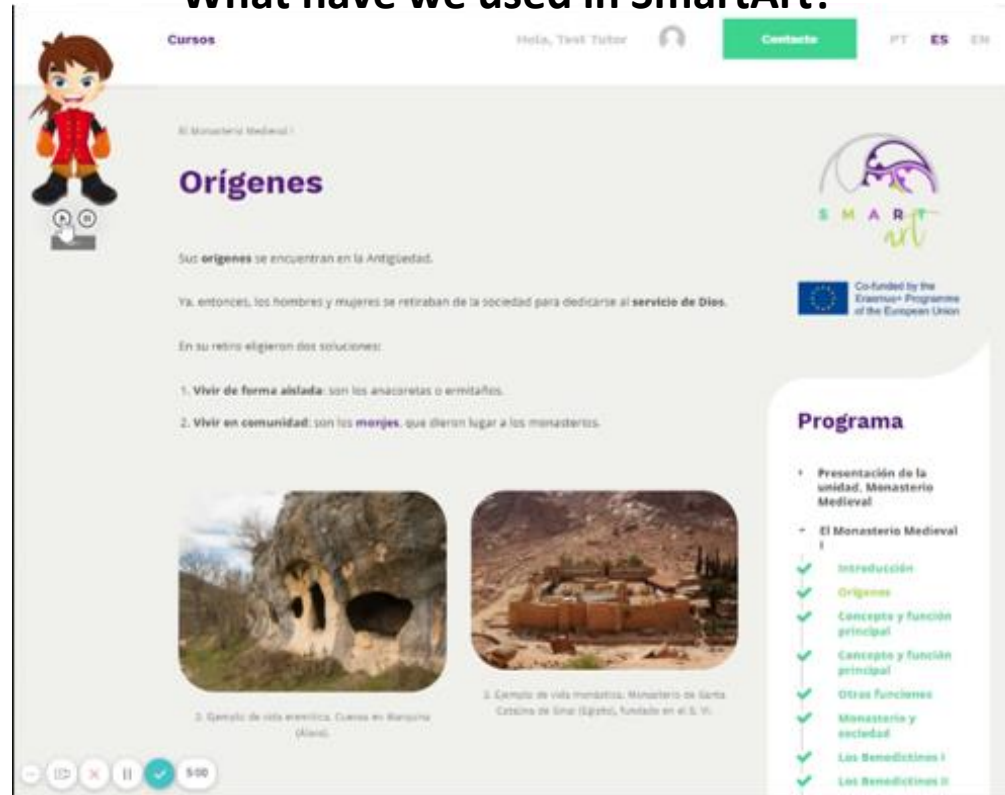
3

### TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR



**Totally inadequate for a context of education on cultural issues and the elderly population segment.**

### ¿Qué hemos usado en SmartArt? What have we used in SmartArt?



3

### TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE



**Totally inadequate for a context of education on cultural issues and the elderly population segment.**





### 3 TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

¿Qué hemos usado en SmartArt?

- En contextos virtuales, resulta especialmente importante la utilización de avatares que permitan una interacción a través de movimiento de ojos y boca.
- Debe hablar, ya que si no perdería efectividad y no aportaría nada con respecto al uso de un avatar en una educación presencial.
- Coordinación del movimiento de la boca con las frases.

### 3 TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

What have we used in SmartArt?

- In virtual contexts, it is particularly important to use avatars that allow interaction through eye and mouth movements.
- It must speak, otherwise it would lose effectiveness and would not contribute anything compared to the use of an avatar in face-to-face education.
- Coordination of mouth movement with sentences.



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

¿Qué hemos usado en SmartArt?  
What have we used in SmartArt?

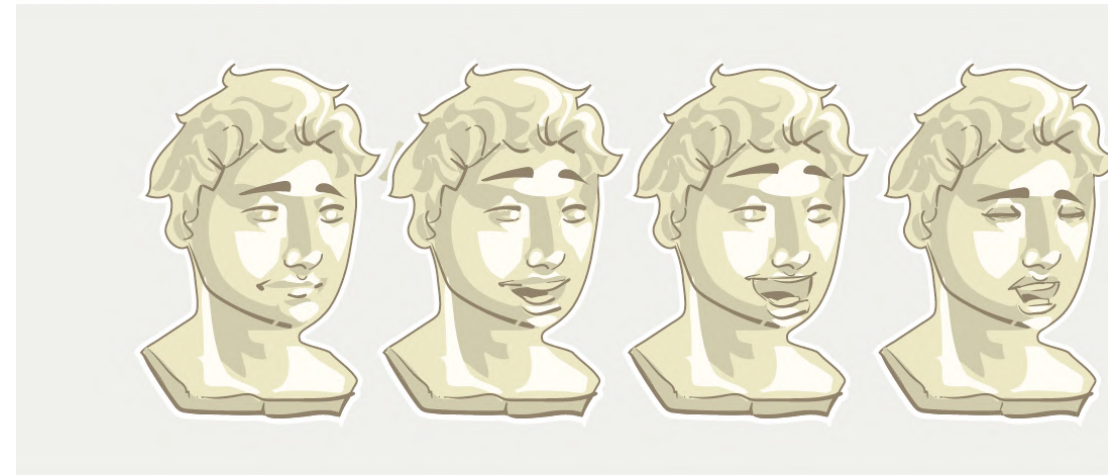
3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

Diseño “Busto”



Expresiones “Busto”





3

## TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

¿Qué hemos usado en SmartArt?  
What have we used in SmartArt?

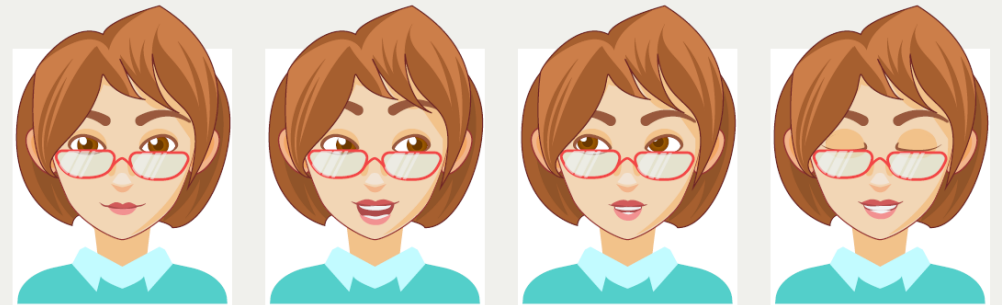
3

## TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE

Diseño “Profesora”



Expresiones “Profesora”





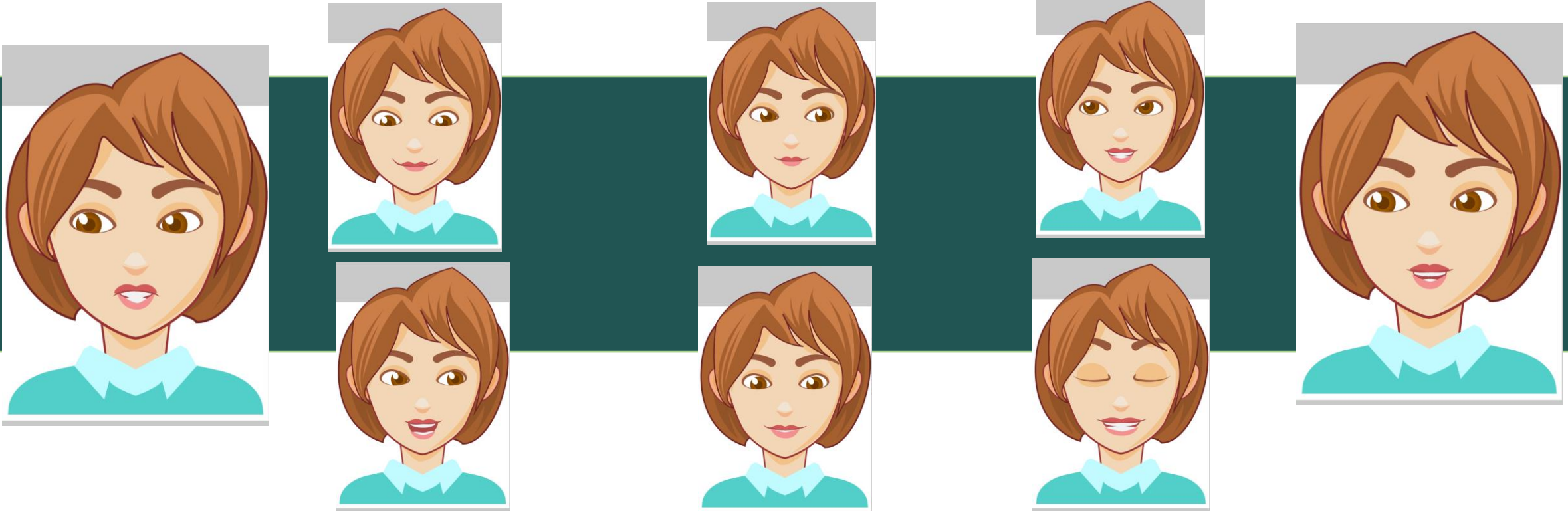
3

### TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN AVATAR. CUÁL UTILIZAR

¿Qué hemos usado en SmartArt?  
What have we used in SmartArt?

3

### TYPES AND CHARACTERISTICS OF AN AVATAR. WHICH ONE TO USE



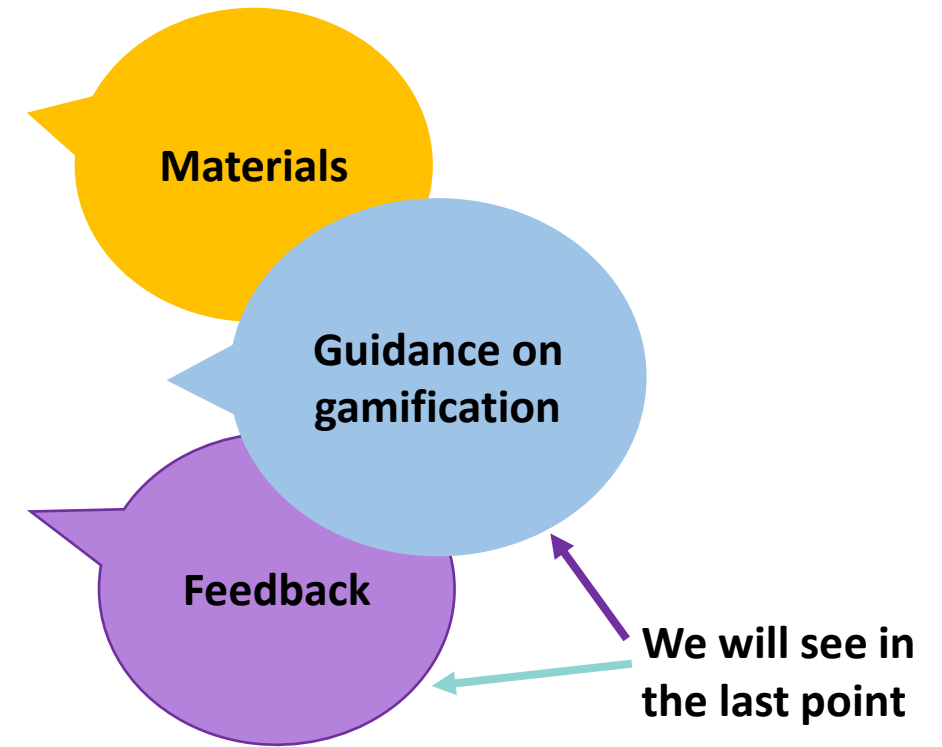




4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ  
PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?



4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR  
HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?





#### 4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

- Puede depender del tipo de perfil que hayamos elegido, pero hay usos que se adaptan bien a cualquier tipo.

- Dar la bienvenida/despedirse
- Realizar introducciones
- Resaltar texto clave
- Contar una historia
- Representar una escena o situación
- Incentivar/motivar

Materiales

Materials



Veamos  
algunos  
ejemplos en  
SmartArt

Let's look at  
some examples  
in SmartArt

#### 4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

- It may depend on the type of profile we have chosen, but there are uses that are well suited to any type.

- Welcoming/farewell
- Making introductions
- Highlighting key text
- Telling a story
- Act out a scene or situation
- Encourage/motivate





4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ  
PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

EL MONASTERIO MEDIEVAL

4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR  
HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

**Materiales.**  
**Bienvenida/Despedida**



Os doy la bienvenida a este espacio de  
aprendizaje sobre uno de los temas  
más interesantes del Arte Medieval  
occidental:  
EL MONASTERIO

**Materiales.**  
**Welcome/Farewell**

4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ  
PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR  
HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

Materiales.  
Introducir

Materiales.  
Introduction

EL MONASTERIO MEDIEVAL: ORÍGENES



- Sus orígenes se encuentran en la Antigüedad.
- Ya, entonces, los hombres y mujeres se retiraban de la sociedad para dedicarse al servicio de Dios.
- En su retiro eligieron dos soluciones:
  - Vivir de forma aislada: son los anacoretas o eremitanos.
  - Vivir en comunidad: son los monjes, que dieron lugar a los monasterios



Ejemplo de vida eremítica. Cuevas en Marquina (Álava)



Ejemplo de vida monástica. monasterio de Santa Catalina de Sinai (Egipto), fundado en el S. VI



© Dra. María José Zaparaín Yáñez



## 4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

### EL MONASTERIO MEDIEVAL: CONCEPTO Y FUNCIÓN PRINCIPAL



Su función principal es la religiosa, como  
LUGARES DE VIDA EN COMÚN, BAJO UNA REGLA

Podemos definir un  
monasterio como  
UNA CIUDAD DE DIOS

REGLA MONÁSTICA: conjunto  
de normas que rigen la vida  
de la comunidad.  
La más conocida es la de  
San Benito de Nursia



San Benito de Nursia. Detalle del  
tríptico *La Madonna y el Niño*,  
Giovanni Bellini, 1488. Sacristía,  
Frairi, Venecia (Italia).

Materiales.

Resaltar texto clave

Materiales.

Highlighting key text



#### 4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

- Contar una historia o representar una escena puede funcionar muy bien en los casos de los PERSONAJES HISTÓRICOS.
- Pueden realizarlo desde su experiencia lo que ofrece un tono más personal y realista, incluso se puede utilizar el recurso de que va a contar un secreto.
- En PRIMERA PERSONA.



Veamos  
algunos  
ejemplos

Let's see some  
examples

#### 4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

- Telling a story or acting out a scene can work very well in the case of HISTORICAL CHARACTERS.
- They can do it from their own experience, which offers a more personal and realistic tone, and they can even use the resource that they are going to tell a secret.
- In FIRST PERSON.



4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ  
PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR  
HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

LA PINTURA ITALIANA DEL SIGLO XVI. MIGUEL ÁNGEL (1475-1564)

ASPECTOS BIOGRÁFICOS



- Nací en 1475, en Caprese, cerca de Arezzo, una bella población toscana bajo la influencia de la Florencia de los Medici.
- Mi familia, los Buonarroti, eran mercaderes y banqueros, por lo tanto, forman parte del patriciado urbano.
- Pero la antigua prosperidad había desaparecido y nuestros recursos eran limitados.
- Me crie en Florencia, en la casa familiar que estaba en uno barrios más ligados al arte, el de la Santa Croce.
- Mi madre falleció cuando yo tenía 6 años y mi infancia no fue tan feliz como me hubiese gustado.

1

 © Dra. María José Zapařain Yáñez

PATRICIADO URBANO  
Grupo social dominante en  
las ciudades medievales

1

Materiales.

Contar una historia en  
primera persona

Materiales.

Telling a story in the  
first person



## 4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

## 4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

**Materiales.**  
**Contar una  
información como si  
fuera un secreto**

**Materiales.**  
**Telling information as  
if it were a secret**

### 4.- PINTURA

#### 4.3.- LOS MODELOS FIGURATIVOS Y SU INTERPRETACIÓN

##### EL MODELO ITALIANO

- Pero la total separación del modelo bizantino tuvo lugar ya en el *TRECENTO*.
- Los renovadores tuvieron concepciones diferentes y trabajaron en torno a dos círculos artísticos distintos: Florencia y Siena
- En Florencia es, sin duda, GIOTTO quien monopoliza el panorama pictórico del momento, extendiendo su fama a toda Italia.
- Partió de la herencia clásica y la influencia bizantina, para investigar en la concepción espacial, la tridimensionalidad o los sistema de proporciones del cuerpo humano aplicados en diferentes posturas.
- Entre sus obras destacan trabajos en Asís, Padua y Florencia.



Voy a  
contarte  
dos de mis  
secretos

Valoré especialmente las  
posibilidades de los  
marcos arquitectónicos  
para la configuración de  
espacios

Me gustaba mucho introducir personajes  
de espalda que ayudaban a crear  
referentes especiales y adoptaban el punto  
de vista del espectador



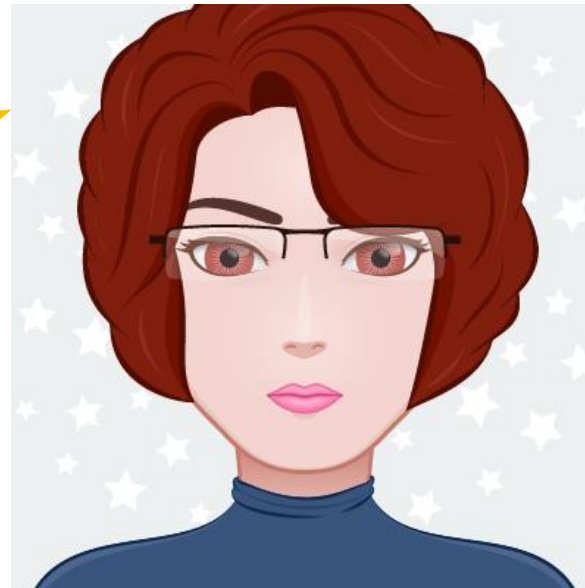


4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ  
PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

**Materiales.**  
Incentivar/motivar

Hay un largo  
etcétera

Pon a volar  
tu  
imaginación



4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR  
HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

**Materials.**  
Incentivise/motivate

There are  
many more

Let your  
imagination fly

#### 4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

- En un contexto presencial, en una presentación tradicional, se puede utilizar el recurso de que lo que diga no se verbalice en un BOCADILLO de diálogo, sino en uno tipo NUBE.
- MATERIALIZAR UN PENSAMIENTO



¿Me estaré explicando?

4.- PINTURA

4.3.- LOS MODELOS FIGURATIVOS Y SU INTERPRETACIÓN

INTERPRETACIÓN DEL MODELO FRANCÉS: INGLATERRA



¡Cómo me hubiera gustado poderlo ver en mi época y desde el taller!

Trinity Apocalypse, Cambridg, ca. 1250

#### 4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

- In a face-to-face context, in a traditional presentation, you can use the resource that what you say is not verbalised in a DIALOGUE BUBBLE, but in a CLOUD-LIKE one.
- MATERIALISING A THOUGHT



Am I explaining myself?



#### 4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

- Es importante saber DOSIFICAR la presencia y actuación del avatar.
- Intentar ofrecer un HILO CONDUCTOR, tanto en la opción del material para presencial, como para un contexto virtual.
- En el segundo caso, su presencia va a ser casi continúa, pero se debe CALIBRAR QUÉ INFORMACIÓN OFRECE EL AVATAR y cual se deja al texto o imagen.

#### 4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

- It is important to know how to DOSE the presence and performance of the avatar.
- Try to offer a GUIDING THREAD, both in the option of the material for face-to-face and for a virtual context.
- In the second case, its presence will be almost continuous, but it is necessary to CALIBRATE WHAT INFORMATION THE AVATAR OFFERS and what is left to the text or image.



#### 4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

- Los cursos virtuales pueden llegar a admitir posibilidades muy complejas.
- El avatar deja de ser alter ego del profesor para ser CONTROLADO POR EL ALUMNO O ALUMNA a modo de aventura gráfica.
- Sería cuando el alumnado es verdaderamente PROTAGONISTA DE SU APRENDIZAJE.
- Implica unos recursos técnicos que, por desgracia, no son con los que trabajamos habitualmente.

#### 4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

- Virtual courses can be very complex in their possibilities.
- The avatar ceases to be the teacher's alter ego to be CONTROLLED BY THE STUDENT in the form of a graphic adventure.
- This is when the student is the true PROTAGONIST OF HIS OR HER LEARNING.
- It involves technical resources which, unfortunately, are not what we usually work with.



4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ  
PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?

4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR  
HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?

Es el caso de  
la llamada  
*second life*

This is the  
case of the  
so-called  
second life

Realizar actividades en  
contextos inmersivos  
tridimensionales

Carrying out  
activities in  
immersive three-  
dimensional  
contexts

Refuerza los  
conocimientos  
adquirido o ayuda a  
adquirirlos

Reinforces or helps  
to acquire acquired  
knowledge

Metodología  
*Learning-by-  
doing*

Learning-by-  
doing  
methodology





4 ¿QUÉ FUNCIONES TIENE Y PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR UN AVATAR?



<https://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/059.pd>

f



Dejo un enlace a *second life* con vídeos

I leave a link to *second life* with videos

4 WHAT FUNCTIONS DOES AN AVATAR HAVE AND WHAT CAN WE USE IT FOR?



<https://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/059.pd>

f

<https://www.connect.secondlife.com/case-studies>



## 5 Y, ¿SI UTILIZAMOS MÁS DE UN AVATAR?

### DIFICULTADES

- Duplica el trabajo
- Hay que pensar que rol desempeña cada avatar.
- Establecer la interacción entre los diferentes avatares

## 5 WHAT IF WE USE MORE THAN ONE AVATAR?

### DIFFICULTIES

- Duplicate the work
- Think about what role each avatar plays.
- Establish the interaction between the different avatars.



## 5 Y, ¿SI UTILIZAMOS MÁS DE UN AVATAR?

### VENTAJAS

- Mayor dinamismo y versatilidad
- Con diferentes unidades temáticas, es posible utilizar un avatar que sirva de hilo conductor en todo el curso y en cada unidad se puede recurrir a un avatar que esté especializado en ese tema.

## 5 WHAT IF WE USE MORE THAN ONE AVATAR?

### ADVANTAGES

- Greater dynamism and versatility
- With different thematic units, it is possible to use an avatar as a common thread throughout the course and in each unit an avatar that specialises in that theme can be used.



## 5 Y, ¿SI UTILIZAMOS MÁS DE UN AVATAR?

### VENTAJAS

- Muy apropiado en materias de Humanidades, como la Historia del Arte, donde en cada tema se puede utilizar un avatar diferente.
- La interacción entre ambos avatares puede tener una dimensión diferenciada.
- Desde la personalidad del avatar especialista y construir su propia historia y, en función de ella, establecer los diálogos y lo que aporta cada uno.

## 5 WHAT IF WE USE MORE THAN ONE AVATAR?

### ADVANTAGES

- Very appropriate in Humanities subjects, such as Art History, where a different avatar can be used in each subject.
- The interaction between the two avatars can have a different dimension.
- From the personality of the specialist avatar and build their own story and, depending on it, establish the dialogues and what each one brings to the table.

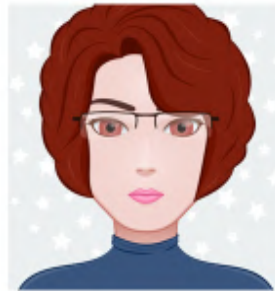




## 5 Y, ¿SI UTILIZAMOS MÁS DE UN AVATAR?

## 5 WHAT IF WE USE MORE THAN ONE AVATAR?

### LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA. EL SIGLO V A. C.: FIDIAS



- Fue un escultor ateniense en continua evolución que desarrolló una intensa actividad y creó una influyente escuela.
- Se le asocia con la figura de Pericles a quien ayudó a configurar la imagen de Atenas en su periodo de mayor esplendor.
- Fue autor de algunas de las imágenes más famosas de la Antigüedad.
- Durante mucho tiempo se le atribuyó el gran conjunto escultórico del Partenón.

El conjunto escultórico del Partenón no debe entenderse como una obra personal mía. En él intervinieron escultores de varias generaciones que trabajaron bajo mi influencia y mi modo de hacer



42

Conozcamos ahora  
algunas de mis obras



5 Y, ¿SI UTILIZAMOS MÁS DE UN AVATAR?

5 WHAT IF WE USE MORE THAN ONE AVATAR?

LA PINTURA ITALIANA DEL SIGLO XVI. MIGUEL ÁNGEL (1475-1564)

EL JUICIO FINAL DE LA CAPILLA SIXTINA



Maestro, quedaría agotado después de esta gran obra y tardó en volver a trabajar en un proyecto pictórico de gran envergadura.

Yo solo hubiese querido dedicarme a la escultura. Pero el papa Clemente VII me encargó otros dos frescos en la Capilla Sixtina. Cuando falleció pensé que no los tendría que llevar a cabo, pero su sucesor, Paulo III, quiso que se hiciesen.



1

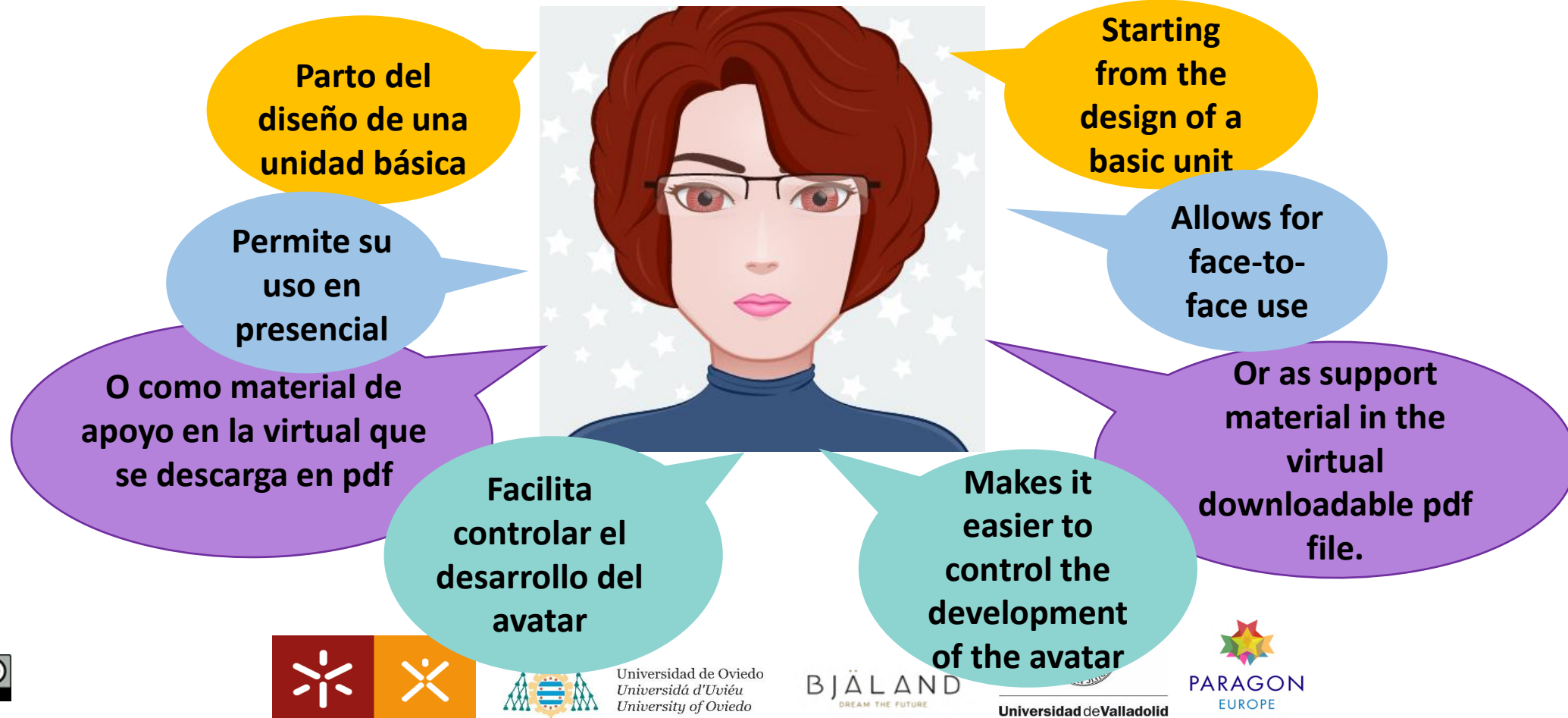


6

## CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

6

## HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.





6

## CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

La unidad básica se adapta para aplicarla a la VLE

Aplicación más directa con un único avatar

Con más de un avatar necesita una reelaboración



6

## HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.

The basic unit is adapted for application to the VLE

More direct application with a single avatar

With more than one avatar it needs reworking.



6

## CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

6

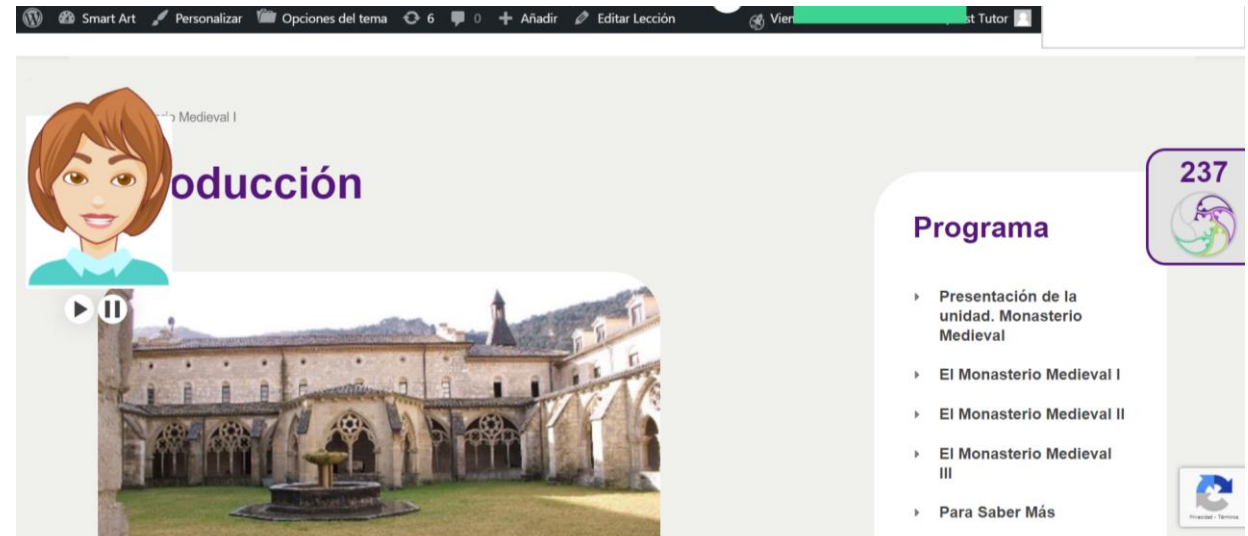
## HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.

### EL MONASTERIO MEDIEVAL



Os doy la bienvenida a este espacio de aprendizaje sobre uno de los temas más interesantes del Arte Medieval occidental:  
**EL MONASTERIO**

 © Dra. María José Zaparaín Yáñez



Smart Art Personalizar Opciones del tema 6 0 + Añadir Editar Lección Vier... st Tutor

Medieval I

## roducción

237

### Programa

- Presentación de la unidad. Monasterio Medieval
- El Monasterio Medieval I
- El Monasterio Medieval II
- El Monasterio Medieval III
- Para Saber Más

Presentar / Ver



6

CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA  
PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

6

HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE  
PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.

### EL MONASTERIO MEDIEVAL: ORÍGENES



- Sus orígenes se encuentran en la Antigüedad.
- Ya, entonces, los hombres y mujeres se retiraban de la sociedad para dedicarse al servicio de Dios.
- En su retiro eligieron dos soluciones:
  - Vivir de forma aislada: son los anacoretas o ermitaños.
  - Vivir en comunidad: son los monjes, que dieron lugar a los monasterios



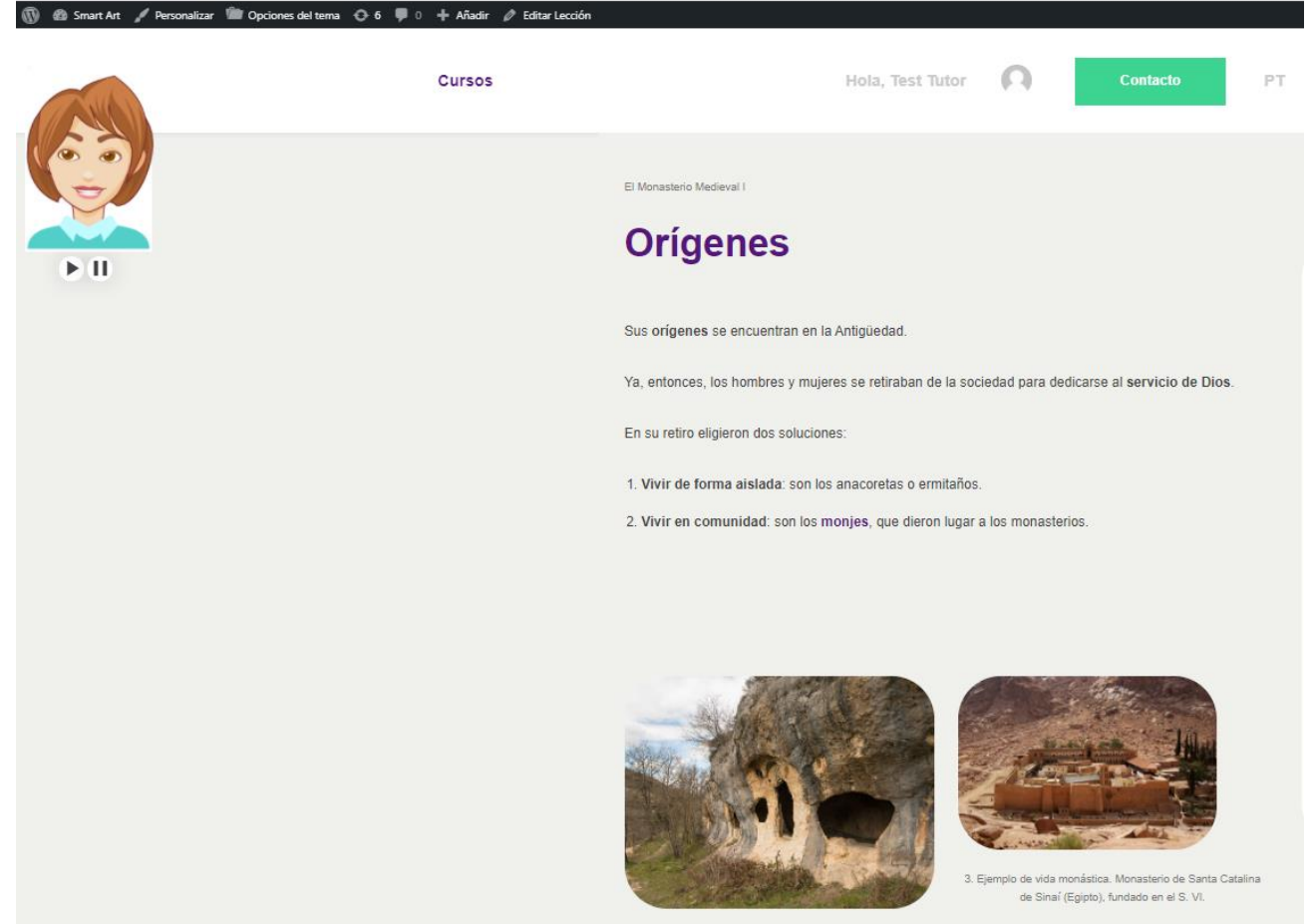
Ejemplo de vida eremítica. Cuevas en Marquina (Álava)



Ejemplo de vida monástica. monasterio de Santa Catalina de Sinai (Egipto), fundado en el S. VI

© Dra. María José Zapaarain Yáñez

7



Smart Art Personalizar Opciones del tema 6 0 + Añadir Editar Lección

Cursos Hola, Test Tutor [Contacto](#) PT

El Monasterio Medieval I

## Orígenes

Sus orígenes se encuentran en la Antigüedad.

Ya, entonces, los hombres y mujeres se retiraban de la sociedad para dedicarse al servicio de Dios.

En su retiro eligieron dos soluciones:

1. Vivir de forma aislada: son los anacoretas o ermitaños.
2. Vivir en comunidad: son los monjes, que dieron lugar a los monasterios.

3. Ejemplo de vida monástica. Monasterio de Santa Catalina de Sinai (Egipto), fundado en el S. VI.



6

## CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

### LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA (SS. V-IV A. C.) ASPECTOS INTRODUCTORIOS

#### Características



Vamos a comenzar viendo sus principales características

- **NATURALISMO IDEALIZADO:** mejora de la naturaleza que es su principal referente.
- Representa **ARQUETIPOS:** dioses, diosas, héroes, atletas...
- **ANTROPOCÉNTRICA:** gira en torno al hombre/mujer como medida y centro.
- **ANTROPOMORFA:** la figura humana es la protagonista, pues las divinidades también tienen forma humana, a diferencia de lo que sucedía en otras culturas anteriores.



2

No se para qué me invita, si no me deja explicar nada....

El arte griego recibió el INFLUJO DE LAS ALTAS CULTURAS: Egipto y Oriente, pero lo replanteó desde su nuevo CONCEPTO DE SER HUMANO y desde su marco socio-político, por lo general el de LAS POLIS.

6

## HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.

### LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA (SS. V-IV A. C.) ASPECTOS INTRODUCTORIOS

#### Características

- **NATURALISMO IDEALIZADO:** entendido como una mejora de la naturaleza que es su principal referente.
- Representa **ARQUETIPOS:** dioses, diosas, héroes, atletas...
- **ANTROPOCÉNTRICA:** gira en torno a la figura humana como medida y centro.
- **ANTROPOMORFA:** la figura humana es la protagonista, pues las divinidades también tienen forma humana, a diferencia de lo que sucedía en otras culturas anteriores.



Hermes con el niño Dionisio, anterior a 330 a. C. Museo Arqueológico de Olimpia (Grecia)

2

5

6

## CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

6

## HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.

5

### LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA (SS. V-IV A. C.) ASPECTOS INTRODUCTORIOS

#### Características

- **NATURALISMO IDEALIZADO:** mejora de la naturaleza que es su principal referente.
- Representa **ARQUETIPOS:** dioses, diosas, héroes, atletas...
- **ANTROPOCÉNTRICA:** gira en torno al hombre/mujer como medida y centro.
- **ANTROPOMORFA:** la figura humana es la protagonista, pues las divinidades también tienen forma humana, a diferencia de lo que sucedía en otras culturas anteriores.



Hermes con el niño Dionisio, anterior a 330 a. C. Museo Arqueológico de Olimpia (Grecia)

 © Dra. María José Zaparaín Yáñez

### Diálogo del Avatar:

Además de conocer sus principales características, es necesario saber que el arte griego recibió el influjo de las altas culturas.

Es decir, de Egipto y Oriente

Pero este influjo lo replanteó desde su nuevo concepto de ser humano y desde su marco socio político, por lo general, el de las polis.

Antes de continuar, debo llamar la atención sobre que, la mayoría de las obras griegas, las conocemos por copias romanas, a veces realizadas en otro material diferente al original

6

## CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA. EL SIGLO IV A. C.: PRAXÍTELES

Esta obra se exhibía en un templete abierto para que pudiera verse desde los diferentes ángulos, a pesar de estar concebida desde un punto de vista frontal

Se crea, así, el tipo denominado VENUS PÚDICA

Para justificar el desnudo, se representa a la diosa sorprendida en el baño. De ahí su actitud y la posición del brazo derecho



¿Hay alguien?

¡Qué vergüenza!

La diosa se vuelve, sorprendida, y ello hace que la composición se abra hacia quien la está observando

Afrodita Ludovisi, copia romana de la Afrodita Cnido de Praxíteles de 360-350 a. C. Museo Nacional Romano del Palacio Alttemps, Roma (Italia)

© Dra. María José Zapařain Yáñez

94

6

## HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.

LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA. EL SIGLO IV A. C.: PRAXÍTELES

Esta obra se exhibía en un templete abierto, para que pudiera verse desde los diferentes ángulos, a pesar de estar concebida desde un punto de vista frontal

¿Hay alguien?

¡Qué vergüenza!

La diosa se vuelve, sorprendida, y ello hace que la composición se abra hacia quien la está observando

Afrodita Ludovisi, copia romana de la Afrodita Cnido de Praxíteles de 360-350 a. C. Museo Nacional Romano del Palacio Alttemps, Roma (Italia)

© Dra. María José Zapařain Yáñez

61



6

## CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

6

## HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.

52

### LA ESCULTURA CLÁSICA GRIEGA. EL SIGLO IV A. C.: PRAXÍTELES

Esta obra se exhibía en un templete abierto,  
para que pudiera verse desde los diferentes  
ángulos, a pesar de estar concebida desde un  
punto de vista frontal



¿Hay  
alguien?

¡Qué  
vergüenza!

La diosa se vuelve,  
sorpresa, y ello  
hace que la  
composición se abra  
hacia quien la está  
observando

Afrodita Ludovisi, copia romana de la  
Afrodita Cnido de Praxiteles de 360-  
350 a. C. Museo Nacional Romano del  
Palacio Altemps, Roma (Italia)

52

 © Dra. María José Zaparaín Yáñez

61

### Diálogo del Avatar:

Para justificar el desnudo, se representa a la diosa  
sorpresa en el baño.

De ahí su actitud y la posición del brazo derecho

Se crea, así, el tipo denominado Venus Púdica



6

## CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

- Hay que prestar especial atención a los **DIÁLOGOS**.
- Deben ser siempre claros y sencillos, con frases que no sean largas ni complejas.
- Debe extremarse el cuidado en la puntuación que debe adaptarse a las posibilidades del programa.

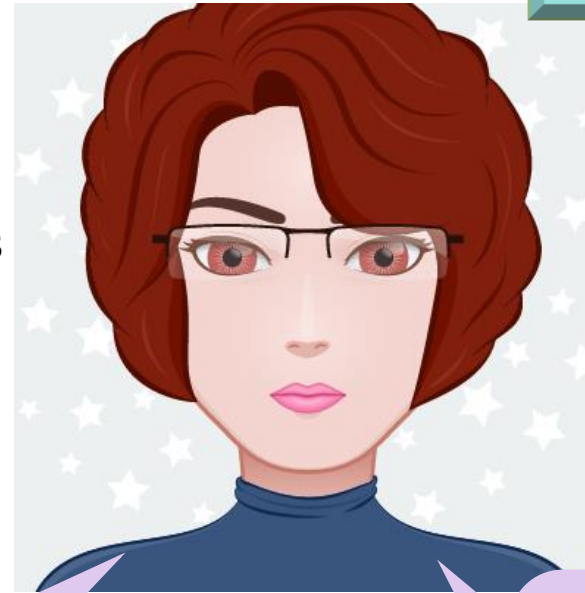
Os recomiendo frases cortas, evitando nexos o muchas comas. Las pausas en la programación no siempre se ajustan a lo que necesitamos.

6

## HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.

- Particular attention should be paid to dialogue.
- They should always be clear and simple, with sentences that are neither long nor complex.
- Extreme care should be taken with punctuation, which should be adapted to the possibilities of the programme.

I recommend short sentences, avoiding links or many commas. Pauses in programming do not always fit what we need.







6

## CÓMO PREPARAMOS MATERIALES CON LA PRESENCIA DE UNO O MÁS DE UN AVATAR

Y, ¿os cuento un secreto?

El avatar pronuncia como está escrito, no interpreta, por lo tanto, no se pueden usar abreviaturas, números romanos y las palabras en otro idioma deben escribirse como se pronuncian.

6

## HOW TO PREPARE MATERIALS WITH THE PRESENCE OF ONE OR MORE AVATARS.

And shall I tell you a secret?

The avatar pronounces as it is written, it does not interpret, therefore, abbreviations, Roman numerals cannot be used and words in another language must be written as they are pronounced.



## 7 EL AVATAR Y LOS JUEGOS. CÓMO PREPARARLOS

- El avatar es una pieza fundamental en la gamificación. Antes del juego, a través de los diálogos puede ir creando un ambiente de complicidad, con un cierto sentido lúdico.
- Si el juego es de rol es imprescindible, pues el avatar se identifica con el jugador.
- El avatar, en los *serious game* tiene dos funciones básicas: invitar a participar y el *feedback* que ofrece.
- Puede, también, dar las instrucciones, si se trata de un juego de mayor complejidad.

## 7 THE AVATAR AND THE GAMES. HOW TO PREPARE THEM

- The avatar is a fundamental part of gamification. Before the game, through dialogue, it can create an atmosphere of complicity, with a certain sense of playfulness.
- If the game is a role-playing game, it is essential, as the avatar identifies with the player.
- In serious games, the avatar has two basic functions: to invite participation and to offer feedback.
- It can also give instructions if it is a more complex game.



7

## EL AVATAR Y LOS JUEGOS. CÓMO PREPARARLOS

- La VLE ya da la acción de comprobar la actividad.
- Tienes un *feedback* inmediato que no facilita el aprendizaje, solo la confirmación del acierto o del error.
- El avatar tienen que alejarse de respuestas automatizadas, arbitrarias o inconexas.
- Debe apostarse por respuestas integradas en el diseño global del aprendizaje.
- Tiene que ayudar a calibrar el aprendizaje.
- Es bueno que se convierta en ayuda para las futuras tareas

7

## THE AVATAR AND THE GAMES. HOW TO PREPARE THEM

- The VLE already gives the action of checking the activity.
- You get immediate feedback that does not facilitate learning, only confirmation of a hit or miss.
- The avatar must move away from automated, arbitrary or unconnected responses.
- You must go for responses that are integrated into the overall learning design.
- It should help calibrate learning.
- It is good that it becomes an aid for future tasks.

7

## EL AVATAR Y LOS JUEGOS. CÓMO PREPARARLOS

7

## THE AVATAR AND THE GAMES. HOW TO PREPARE THEM

Lo ideal es tener tres  
*feedback*

Para quien ha  
acertado

Para quien ha  
fallado

Para quien ha  
acertado  
parcialmente



The ideal situation  
is having three  
feedback

For those  
who  
guessed  
right

For those  
who failed

For those  
who partially  
got it right

En SmartArt solo podemos tener un tipo de *feedback* ¿Qué hacer?  
In SmartArt we can only have one kind of feedback What to do?

7

## EL AVATAR Y LOS JUEGOS. CÓMO PREPARARLOS

7

## THE AVATAR AND THE GAMES. HOW TO PREPARE THEM

Puedo enviar al  
aprendiz que revise un  
determinado material

Puedo  
explicárselo  
directamente

Puedo dar  
pistas

Puedo aportar  
información  
complementaria

I can provide  
additional  
information

I can send the  
student to  
review a certain  
material.

I can  
explain it  
directly

I can give  
hints

Preferable when  
I have only one  
feedback option

Preferibles  
cuando solo  
tengo una  
opción de  
*feedback*





7

## EL AVATAR Y LOS JUEGOS. CÓMO PREPARARLOS

Cuestionario de autoevaluación

5/4

### Actividad 17

Asocia la disposición del refectorio con la orden que la utiliza

Benedictina

Paralelo al eje de la iglesia

Cisterciense

Transversal al eje de la iglesia

Comprobar Actividad



### Ejemplo en SmartArt

- Una de las diferencias en la organización espacial de los monasterios benedictinos y cistercienses es, precisamente, la disposición del refectorio o comedor.
- En los monasterios benedictinos se dispone paralelo al eje de la iglesia.
- En los monasterios cistercienses se dispone transversal al eje de la iglesia.
- Esta disposición tiene una ventaja.
- De esta forma, es mucho más fácil ampliar el refectorio cuando aumentan los miembros de la comunidad



7

## THE AVATAR AND THE GAMES. HOW TO PREPARE THEM

Cuestionario de autoevaluación

5/4

### Actividad 17

Asocia la disposición del refectorio con la orden que la utiliza

Benedictina

Paralelo al eje de la iglesia

Cisterciense

Transversal al eje de la iglesia

Comprobar Actividad



- One of the differences in the spatial organisation of Benedictine and Cistercian monasteries is precisely the arrangement of the refectory or dining room.
- In Benedictine monasteries it is arranged parallel to the axis of the church.
- In Cistercian monasteries it is arranged transversally to the axis of the church.
- This arrangement has an advantage.
- In this way, it is much easier to enlarge the refectory when the number of members of the community increases.



Ya solo me queda invitaros  
a ver la plataforma y a  
participar en los juegos.

En documentación  
habrá artículos de  
interés para ampliar  
lo que hemos visto.



It only remains for me to invite  
you to see the platform and to  
participate in the games.

In documentation there  
will be articles of interest  
to expand on what we  
have seen.

Espero que  
les pueda ser  
de utilidad



I hope it can  
be useful to  
you

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



¡¡¡Muchas  
gracias por  
vuestra  
atención!!!



Thank you very  
much for your  
attention!!!!



## Sesión Tercera. Cómo elaborar rúbricas de evaluación orientadas a procesos en un aula virtual inteligente.

### Primera parte (I): Elaboración de rúbricas en el proyecto SmartArt

### Third session. How to elaborate process-oriented evaluation rubrics in an intelligent virtual classroom

### First Part (I): Developing rubrics in the SmartArt project

**Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares**

**Profesora Titular de Universidad**

**Departamento de Ciencias de la Salud**

**Universidad de Burgos**

**Burgos 7 de julio de 2021**







**1.1. Elaboración de rúbricas alineación de las competencias a implementar y los criterios de evaluación.**

**1.2. Cómo dar *feedback* (retroalimentar) en el ABP en entornos virtuales (Plataforma UBUVirtual): análisis de las tareas y análisis del error como fuentes de aprendizaje.**

**1.3. Elaboración de rúbricas en el proyecto SmartArt.**

**1.1. Development of rubrics aligning the competences to be implemented and the assessment criteria.**

**1.2. How to give feedback in PBL in virtual environments (UBUVirtual Platform): analysis of tasks and analysis of errors as sources of learning.**

**1.3. Development of rubrics in the SmartArt project.**



**1.1. Elaboración de rúbricas alineación de las competencias a implementar y los criterios de evaluación.**

**1.1. Development of rubrics aligning the competences to be implemented and the assessment criteria.**



## Competencias Competences



## Criterios de evaluación Evaluation criteria



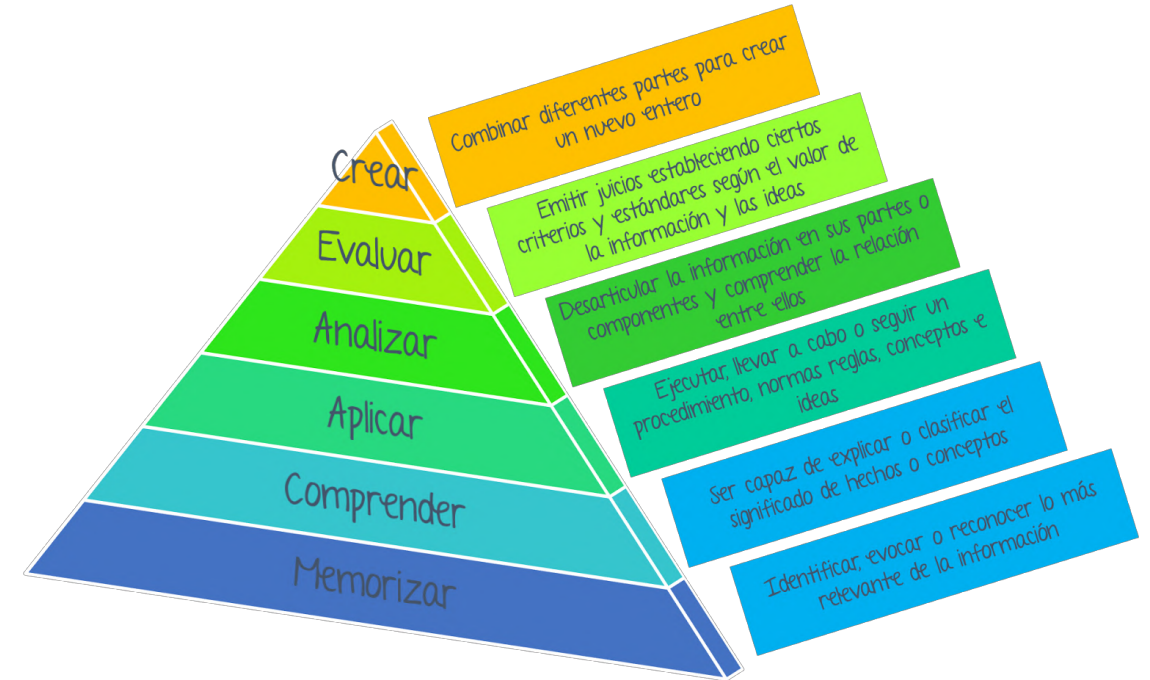
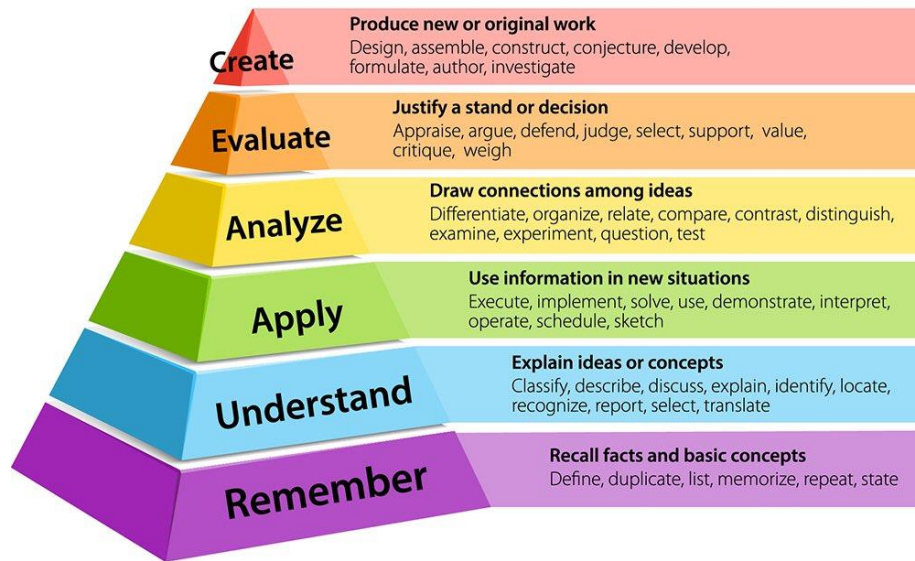
# Taxonomía de Bloom actualizada

## Bloom's Taxonomy updated

Era digital

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital>

### Bloom's Taxonomy



### Actualizada

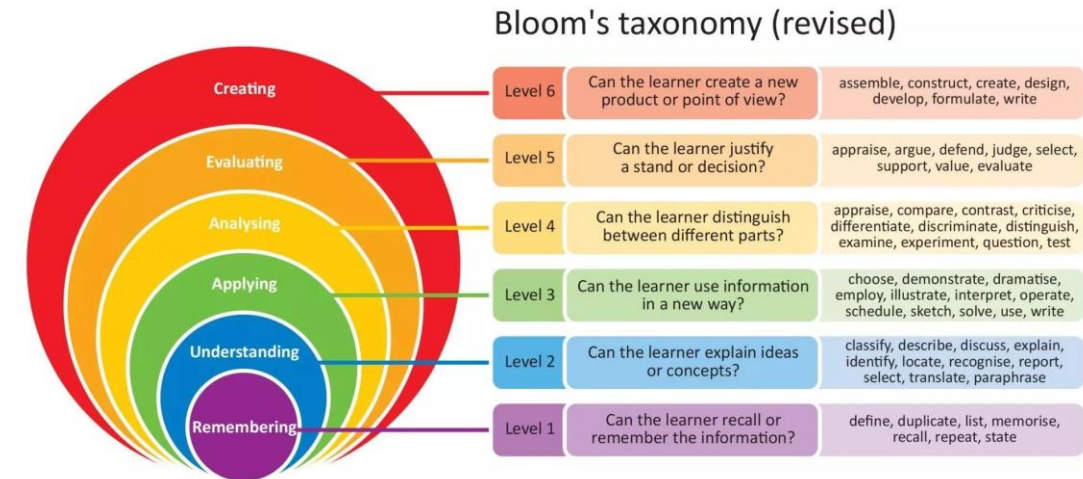
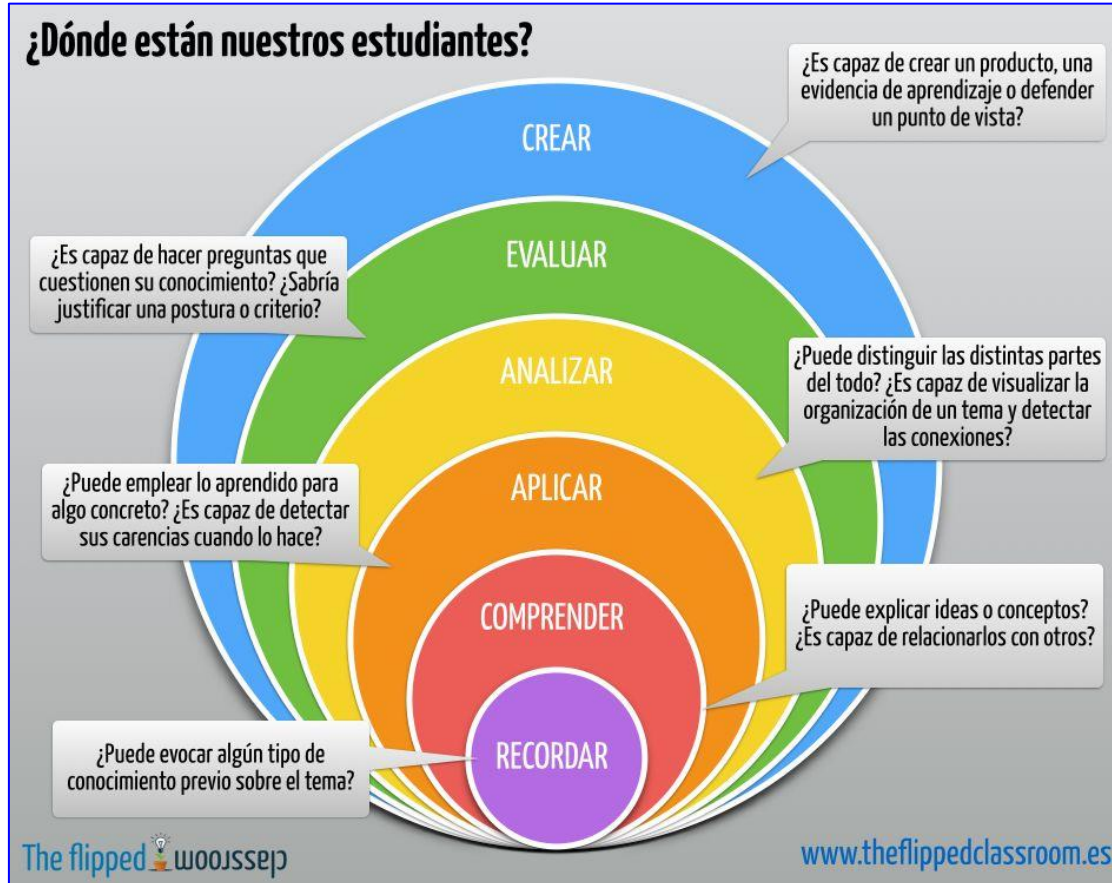
<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomCuadro>

### Criterios de evaluación



## Taxonomía de Bloom actualizada

### Infografía







## Ejemplos de rúbricas en ABP

### Examples of rubrics in PBL

[Enlace](#)



RÚBRICAS PARA EVALUAR  
RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS



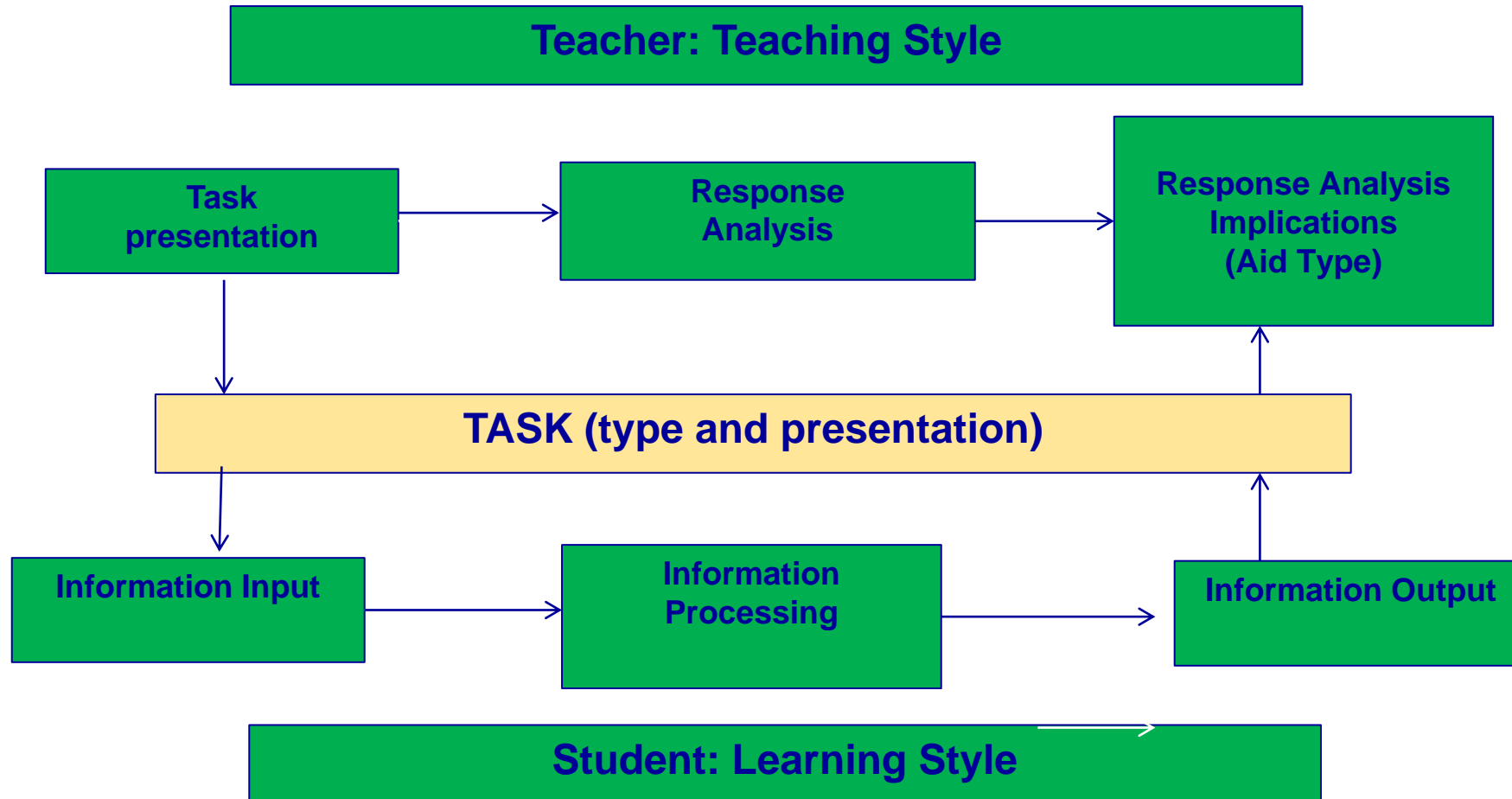
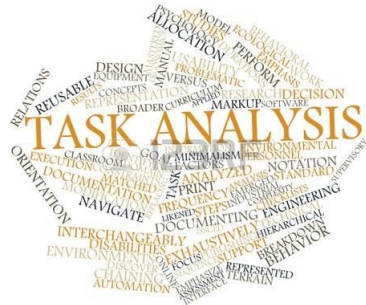
**1.2. Cómo dar *feedback* (retroalimentar) en el ABP en entornos virtuales (Plataforma UBUVirtual): análisis de las tareas y análisis del error como fuentes de aprendizaje.**

**1.2. How to give feedback in PBL in virtual environments (UBUVirtual Platform): task analysis and error analysis as sources of learning.**





## 2. Definition and context. The planning of the activity.





**Alumno: Estilo de Aprendizaje**  
**Student: Learning Style**



**Conocimientos previos**  
**Prior knowledge**

**Entrada**  
**Información**  
**(input)**



**Estrategias de aprendizaje**  
**Learning strategies**



**Gestión de la Calidad**

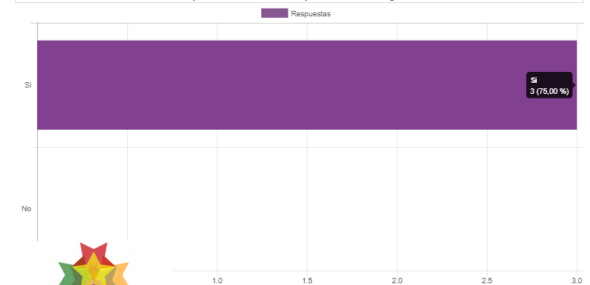
Editar

- ✦ Programación Gestión de calidad en Servicios de Enfermería Editar
- ✦ Cronograma Editar
- ✦ Escala de Estrategias Metacognitivas Editar
- ✦ Escala de Estrategias de apoyo al procesamiento Editar
- ✦ Escala de conocimientos previos en calidad Editar
- ✦ Escala Valoración Final de la parte de la asignatura en Gestión de la Calidad Editar
- No mostrado a los estudiantes
- ✦ Proyectos Editar

+ Añadir una actividad o un recurso



Estoy de acuerdo en participar en el estudio de investigación sobre estrategias de aprendizaje. Los datos son anónimos y mis respuestas serán sólo usadas para fines de investigación.

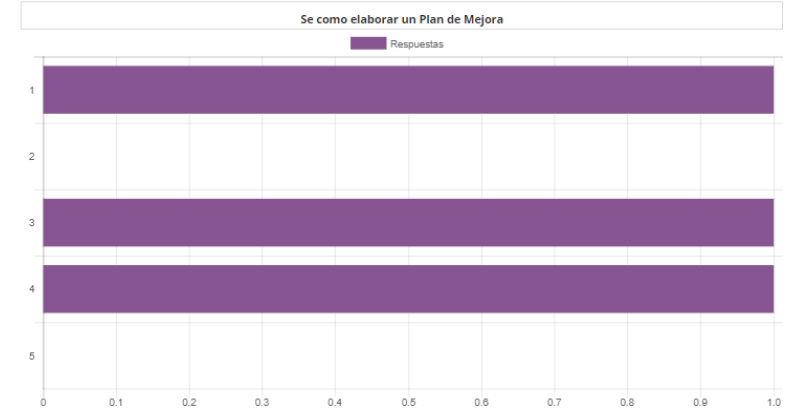






**Alumno: Estilo de Aprendizaje  
Student: Learning Style**

Mostrar el cuadro de datos

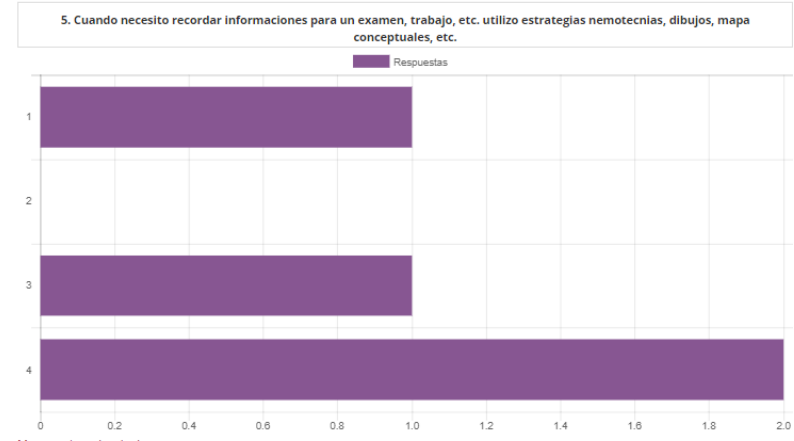


**Entrada Información (input)**



**Conocimientos previos  
Prior knowledge**

Mostrar el cuadro de datos



**Estrategias de aprendizaje  
Learning strategies**



Mostrar el cuadro de datos



## Alumno: Estilo de Aprendizaje Student: Learning Style

### Cuestionarios de auto-evaluación Self-assessment questionnaires

Procesamiento de la Información  
Information Processing

UNIVERSIDAD DE BURGOS INTERNACIONAL

Página Principal > Cursos > GESTIÓN DE SERVICIOS DE ENFERMERÍA (7598 #1P) > Tema 1 > Cuestionario de conocimientos Unidad Temática 1

MARIA CONSUELO S

16 de abril de 2018, 12:16  
Finalizado  
16 de abril de 2018, 12:27  
1 minutos 55 segundos  
1,00 de 10,00 (60%)

**Pregunta 1**  
Incorrecta  
Puntúa 0,33 sobre 1,00

Los análisis de calidad tienen que considerar:

Selección una:

- a. El tipo de afectación. X
- b. El grado de afectación.
- c. El estado funcional y cognitivo del paciente.
- d. Todas ellas.

Respuesta incorrecta.  
La respuesta correcta es: Todas ellas.

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Puntos
1	16/04/2018 12:16	Iniciado/a	Sin responder aún	
2	16/04/2018 12:20	Guardada: Todas ellas.	Respuesta guardada	
3	16/04/2018 12:25	Guardada: El tipo de afectación.	Respuesta guardada	
4	16/04/2018 12:27	Intento finalizado	Incorrecta	-0,33

**Pregunta 2**  
Correcta  
Puntúa 1,00 sobre 1,00

Los modelos de gestión de calidad implican:

Selección una:

- a. Una evaluación al menos anual. ✓
- b. Una evaluación cada dos años.
- c. Una evaluación cada tres años.
- d. Una evaluación opcional.

Respuesta correcta.  
La respuesta correcta es: Una evaluación al menos anual.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Intentos	1, 2
Comenzado el	Jueves, 12 de abril de 2018, 20:22
Estado	Finalizado
Finalizado en	Jueves, 12 de abril de 2018, 20:24
Tiempo empleado	1 minutos 19 segundos
Calificación	4,00 de 10,00 (40%)

**Pregunta 1**  
Correcta  
Puntúa 1,00 sobre 1,00

La diferencia entre el modelo de gestión de la calidad anterior al modelo de gestión de calidad total se basa en:

Selección una:

- a. Centrarse en la investigación
- b. Todas ellas. ✓ Respuesta correcta los modelos de Calidad Total se se han centrado en la investigación y la docencia. El objetivo es la satisfacción de las expectativas del usuario o cliente. Este tipo de modelo busca ahorrar tiempo y dinero, la calidad es una responsabilidad de todos los agentes implicados. El objetivo último es la prevención para evitar los errores de funcionamiento del servicio o unidad, p. 2 Tema 1.
- c. Centrarse en la docencia
- d. En la responsabilidad de todos los agentes implicados

Respuesta correcta  
La respuesta correcta es: Todas ellas

Escribir comentario o corregir la calificación

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Puntos
1	12/04/2018 20:22	Iniciado/a	Sin responder aún	
2	12/04/2018 20:22	Guardada: Todas ellas	Respuesta guardada	
3	12/04/2018 20:24	Intento finalizado	Correcta	1,00



Proceso





**Salida Información (output)**



**Alumno: Estilo de Aprendizaje**  
**Student: Learning Style**

GESTIÓN DE SERVICIOS DE ENFERMERÍA. (7598 #1P)-Cuestionario de conocimientos Unidad Temática 1-calificaciones.csv - LibreOffice Calc

		Apellido(s)											
		J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	
1	Tiempo requerido	Calificación/10.00	P. 1 /1.00	P. 2 /1.00	P. 3 /1.00	P. 4 /1.00	P. 5 /1.00	P. 6 /1.00	P. 7 /1.00	P. 8 /1.00	P. 9 /1.00	P. 10 /1.00	
2	7 minutos 47 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	8 minutos 36 segundos	8.67	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	1	
4	8 minutos 49 segundos	3.33	1	-0.33	-0.33	-0.33	-0.33	1	-0.33	1	1	1	
5	4 minutos 22 segundos	8.67	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	1	
6	6 minutos 49 segundos	7.33	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	-0.33	
7	4 minutos 10 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	8 minutos 34 segundos	7.33	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	-0.33	
9	7 minutos 53 segundos	3.67	1	-	-0.33	1	-0.33	1	1	-0.33	-0.33	1	
10	8 minutos 54 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	9 minutos 34 segundos	7.33	1	1	1	1	-0.33	1	1	-0.33	1	1	
12	6 minutos 31 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	9 minutos 30 segundos	6	1	1	1	1	-0.33	1	-0.33	-0.33	1	1	
14	3 minutos 50 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	12 minutos 51 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	12 minutos 43 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	10 minutos 40 segundos	9	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	
18	10 minutos 25 segundos	7.33	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	1	-0.33	
19	8 minutos 49 segundos	8.67	1	1	-0.33	1	1	1	1	1	1	1	
20	10 minutos 12 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	6 minutos 8 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	5 minutos 2 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	13 minutos 52 segundos	8	1	-	1	-	1	1	1	1	1	1	
24	11 minutos 55 segundos	6	1	-0.33	1	1	-0.33	1	1	1	-0.33	1	
25	9 minutos 13 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
26	9 minutos 40 segundos	8	1	1	1	1	1	1	1	-	1	1	
27	10 minutos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
28	8 minutos 21 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
29	7 minutos 24 segundos	8.67	1	1	1	1	-0.33	1	1	1	1	1	
30	9 minutos 24 segundos	8	1	1	-	1	1	1	1	1	-	1	
31	8 minutos 37 segundos	7.67	1	1	1	1	-	1	1	1	1	-0.33	
32	12 minutos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
33	9 minutos 21 segundos	8.67	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	1	
34	15 minutos 7 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
35	7 minutos 11 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
36	12 minutos 41 segundos	7.67	1	-0.33	1	1	1	1	1	1	1	-	
37	12 minutos 30 segundos	7.67	1	-0.33	1	1	1	1	1	1	1	1	
38	10 minutos 36 segundos	8.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	
39	10 minutos 24 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
40	13 minutos 29 segundos	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	
41	10 minutos 16 segundos	7.67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	
42	12 minutos 32 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
43	11 minutos 55 segundos	8.67	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	1	
44	8 minutos 20 segundos	8.67	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	1	
45	6 minutos 55 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
46	14 minutos 54 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
47	11 minutos 13 segundos	8.67	1	1	1	1	1	1	1	1	-0.33	1	
48	10 minutos 51 segundos	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



**Cuestionarios de auto-evaluación**  
**Self-assessment questionnaires**

- Videos de apoyo
  - Flipped Classroom
- Tema 1. Material complementario
  - Video Tema 1. Enfermería y control de la calidad
  - Encuesta de análisis del video Tema 1
  - Cuestionario de auto-evaluación Tema 1. Enfermería y control de la calidad
  - Encuesta de análisis del cuestionario Tema 1
- Tema 2. Material complementario
  - Video Tema 2(1). Elaboración de Planes de Mejora de Calidad de Servicios
  - Tema 2(2). Elaboración de Planes de Mejora en calidad de Servicios
  - Encuesta de análisis de los videos Tema 2
  - Cuestionario de auto-evaluación Tema 2
  - Encuesta de análisis del cuestionario Tema 2



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo



Universidad de Valladolid



PARAGON EUROPE  
REALISING EXCELLENCE

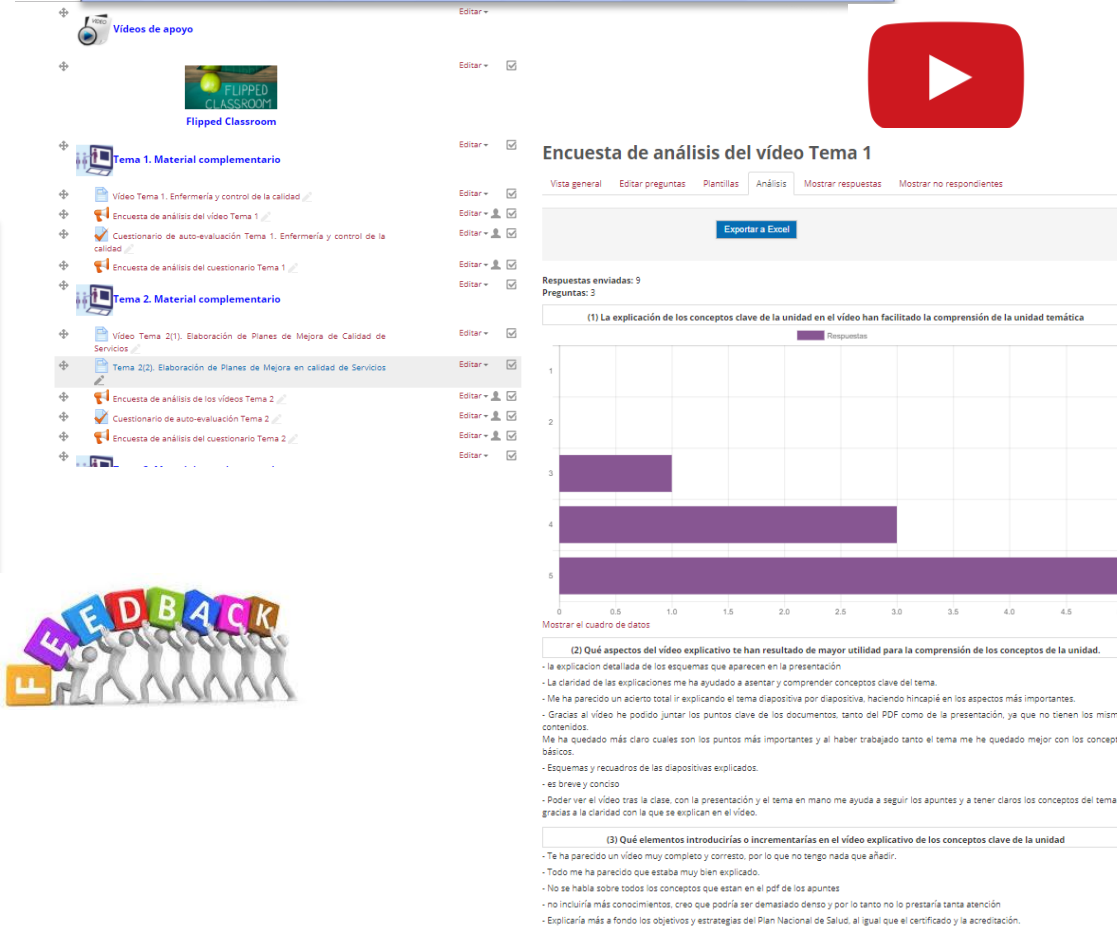


**Profesor: Estilo de Enseñanza**  
**Teacher: Teaching Style**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



**Consecuencias de las Respuestas (tipo de ayudas)**  
**Consequences of the Responses (type of aid)**



**Encuesta de análisis del vídeo Tema 1**

Resuestas enviadas: 9  
Preguntas: 3

**(1) La explicación de los conceptos clave de la unidad en el vídeo han facilitado la comprensión de la unidad temática**

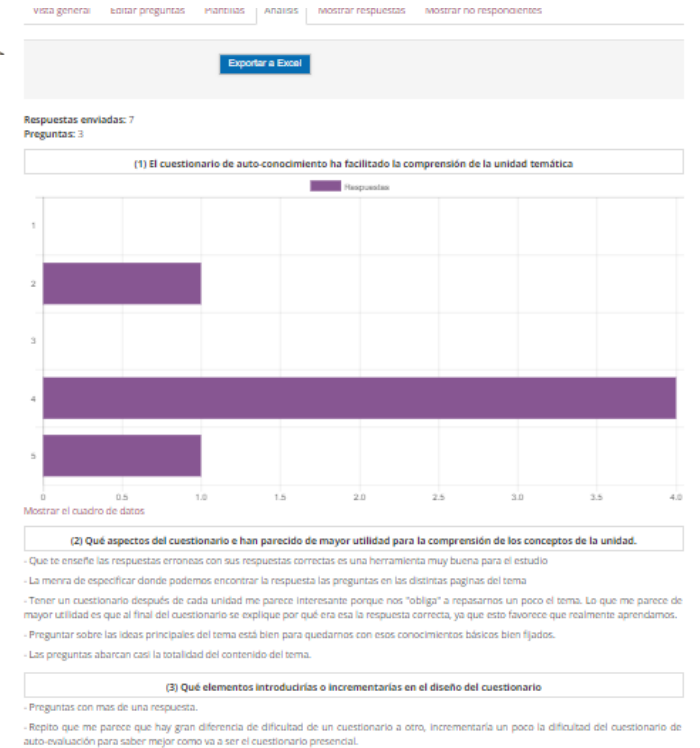
Respuestas	Count
1	0
2	0
3	1
4	3
5	5

**(2) Qué aspectos del vídeo explicativo te han resultado de mayor utilidad para la comprensión de los conceptos de la unidad.**

- la explicación detallada de los esquemas que aparecen en la presentación
- La claridad de las explicaciones me ha ayudado a asentar y comprender conceptos clave del tema.
- Me ha parecido un acierto total ir explicando el tema diapositiva por diapositiva, haciendo hincapié en los aspectos más importantes.
- Gracias al vídeo he podido juntar los puntos clave de los documentos, tanto del PDF como de la presentación, ya que no tienen los mismos contenidos. Me ha quedado más claro cuáles son los puntos más importantes y al haber trabajado tanto el tema me he quedado mejor con los conceptos básicos.
- Esquemas y recuadros de las diapositivas explicados.
- es breve y conciso
- Poder ver el vídeo tras la clase, con la presentación y el tema en mano me ayuda a seguir los apuntes y a tener claros los conceptos del temario gracias a la claridad con la que se explican en el vídeo.

**(3) Qué elementos introducirías o incrementarías en el vídeo explicativo de los conceptos clave de la unidad**

- Te ha parecido un vídeo muy completo y correcto, por lo que no tengo nada que añadir.
- Todo me ha parecido que estaba muy bien explicado.
- No se habla sobre todos los conceptos que están en el pdf de los apuntes
- no incluiría más conocimientos, creo que podría ser demasiado denso y por lo tanto no lo prestaría tanta atención
- Explicaría más a fondo los objetivos y estrategias del Plan Nacional de Salud, al igual que el certificado y la acreditación.



**(1) El cuestionario de auto-conocimiento ha facilitado la comprensión de la unidad temática**

Respuestas	Count
1	0
2	1
3	0
4	5
5	1

**(2) Qué aspectos del cuestionario e han parecido de mayor utilidad para la comprensión de los conceptos de la unidad.**

- Que te enseñe las respuestas erróneas con sus respuestas correctas es una herramienta muy buena para el estudio
- La menra de especificar donde podemos encontrar la respuesta las preguntas en las distintas paginas del tema
- Tener un cuestionario después de cada unidad me parece interesante porque nos "obliga" a repasarlos un poco el tema. Lo que me parece de mayor utilidad es que al final del cuestionario se explique por qué era la respuesta correcta, ya que esto favorece que realmente aprendamos.
- Preguntar sobre las ideas principales del tema está bien para quedarnos con esos conocimientos básicos bien fijados.
- Las preguntas abarcan casi la totalidad del contenido del tema.

**(3) Qué elementos introducirías o incrementarías en el diseño del cuestionario**

- Preguntas con mas de una respuesta.
- Repito que me parece que hay gran diferencia de dificultad de un cuestionario a otro, incrementaría un poco la dificultad del cuestionario de auto-avaliación para saber mejor como va a ser el cuestionario presencial.



Universidad de Oviedo  
Universidat d'Oviéu  
University of Oviedo



Universidad de Valladolid





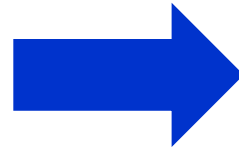






## Método Method

Análisis de datos  
Data analysis



Cualitativos  
Qualitative



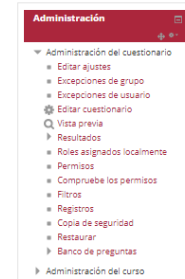
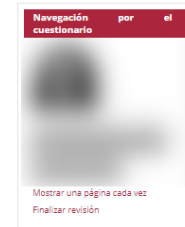
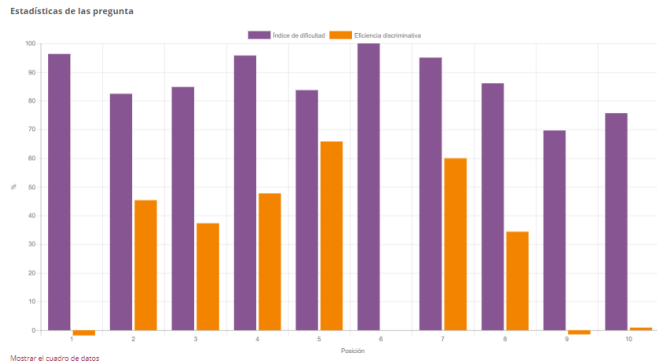
Cuantitativos  
Quantitative



# Tutorización y feedback a través de la plataforma

## Tutoring and feedback through the platform

**Feedback automático en tiempo real**  
**Automatic real-time**



Intentos	1, 2
Comenzado el	Jueves, 12 de abril de 2018, 20:22
Estado	Finalizado
Finalizado en	Jueves, 12 de abril de 2018, 20:24
Tiempo empleado	1 minutos 19 segundos
Calificación	4,00 de 10,00 (40%)

**Pregunta 1**  
Correcta  
Puntuación: 1,00 sobre 1,00

La diferencia entre el modelo de gestión de la calidad anterior al modelo de gestión de calidad total se basa en

Seleccione una:

- a. Centrarse en la investigación
- b. Todas ellas ✓ Respuesta correcta: los modelos de Calidad Total se se han centrado en la investigación y la docencia. El objetivo es la satisfacción de las expectativas del usuario o cliente. Este tipo de modelo busca ahorrar tiempo y dinero, la calidad es una responsabilidad de todos los agentes implicados. El objetivo último es la prevención para evitar los errores de funcionamiento del servicio o unidad, p. 2 Tema 1.
- c. Centrarse en la docencia
- d. En la responsabilidad de todos los agentes implicados

Respuesta correcta  
La respuesta correcta es: Todas ellas

Escribir comentario o corregir la calificación

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Puntos
1	12/04/2018 20:22	Iniciado/a	Sin responder aún	
2	12/04/2018 20:22	Guardada: Todas ellas	Respuesta guardada	
3	12/04/2018 20:24	Intento finalizado	Correcta	1,00

Selección	Imagen	Apellidos	Nombre	Dirección de correo	Estado	Grupo	Calificación	Editar	Última modificación (domingo, 12 de abril de 2018, 14:59)	Archivos enviados	Última modificación (domingo, 12 de abril de 2018, 14:59)	Comentarios de la entrega	Última modificación (domingo, 12 de abril de 2018, 14:59)	Comentarios de reevaluación	Archivos de reevaluación	Real	Calificación
1					Enviado para calificar	Grupo 1.2	Calificación	Editar	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59		Puntuación: 1,00 sobre 1,00	Comentarios (0)	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59	Muy buena práctica			
2					Enviado para calificar	Grupo 1.2	Calificación	Editar	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59		Puntuación: 1,00 sobre 1,00	Comentarios (0)	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59	Muy buena práctica			
3					Enviado para calificar	Grupo 1.2	Calificación	Editar	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59		Puntuación: 1,00 sobre 1,00	Comentarios (0)	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59	Muy buena práctica			
4					Enviado para calificar	Grupo 1.3	Calificación	Editar	domingo, 12 de abril de 2018, 17:06		Puntuación: 1,00 sobre 1,00	Comentarios (0)	domingo, 12 de abril de 2018, 17:06	La práctica se completa bien para las sucesivas			
5					Enviado para calificar	Grupo 1.3	Calificación	Editar	domingo, 12 de abril de 2018, 17:06		Puntuación: 1,00 sobre 1,00	Comentarios (0)	domingo, 12 de abril de 2018, 17:06	La práctica se completa bien para las sucesivas			
6					Enviado para calificar	Grupo 1.3	Calificación	Editar	domingo, 12 de abril de 2018, 17:06		Puntuación: 1,00 sobre 1,00	Comentarios (0)	domingo, 12 de abril de 2018, 17:06	La práctica se completa bien para las sucesivas			
7					Enviado para calificar	Grupo 1.3	Calificación	Editar	domingo, 12 de abril de 2018, 17:06		Puntuación: 1,00 sobre 1,00	Comentarios (0)	domingo, 12 de abril de 2018, 17:06	La práctica se completa bien para las sucesivas			
8					Enviado para calificar	Grupo 1.2	Calificación	Editar	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59		Puntuación: 1,00 sobre 1,00	Comentarios (0)	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59	Muy buena práctica			
9					Enviado para calificar	Grupo 1.2	Calificación	Editar	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59		Puntuación: 1,00 sobre 1,00	Comentarios (0)	domingo, 12 de abril de 2018, 14:59	Muy buena práctica			

**Feedback automático en tiempo predefinido**  
**Feedback automatic in predefined time**

**Individual**

**Grupal Group**



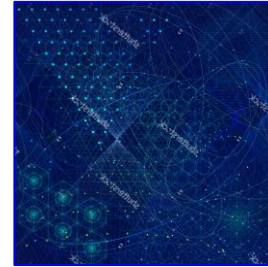
Universidad de Valladolid



PARAGON EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



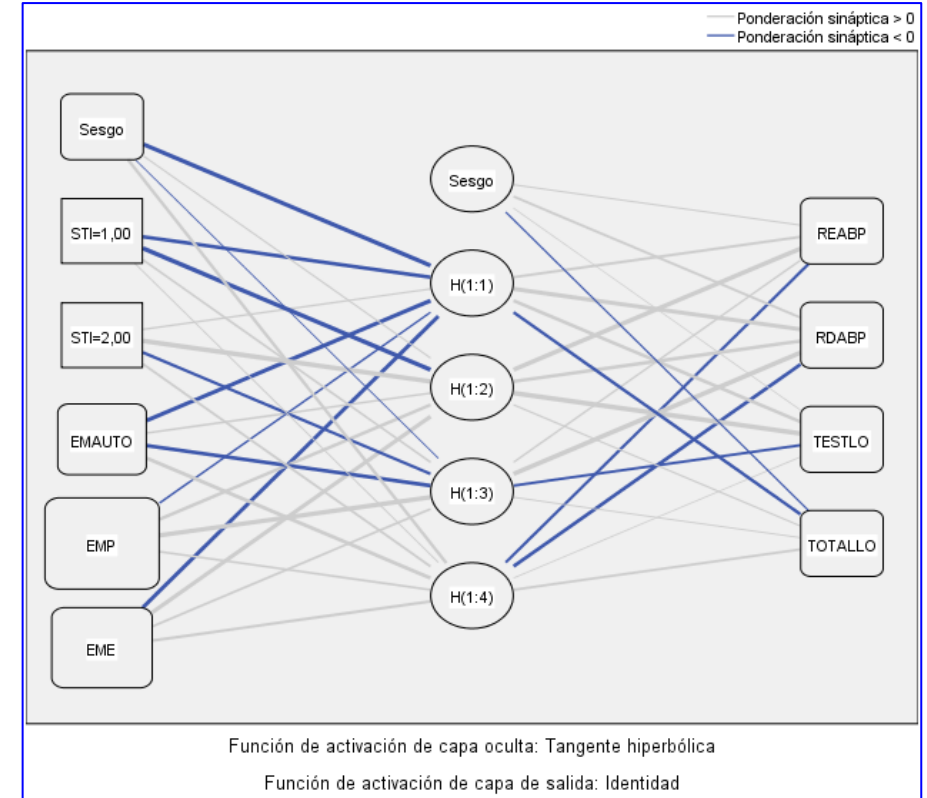
## Análisis de resultados Analysis of results



### Redes Neuronales Neural Networks Perceptron Multicapa Multilayer Perceptron

Las RNA de tipo **Perceptrón Multicapa (PM)** se encuentran entre las arquitecturas de red más poderosas y populares. Están formadas por una capa de **entrada**, un número arbitrario de capas ocultas, y una capa de **salida**. Cada una de las neuronas ocultas o de salida recibe una entrada de las neuronas de la capa previa (conexiones hacia atrás), pero **no existen conexiones laterales entre las neuronas dentro de cada capa**. La **capa de entrada** contiene tantas neuronas como categorías correspondan a las variables independientes que se desean representar. La **capa de salida** corresponde a la variable respuesta, que en este caso es una variable categórica (Longoni, Porcel, López & Dapozo, 2010).

**Multi-layer Perceptron (PM) ANNs** are among the most powerful and popular network architectures. They consist of an **input** layer, an arbitrary number of hidden layers, and an **output** layer. Each of the hidden or output neurons receives an input from neurons in the previous layer (backward connections), **but there are no lateral connections between neurons within each layer**. The **input layer** contains as many neurons as there are categories corresponding to the independent variables to be represented. The **output layer** corresponds to the response variable, which in this case is a **categorical variable** (Longoni, Porcel, López & Dapozo, 2010).

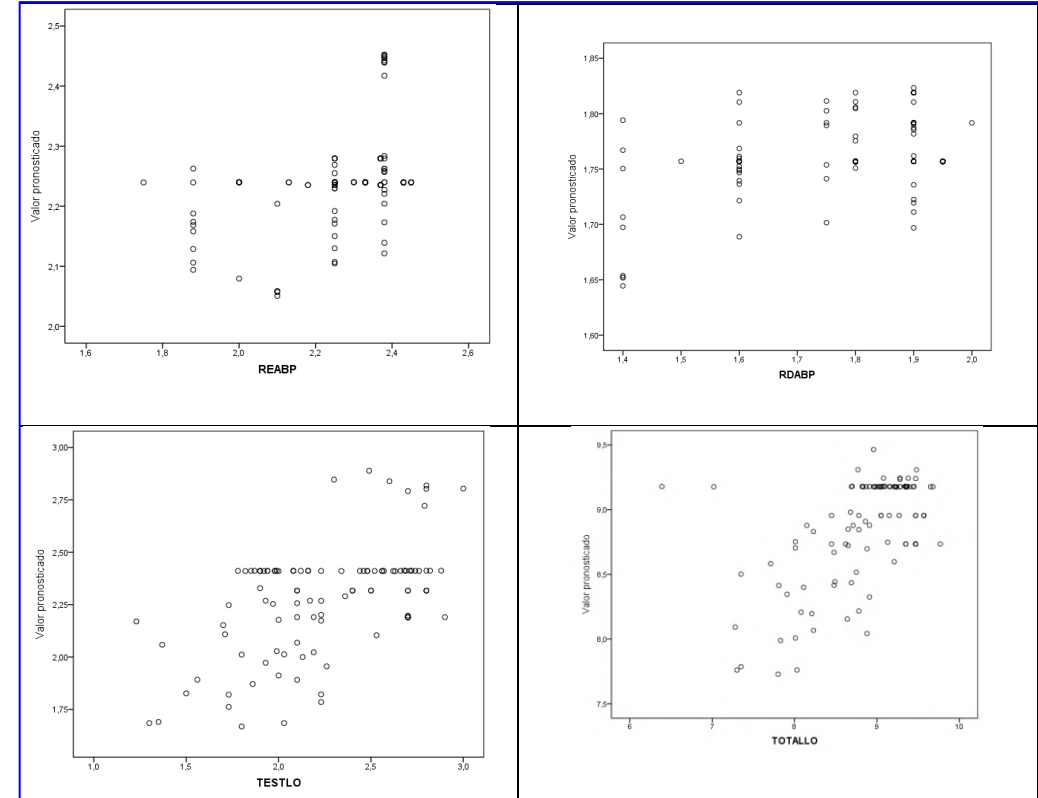
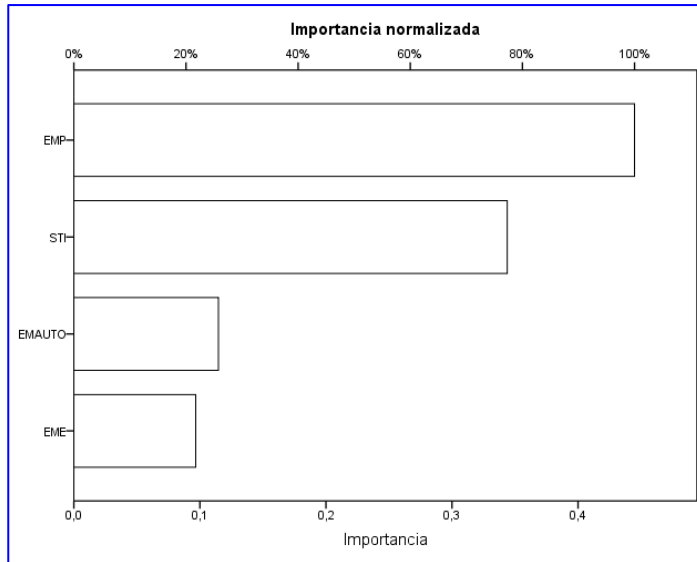




## Redes Neuronales Neural Networks

Importancia de las variables independientes

	Importancia	Importancia normalizada
STI	.344	77.3%
EMAUTO	.115	25.8%
EMP	.445	100.0%
EME	.097	21.7%



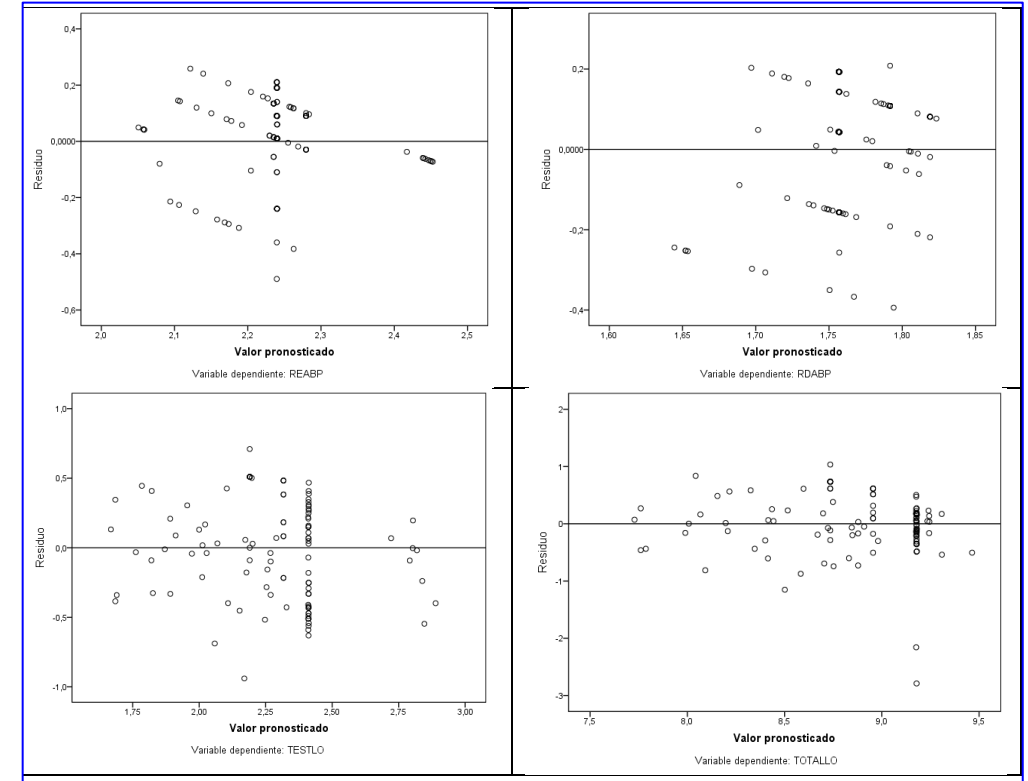
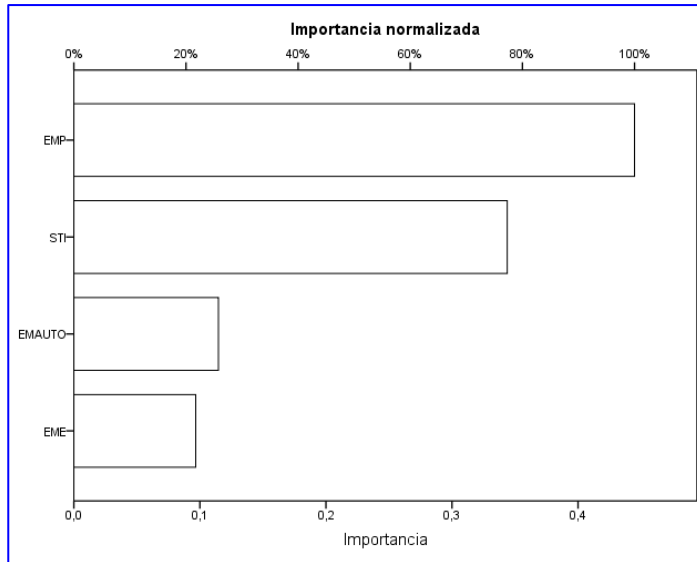


# Learning Analytics

## Redes Neuronales Neural Networks

Importancia de las variables independientes

	Importancia	Importancia normalizada
STI	.344	77.3%
EMAUTO	.115	25.8%
EMP	.445	100.0%
EME	.097	21.7%

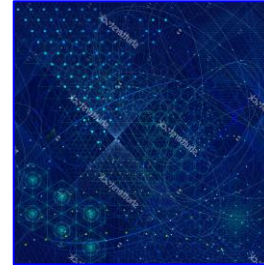




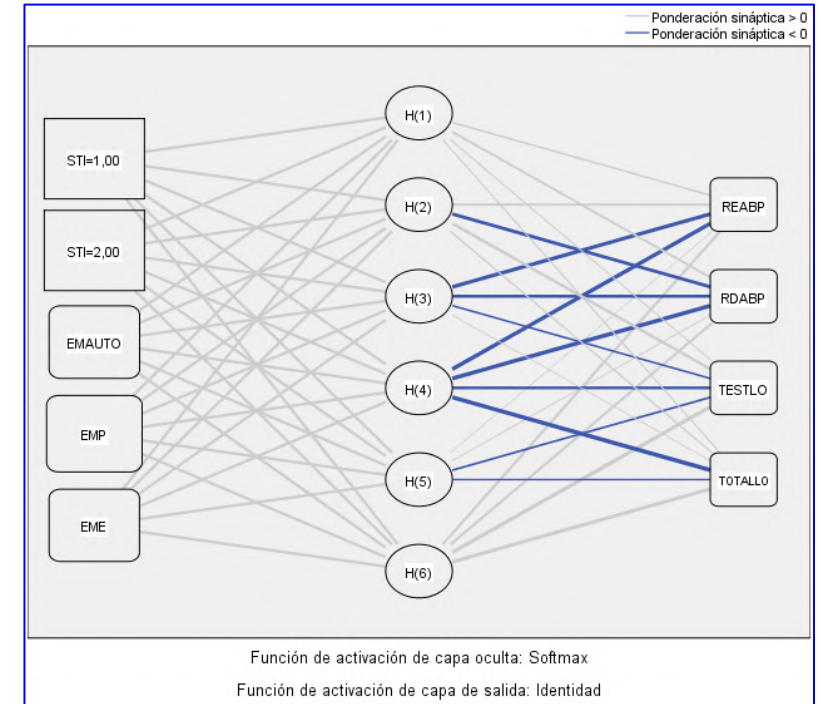


Las **RNA de Función de Base Radial (FBR)** son aquellas cuyas funciones de activación en los nodos ocultos son **radialmente simétricas**. Se dice que una función es radialmente simétrica (o es una Función de Base Radial, FBR) si su salida depende de la **distancia entre un vector que almacena los datos de entrada y un vector de pesos sinápticos, que recibe el nombre de centro o centroide**. Las redes FBR presentan tres capas de conexión hacia adelante: **la capa de entrada, la capa oculta o intermedia y la capa de salida**. Las neuronas de la capa de entrada simplemente envían la información a la capa intermedia. Las neuronas de la capa oculta se activan en función de la distancia que separa cada patrón de entrada con respecto al centroide que cada neurona oculta almacena, a la que se le aplica una **función radial con forma gaussiana**. Las **neuronas de la capa de salida son lineales**, y simplemente calculan la suma ponderada de las salidas que proporciona la capa oculta (Longoni, Porcel, López & Dapozo, 2010).

**Radial Base Function (RBF) ANNs** are those whose activation functions at hidden nodes are radially symmetrical. functions at the hidden nodes are **radially symmetric**. A function is said to be radially symmetric (or FBR) if its output depends on the distance **between a vector storing the input data and a vector of synaptic weights, which is called the centre or centroid**. FBR networks have three layers of forward connection: **the input layer, the hidden or intermediate layer and the output layer**. Neurons in the input layer simply send information to the middle layer. The neurons in the hidden layer are activated according to the distance of **each input pattern from the centroid that each hidden neuron stores, to which a Gaussian-shaped radial function is applied**. The neurons of the output layer are linear, and simply calculate the weighted sum of the outputs provided by the hidden layer (Longoni, Porcel, López & Dapozo, 2010).



## Redes Neuronales Neural Networks de Base Radial Radial Basis Function





# Conclusiones Conclusions



1. Personalización del aprendizaje.
2. Mejorar las respuestas de aprendizaje.
3. Realizar el *feedback* prácticamente en tiempo real.
3. Mejorar la satisfacción de los estudiantes con el proceso de aprendizaje.
4. Tener en cuenta los estilos de aprendizaje y las estrategias de aprendizaje que utilizan.
5. Monitorización del aprendizaje durante la resolución de problemas.

1. Personalisation of learning.
2. Improving learning responses.
3. Realise feedback in near real time.
4. Improve student satisfaction with the learning process.
4. To take into account the learning styles and learning strategies they use.
5. Monitoring learning during problem solving.



## Tareas

1. Relacionar las competencias de la materia elegida con los criterios de evaluación.

2. Diseñar algunas acciones de *feedback* en la plataforma Virtual.

1. Relate the competences of the chosen subject to the assessment criteria.

2. Design some feedback actions on the Virtual platform.





### 1.3. Elaboración de rúbricas en el proyecto SmartArt.

### 1.3. Development of rubrics in the SmartArt project.



# SmartArt

## COMPETENCIAS

### CONCEPTUALES

Conocer de forma básica el hecho artístico y los distintos lenguajes, procedimientos y técnicas de la producción artística a lo largo de la historia.

### PROCEDIMENTALES

Saber razonar críticamente y utilizar los procedimientos de análisis y de síntesis.

### PROCEDIMENTALES

Habilidad para aplicar los conocimientos sobre Historia y Patrimonio a la resolución de problemas prácticos.

### ACTITUDINALES

Respetar y valorar el patrimonio cultural  
Disfrutar del patrimonio cultural

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identifica las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales.
- Reconoce el vocabulario propio del tema propuesto.
- Diferencia las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses.

- Contrasta las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo.
- Generaliza las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales a referencias comunes.

- Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes en función de unas categorías dadas.
- Identifica en una imagen de un monasterio medieval las características y elementos establecidos como propios.
- Aplica los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes.

- Muestra una actitud de respeto hacia el patrimonio cultural de la humanidad.
- Muestra un disfrute hacia el conocimiento del patrimonio cultural de la humanidad





COMPETENCIAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p><b>CONCEPTUAL</b> Know the basic artistic facts and the different languages, procedures and techniques of artistic production throughout history</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identifies the characteristics and elements of that make up medieval monastic ensembles.</li> <li>- Recognizes the vocabulary of the proposed topic.</li> <li>- Differentiates the characteristics and elements of the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles.</li> </ul>
<p><b>PROCEDURAL</b> Knowing how to critically reason and use analysis and synthesis procedures.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrasts the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of Cistercians and those of other architectural typologies of this period.</li> <li>- Generalizes the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles to common references.</li> </ul>
<p><b>PROCEDURAL</b> Ability to apply Knowledge on History and Heritage to the resolution of practical problems.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Classifies the characteristics of medieval monastic ensembles and their main variants according to given categories.</li> <li>- Identifies in an image of a medieval monastery the characteristics and elements established as its own.</li> <li>- Applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of images.</li> </ul>
<p><b>ATTITUDINAL</b> Respect and value cultural heritage Enjoy cultural heritage</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Shows an attitude of respect for the cultural heritage of humanity.</li> <li>- Shows enjoyment of knowledge of humanity's cultural heritage.</li> </ul>



CRITERIO DE EVALUACIÓN	CLARAMENTE INSUFICIENTE	POCO ACEPTABLE	BIEN	MUY BIEN	EXCELENTE
	0	1-2	3	4	5
Identifica las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales.	Identifica las características y elementos propios (menos de un 30%) que componen los conjuntos monásticos medievales.	Identifica las características y elementos propios (39%-30%) que componen los conjuntos monásticos medievales.	Identifica las características y elementos propios (40%-59%) que componen los conjuntos monásticos medievales.	Identifica las características y elementos propios (60%-79%) que componen los conjuntos monásticos medievales.	Identifica las características y elementos propios (80%-100%) que componen los conjuntos monásticos medievales.
	0	1-2	3	4	5
Reconoce el vocabulario propio del tema propuesto.	Se aprecian errores significativos en el reconocimiento del vocabulario propio de la asignatura y del tema propuesto.	No reconoce de forma clara ni exhaustiva el vocabulario propio del tema propuesto.	Reconoce de forma clara el vocabulario del tema propuesto sin errores significativos.	Reconoce de forma clara el vocabulario propio del tema propuesto.	Reconoce de forma clara y exhaustiva el vocabulario propio del tema propuesto.





EVALUATION CRITERION	CLEARLY INSUFFICIENT	NOT ACCEPTABLE	GOOD	VERY GOOD	EXCELLENT
	0	1-2	3	4	5
Identifies the characteristics and elements that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (less than 30%) that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (39%-30%) that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (40%-59%) that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (60%-79%) that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (80% - 100%) that make up the medieval monastic ensembles.
	0	1-2	3	4	5
Recognizes the vocabulary of the proposed topic.	Significant errors are seen in the recognition of the vocabulary of the subject and the proposed topic.	Does not clearly or exhaustively recognize the vocabulary of the proposed topic.	Clearly recognizes the vocabulary of the proposed topic without significant errors.	Clearly recognizes the vocabulary of the proposed topic.	Clearly and comprehensively recognizes the vocabulary of the proposed topic.





CRITERIO DE EVALUACIÓN	CLARAMENTE INSUFICIENTE	POCO ACEPTABLE	BIEN	MUY BIEN	EXCELENTE
	0	1-2	3	4	5
Diferencia las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses.	No diferencia (menos de un 30%) las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses, apreciándose errores especialmente significativos, lo que dificulta su reconocimiento dentro de los diferentes tipos de monasterios, incluso en los ejemplos más sencillos.	No diferencia (39%-30%) las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses, lo que dificulta su reconocimiento dentro de los diferentes tipos de monasterios.	Diferencia (40%-59%) las características y elementos propios más generales de los que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses, lo que permite reconocerlos en sus ejemplos más básicos dentro de los diferentes tipos de monasterios.	Diferencia con claridad (60%-79%) las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses, no ofreciendo dudas significativas su reconocimiento dentro de los diferentes tipos de monasterios.	Diferencia con claridad y precisión (80% a 100%) las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos benedictinos y cistercienses, no ofreciendo dudas su reconocimiento dentro de los diferentes tipos de monasterios.
	0	1-2	3	4	5
Contrasta las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo.	Se aprecian errores significativos a la hora de establecer comparación entre las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales con los de otras tipologías arquitectónicas de este periodo que delatan importantes lagunas en la comprensión del Arte Medieval.	Se aprecian errores significativos a la hora de contrastar las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo.	Contrasta las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo, apreciándose algunos errores no significativos.	Contrasta con claridad las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo.	Contrasta con claridad y precisión las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo, incluso en los ejemplos de mayor complejidad.
	0	1-2	3	4	5
Generaliza las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales a referencias comunes	No logra generalizar las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales para extraer referencias comunes, apreciándose errores significativos.	No logra generalizar las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales para extraer referencias comunes, apreciándose errores de cierta significación.	Generaliza las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales, logrando extraer referencias comunes en las que se aprecian algunos errores no significativos.	Generaliza las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales, logrando extraer referencias comunes de forma clara y precisa.	Generaliza las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales, logrando extraer referencias comunes de forma clara, precisa y completa, apreciándose una exposición lógica y coherente.





EVALUATION CRITERIA	EXCELLENT	VERY GOOD	GOOD	NOT ACCEPTABLE	CLEARLY INSUFFICIENT
	0	1-2	3	4	5
Differentiates the characteristics and elements of the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles.	Does not differentiate (less than 30%) the characteristics and elements that make up the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles, makes particularly significant errors, making it difficult to recognize them within the different types of monasteries, even in the simplest examples.	Does not differentiate (39%-30%) the characteristics and elements that make up the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles, which makes it difficult to recognize within the different types of monasteries.	Differentiates (40%-59%) the more general characteristics and elements of those that make up the Benedictine and Cistercian medieval monastic ensembles, which allows them to recognize their most basic examples within the different types of monasteries.	Clear differentiation (60%-79%) of the characteristics and elements that make up the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles, offering no significant questions about their recognition within the different types of monasteries.	Clear, accurate differentiation (80% to 100%) of the characteristics and elements that make up the Benedictine and Cistercian monastic ensembles, with no hesitation in their recognition within the different types of monasteries.
Contrasts the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of Cistercians and those of other architectural typologies of this period.	Significant errors contrasting between the characteristics and elements of the medieval monastic ensembles with those of other architectural typologies of this period that reveal significant gaps in understanding of the whole subject.	Significant errors contrasting the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of the Cistercians and with those of other architectural typologies of this period.	Contrasts the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of Cistercians and those of other architectural typologies of this period, with some minor errors.	Clearly contrasts the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of the Cistercians and those of other architectural typologies of this period.	Clearly and accurately contrasts the characteristics that make up the medieval Benedictine monastic ensembles with those of the Cistercians and with those of other architectural typologies of this period, even in more complex examples.
Generalizes the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles to common references	Fails to generalize the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles to extract common references, makes significant errors.	Fails to generalize the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles to extract common references, makes some significant errors.	Generalizes the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles, managing to extract common references with some minor errors.	Generalizes the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles, managing to extract common references clearly and accurately.	Generalizes the characteristics and elements that make up the medieval monastic ensembles, managing to extract common references clearly, precisely and completely. In a logical and coherent manner.







CRITERIO DE EVALUACIÓN	CLARAMENTE INSUFICIENTE	POCO ACEPTABLE	BIEN	MUY BIEN	EXCELENTE
	0	1-2	3	4	5
Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes en función de unas categorías dadas.	Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (menos de un 30%) en función de unas categorías dadas.	Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (39%-30%) en función de unas categorías dadas.	Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (40%-59%) en función de unas categorías dadas.	Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (60%-79%) en función de unas categorías dadas.	Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (80% a 100%) en función de unas categorías dadas.
	0	1-2	3	4	5
Identifica en una imagen de un monasterio medieval las características y elementos establecidos como propios.	No identifica en una imagen de un monasterio medieval las características y elementos establecidos como propios, apreciándose errores significativos que delatan la escasa comprensión de esta tipología arquitectónica medieval.	Identifica en una imagen de un monasterio medieval solo aquellas características y elementos básicos establecidos como propios, apreciándose errores significativos.	Identifica en una imagen de un monasterio medieval las características y elementos establecidos como propios, apreciándose algunos errores no significativos.	Identifica en una imagen de un monasterio medieval con claridad las características y elementos establecidos como propios.	Identifica en una imagen de un monasterio medieval con claridad y precisión las características y elementos establecidos como propios, incluso en aquellos casos de especial complejidad.
	0	1-2	3	4	5
Aplica los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes.	No aplica los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes, ni si quiera a la identificación de las imágenes más básicas, apreciándose errores muy significativos que delatan la escasa comprensión de esta tipología arquitectónica medieval.	No aplica conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes más básicas, apreciándose errores significativos.	Aplica los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes, apreciándose algunos errores no significativos.	Aplica con claridad y precisión los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes.	Aplica con claridad y precisión los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de imágenes de especial complejidad.





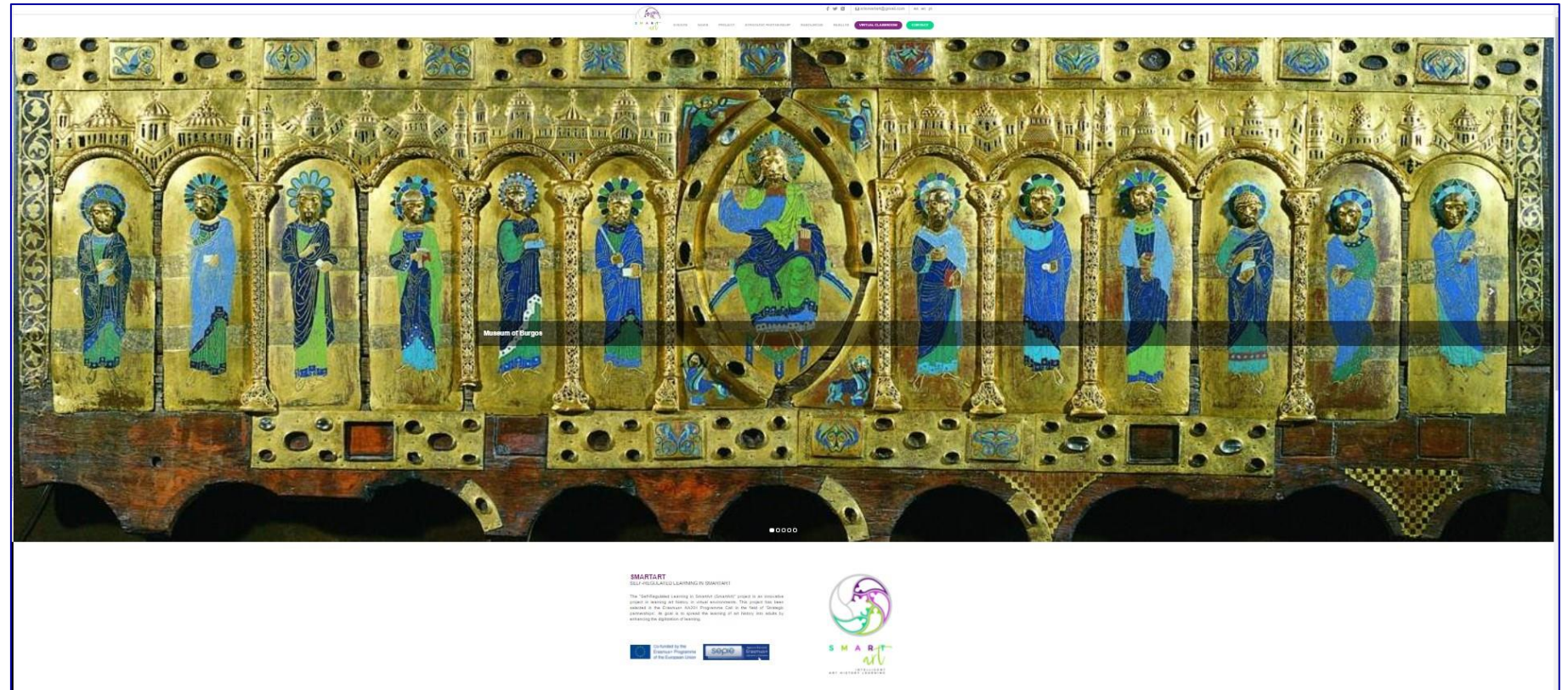
CRITERIO DE EVALUACIÓN	CLEARLY INSUFFICIENT	NOT ACCEPTABLE	GOOD	VERY GOOD	Excellent
	0	1-2	3	4	5
Classifies the characteristics of medieval monastic sets and their main variants according to given categories.	Classifies the characteristics of medieval monastic sets and their main variants (80% to 100%) depending on a given category.	Classifies the characteristics of medieval monastic sets and their main variants (60%-79%) depending on a given category.	Classifies the characteristics of medieval monastic ensembles and their main variants (40%-59%) depending on a given category.	Classifies the characteristics of medieval monastic ensembles and their main variants (39%-30%) depending on a given category.	Classifies the characteristics of medieval monastic sets and their main variants (less than 30%) depending on a given category.
5%	0	1-2	3	4	5
Identifies in an image of a medieval monastery the characteristics and elements established as belonging to it.	Clearly and accurately identifies the characteristics and elements established as belonging to medieval monasteries in an image of a medieval monastery even in particularly complex cases.	Clearly identifies the characteristics and elements established as belonging to a medieval monastery in an image of a medieval monastery.	Identifies the characteristics and elements established as belonging to a medieval monastery in an image of a medieval monastery, with some minor errors.	Identifies the characteristics and elements established as belonging to a medieval monastery, with some significant errors.	Does not identify the characteristics and elements established as belonging to a medieval monastery in an image of a medieval monastery, makes significant errors revealing poor understanding of this architectural typology.
	0	1-2	3	4	5
Applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of images.	Clearly and accurately applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of particularly complex images.	Clearly and accurately applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of images.	Applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of images, with some minor errors.	Does not apply theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of the most basic images, makes significant errors.	Does not apply theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants, even to identify the most basic images, makes very significant errors that reveal a lack of understanding of this medieval architectural typology.







<https://srlsmartart.eu/en>





<https://srlsmartart.eu/en>

## AIMS

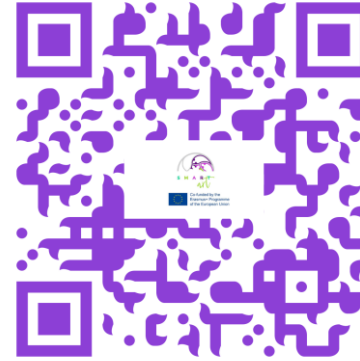


- To Use self-regulated learning (SRL).
- SRL is empowered through the figure of an avatar.
- Empowering lifelong learning.
- To know the learning patterns using data mining techniques and eye tracking technology.
- To generalise the teaching-learning methodology to other ages and areas of knowledge.



## MORE INFORMATION

<https://srlsmartart.eu/en>



**Spanish** <https://www.youtube.com/watch?v=l4WQAP05QT0>

**English** <https://www.youtube.com/watch?v=GJTmGxsoGRs>







## RESULTS

<https://srlsmartart.eu/en>



- **First intellectual product. The origins of monasteries in Europe**

**Spanish  
English  
Portuguese**



Universidade do Minho



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



## RESULTS

<https://srlsmartart.eu/en>



- First intellectual transfer product - Origins of monasteries in Europe (3-12 year old)

Spanish  
English  
Portuguese





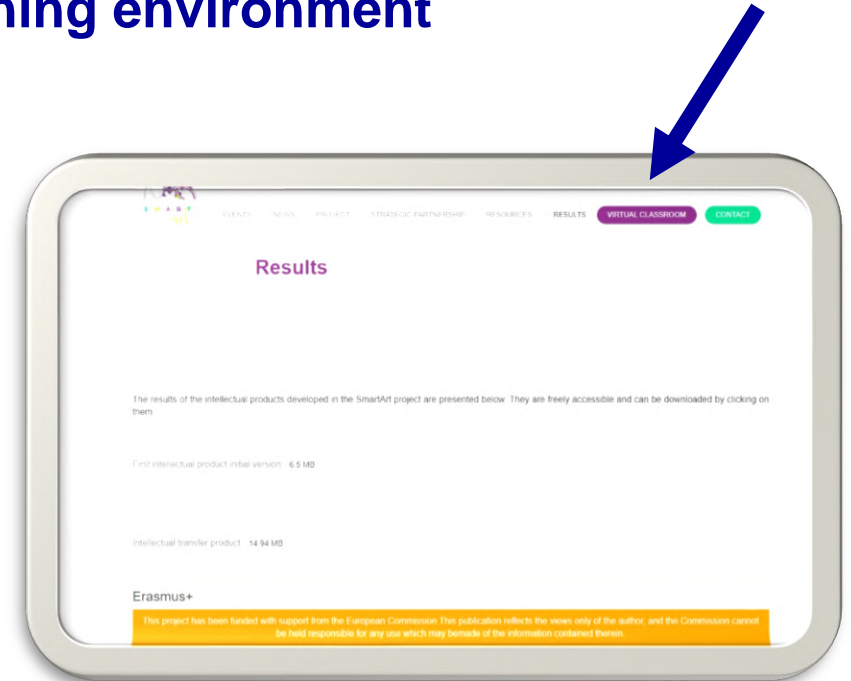
## RESULTS

<https://srlsmartart.eu/en>



- Virtual Learning environment

Spanish  
English  
Portuguese





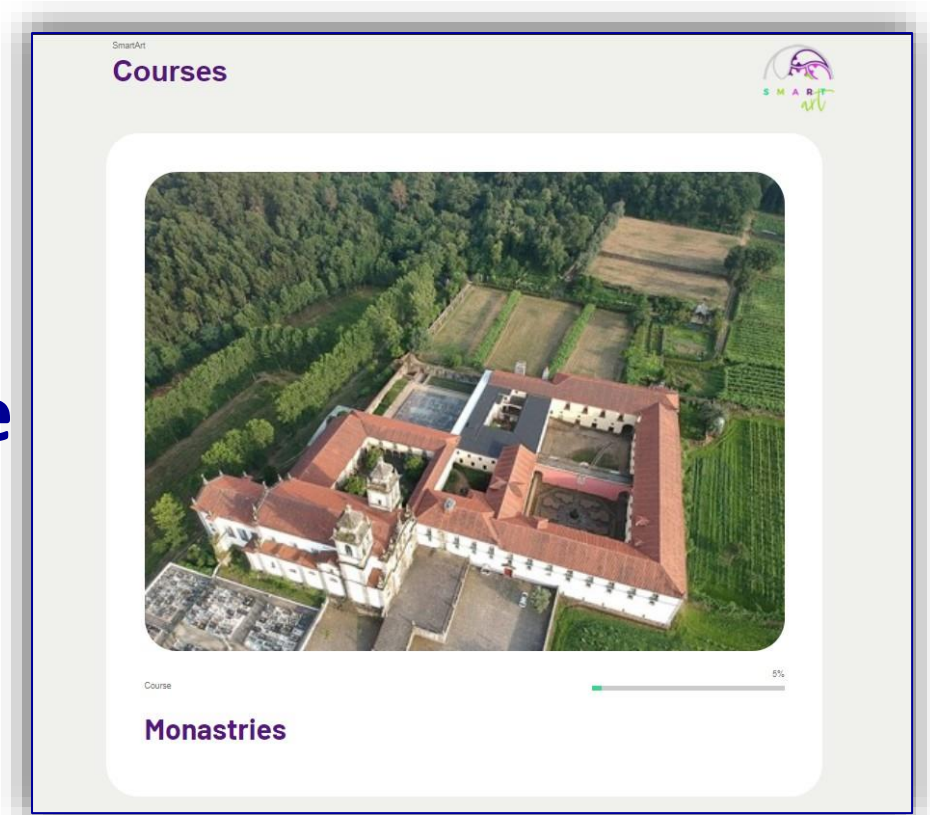
## RESULTS

<https://srlsmartart.eu/en>



- Virtual Learning environment

Spanish  
English  
Portuguese





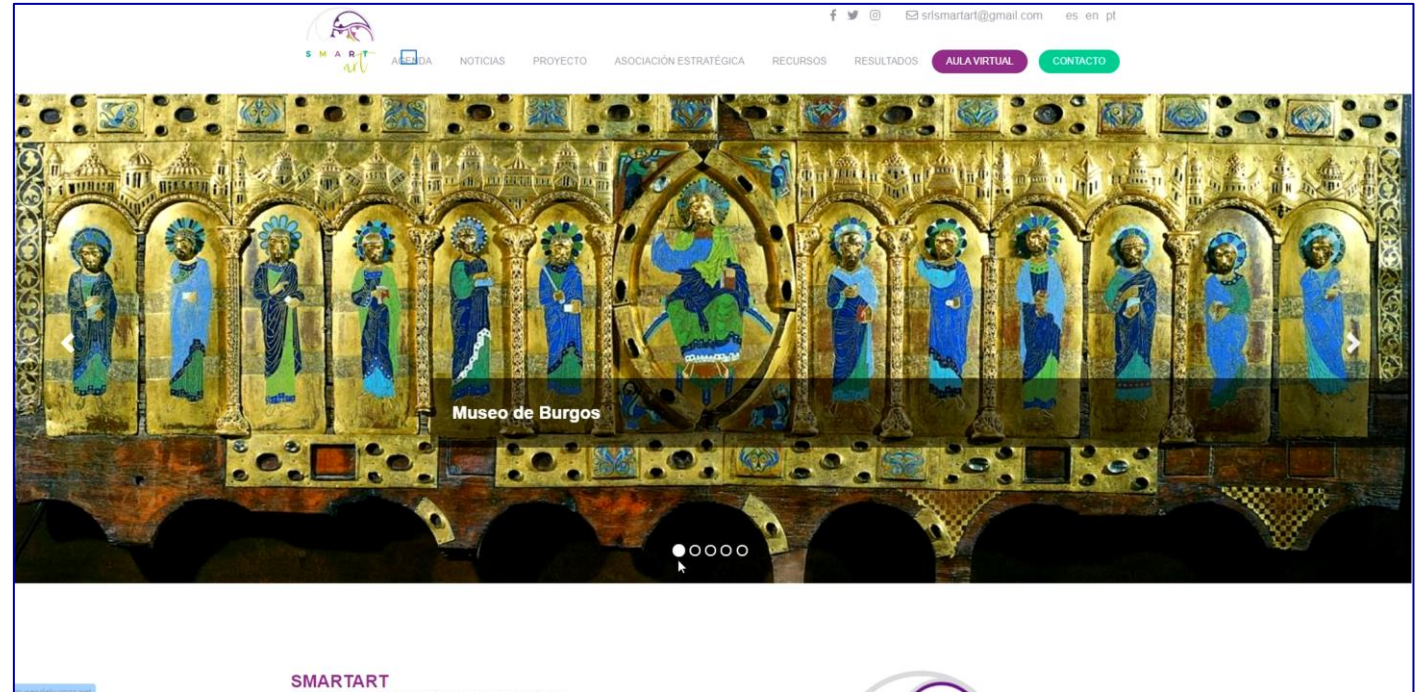


## RESULTS

<https://srlsmartart.eu/en>



- Virtual Learning environment







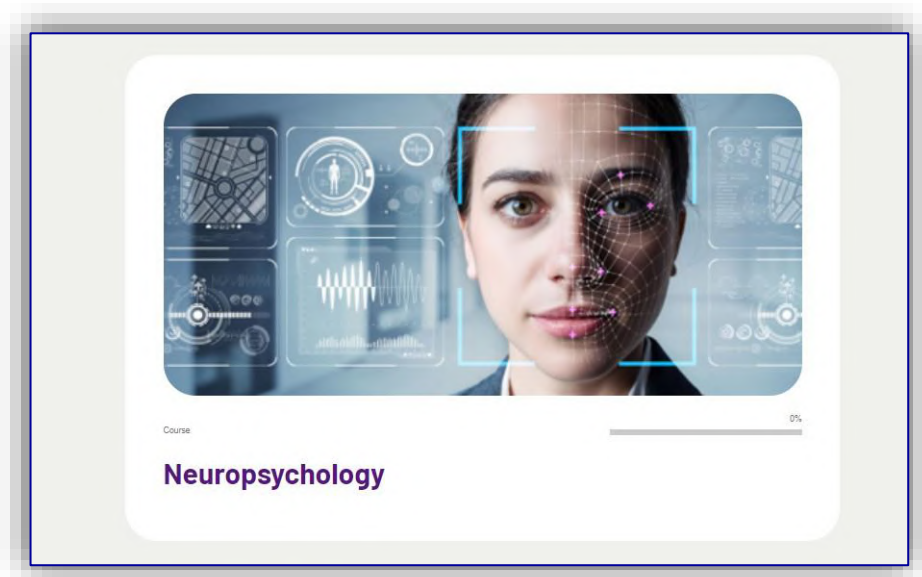
## RESULTS

<https://srlsmartart.eu/en>



- Virtual Learning environment

Spanish  
English  
Portuguese

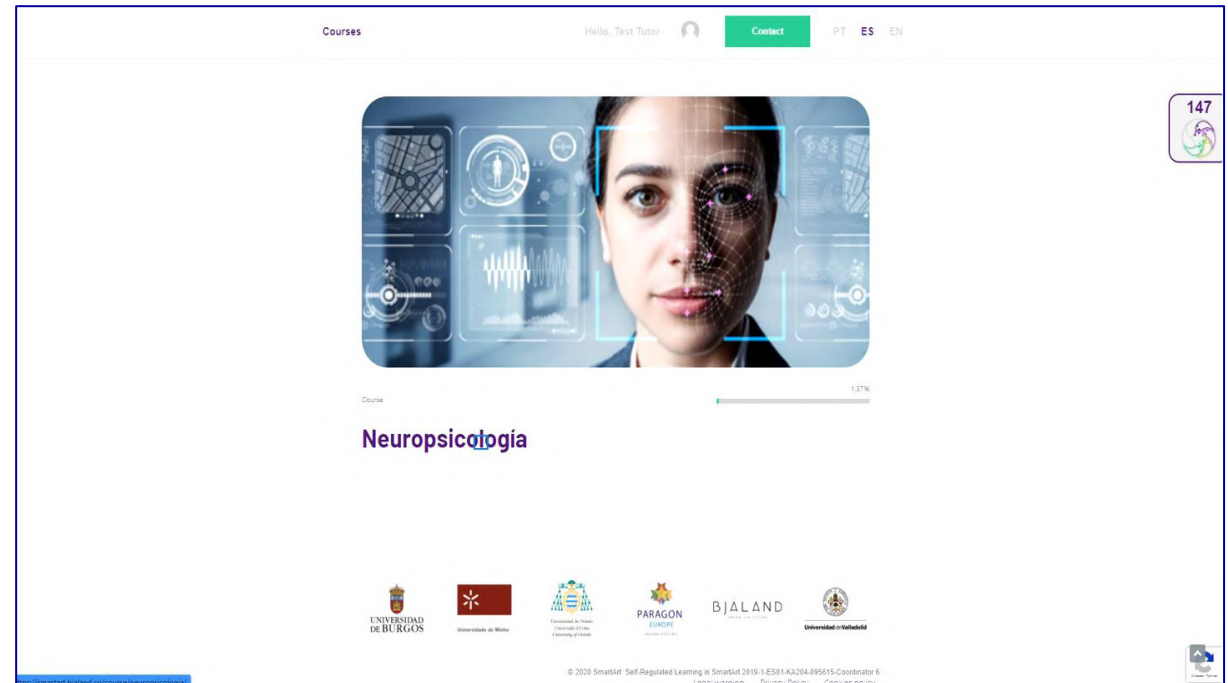




## RESULTS

<https://srlsmartart.eu/en>

- Virtual Learning environment



Courses Hello, Test Tutor Contact PT ES EN

147

Course 1.37%

### Neuropsicología

UNIVERSIDAD DE BURGOS Universidade do Minho Universidad de Oviedo PARAGON BJÄLAND Universidad de Valladolid

© 2020 SmartArt. Self-Regulated Learning in SmartArt 2019-1-ES01-KA204-695615-Coordinator 6  
Legal warning Privacy Policy Cookies policy



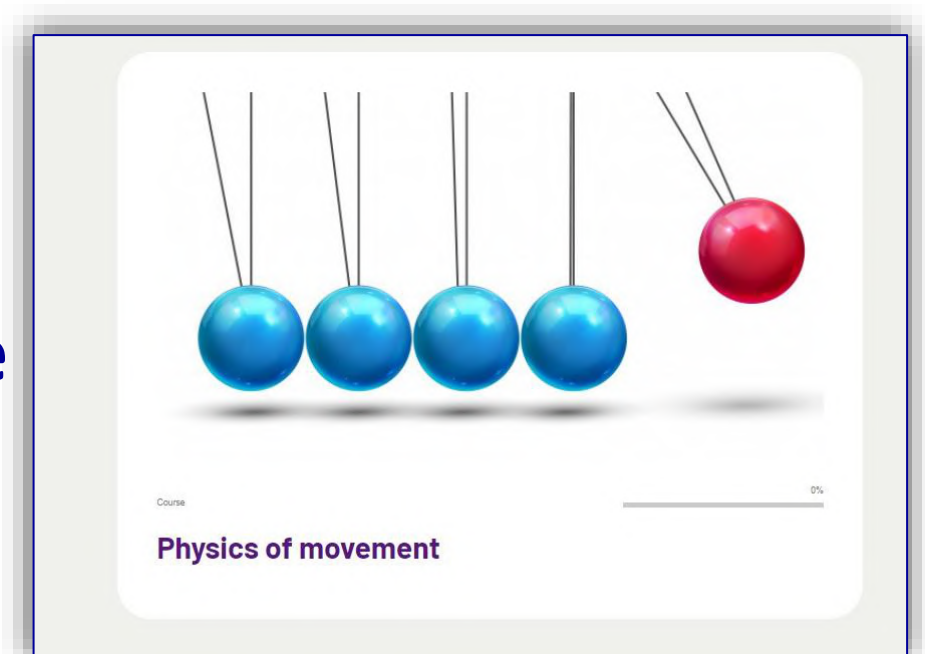
## RESULTS

<https://srlsmartart.eu/en>



- Virtual Learning environment

Spanish  
English  
Portuguese



Universidade do Minho



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE

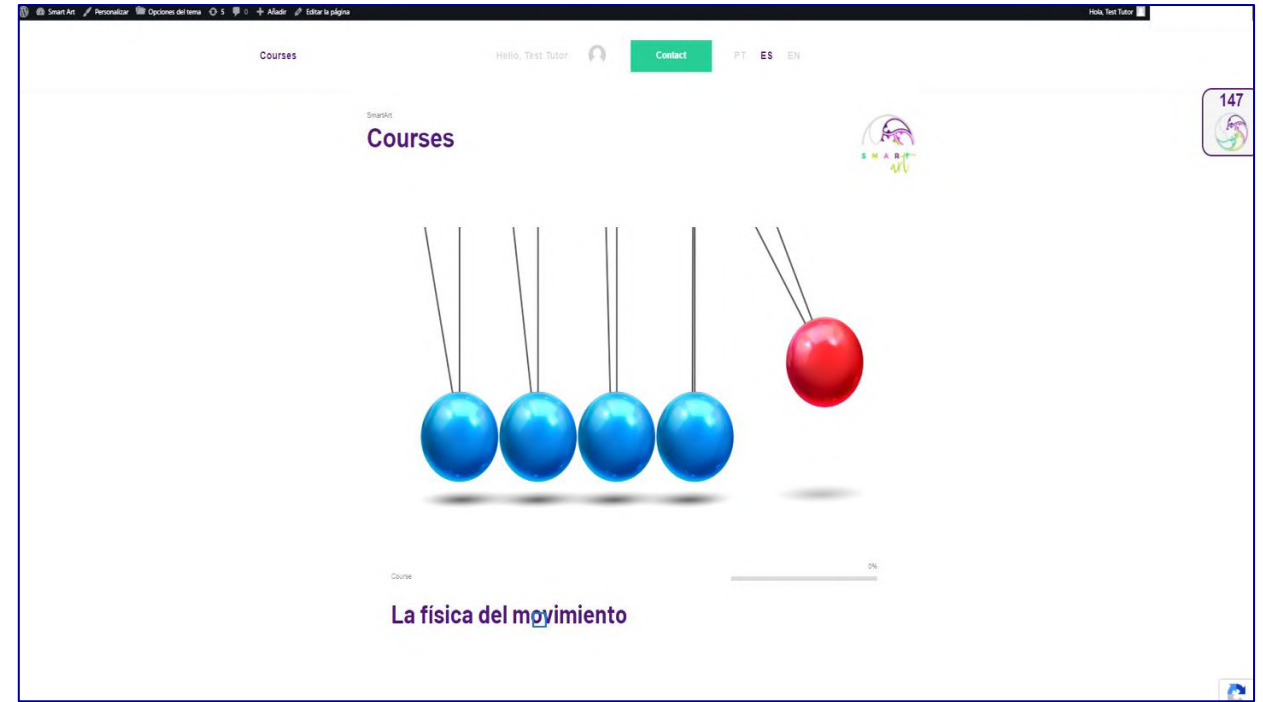


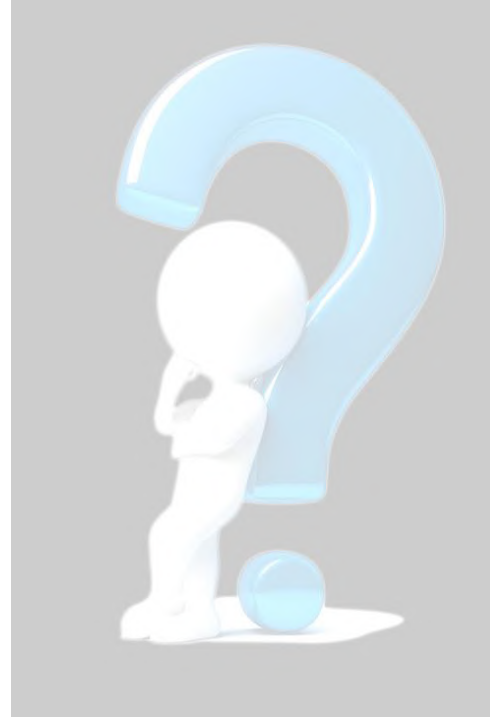
# RESULTS

<https://srlsmartart.eu/en>



- Virtual Learning environment









**DATAHES**

DATA ANALYSIS TECHNIQUES APPLIED  
IN HEALTH ENVIRONMENTS SCIENCES

**GID DATAHES**

**¡¡¡MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA  
ATENCIÓN!!!**

**THANK YOU VERY MUCH FOR YOUR  
ATTENTION!!!!**



- Anguera. M. T.. Blanco-Villaseñor. A.. & Losada. J. L. (2001). Diseños observacionales: Cuestión clave en el proceso de la metodología observacional. *Metodología de las Ciencias del Comportamiento*. 3(2). 135–161.
- Longoni. M.G..Porcel. E.A.. López. M.V.. & Dapozo. G.N. (2010). Modelos de Redes Neuronales Perceptrón Multicapa y de Base Radial para la predicción del rendimiento académico de alumnos universitarios. CACIC 2010 - XVI CONGRESO ARGENTINO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 692.
- Perišić. J.. Milovanović. M.. Kazi. Z (2018). A semantic approach to enhance moodle with personalization. *Comput Appl Eng Educ*. 1–18. <https://doi.org/10.1002/cae.21929>
- Sancho-Vinuesa. T.. Masià. R.. Fuertes-Alpiste. M.. & Molas-Castells. N. (2018). Exploring the effectiveness of continuous activity with automatic feedback in online calculus. *Comput Appl Eng Educ*. 26(1). 62–74. <https://doi.org/10.1002/cae.21861>
- Sáiz, M.C. (2018). *E-Project Based Learning en Terapia Ocupacional: una aplicación en la asignatura “Estimulación Temprana”*. Burgos: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Burgos.
- Sáiz, M.C., & Bol, A. (2014). Aprendizaje basado en la evaluación mediante rúbricas en educación superior. *Suma Psicológica*, 21(1), 28-35. Recuperado de [Enlace](#)
- Sáiz, M.C., Cuesta, I.I., Alegre, J.M., & Peñacoba, L. (2017). Effects of Different Types of Rubric-Based Feedback on Learning Outcomes. *Frontiers in Education*, 2(34) 1-12 . Doi: 10.3389/feduc.2017.00034

### Imágenes sin filtrar por licencia

[https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/vector-idea-generar-icno-clipart-vectorial\\_csp45300758.jpg](https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/vector-idea-generar-icno-clipart-vectorial_csp45300758.jpg)

<https://us.123rf.com/450wm/radiantskies/radiantskies1211/radiantskies121100180/16084218-nube-palabra-abstracta-para-el-an%C3%A1lisis-de-tareas-con-etiquetas-y-t%C3%A9rminos-relacionados.jpg?ver=6>

<http://www3.ubu.es/ceu/wp-content/uploads/2015/07/Ping%C3%BCino.jpg>

<http://pdsplaneta.com/img/webPDS1sl-24.jpg>

[https://images.sftcdn.net/images/t\\_optimized.f\\_auto/p/bf73fec6-96bf-11e6-b05a-00163ed833e7/1226522933/microsoft-excel-2013-logo.jpg](https://images.sftcdn.net/images/t_optimized.f_auto/p/bf73fec6-96bf-11e6-b05a-00163ed833e7/1226522933/microsoft-excel-2013-logo.jpg)

[https://imgredirect.milanuncios.com/fg/1910/86/191086885\\_1.jpg](https://imgredirect.milanuncios.com/fg/1910/86/191086885_1.jpg)

<https://www.managementcareer.nl/wp-content/uploads/2016/10/Screen-Shot-2558-11-13-at-1.00.07-PM-1.png>





## Imágenes sin filtrar por licencia

[https://scontent-frt3-2.cdninstagram.com/vp/6f96e34bfb83270c0904d1a132f5dcf5/5B14367B/t51.2885-15/e35/28151923\\_133259477492795\\_2589318792144224256\\_n.jpg](https://scontent-frt3-2.cdninstagram.com/vp/6f96e34bfb83270c0904d1a132f5dcf5/5B14367B/t51.2885-15/e35/28151923_133259477492795_2589318792144224256_n.jpg)  
[https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/21cdf389a4852a18ea8a95063b5bcf98/5B59777B/t51.2885-15/e35/25009633\\_377841459294923\\_7736168945517854720\\_n.jpg](https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/21cdf389a4852a18ea8a95063b5bcf98/5B59777B/t51.2885-15/e35/25009633_377841459294923_7736168945517854720_n.jpg)  
<https://cicicee.com/bilim-nedir-bilim-insani-kime-denir/>  
<http://i59.tinypic.com/2w36hc3.png>  
<https://ergoprojects.com/libreria/prod/13063/acra-estrategias-de-aprendizaje--juego-completo-.html>  
<https://confilegal.com/wp-content/uploads/2017/12/Captura-de-pantalla-2017-12-26-a-las-18.43.43.png>  
<https://steemitimages.com/0x0/http://prevencionar.com/media/2013/07/feedback.jpg>  
<http://preobrazi-sebja.ru/wp-content/uploads/2016/04/youtube.jpg>  
[https://www.udemy.com/estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollo-del-pensamiento-critico/?persist\\_locale&locale=zh\\_TW](https://www.udemy.com/estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollo-del-pensamiento-critico/?persist_locale&locale=zh_TW)  
[http://learning.ibermaticasb.com/sites/learning/files/styles/md\\_slider\\_1\\_bg/public/noticias/tutorizacion\\_online.png?itok=06Hdk6hj](http://learning.ibermaticasb.com/sites/learning/files/styles/md_slider_1_bg/public/noticias/tutorizacion_online.png?itok=06Hdk6hj)  
<https://images.techhive.com/images/article/2016/12/artificial-intelligence-elon-musk-hawking-100697449-large.jpeg>  
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/aa/f5/d8/aaf5d8d0ebb83f55240f4f422bbd6f6a.jpg>  
<http://3.bp.blogspot.com/-VZGs6GZq1O8/UgEi1EitfyI/AAAAAAAAAY4/LV7Wp43XGnc/s1600/spss.gif>  
[https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-61769/Ciclo\\_de\\_Competiciones.png](https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-61769/Ciclo_de_Competiciones.png)  
<http://reporteroescolar.unir.net/2015/wp-content/uploads/2016/04/encuesta-reportero.jpg>  
[https://historiaydocencia.files.wordpress.com/2016/11/thiselearninggirl\\_taxonomiabloom2015-jpg.png](https://historiaydocencia.files.wordpress.com/2016/11/thiselearninggirl_taxonomiabloom2015-jpg.png)  
<https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/11/RUBRICAS1200x315.png>



**Autora: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares**  
**Departamento de Ciencias de la Salud**  
**Universidad de Burgos**



**Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir igual 4.0 Internacional. No se permite un uso comercial de esta obra ni de las posibles obras derivadas. la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula esta obra original**

**Licencia disponible en:**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>





## Tercera Sesión. Primera Parte (I):

### Elaboración de rúbricas en SmartArt: la unidad del monasterio

## Third Session. Part One (I):

### Developing rubrics in SmartArt: the unity of the monastery

**Dra. María José Zaparaín Yáñez**  
**Profesora de Historia del Arte**  
**Facultad de Humanidades y Comunicación**  
**Universidad de Burgos**





COMPETENCIAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p><b>Conocimiento básico del hecho artístico y de los distintos lenguajes, procedimientos y técnicas de la producción artística a lo largo de la historia.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- IDENTIFICA las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales.</li> <li>- RECONOCE el vocabulario propio del tema propuesto.</li> <li>- DIFERENCIA las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses.</li> </ul>
<p><b>Saber razonar críticamente y utilizar los procedimientos de análisis y de síntesis.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONTRASTA las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo.</li> <li>- GENERALIZA las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales a referencias comunes.</li> </ul>
<p><b>Habilidad para aplicar los conocimientos sobre Historia y Patrimonio a la resolución de problemas prácticos.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-CLASIFICA las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes en función de unas categorías dadas.</li> <li>- IDENTIFICA en una imagen de un monasterio medieval las características y elementos establecidos como propios.</li> <li>- APLICA los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes</li> </ul>



## COMPETENCIAS

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### CONCEPTUAL

Know the basic artistic facts and the different languages, procedures and techniques of artistic production throughout history

- Identifies the characteristics and elements of that make up medieval monastic ensembles.
- Recognizes the vocabulary of the proposed topic.
- Differentiates the characteristics and elements of the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles.

### PROCEDURAL

Knowing how to critically reason and use analysis and synthesis procedures.

- Contrasts the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of Cistercians and those of other architectural typologies of this period.
- Generalizes the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles to common references.

### PROCEDURAL

Ability to apply Knowledge on History and Heritage to the resolution of practical problems.

- Classifies the characteristics of medieval monastic ensembles and their main variants according to given categories.
- Identifies in an image of a medieval monastery the characteristics and elements established as its own.
- Applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of images.

### ATTITUDINAL

Respect and value cultural heritage  
Enjoy cultural heritage

- Shows an attitude of respect for the cultural heritage of humanity.
- Shows enjoyment of knowledge of humanity's cultural heritage.





CRITERIO DE EVALUACIÓN	EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	POCO ACEPTABLE	CLARAMENTE INSUFICIENTE
	5	4	3	1-2	0

EVALUATION CRITERION	EXCELLENT	VERY GOOD	GOOD	NOT ACCEPTABLE	CLEARLY INSUFFICIENT
	5	4	3	1-2	0



Criterio de evaluación:	Excelente	Muy Bien	Bien	Poco aceptable	Claramente Insuficiente
<b>- IDENTIFICA las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales.</b>	Identifica las características y elementos propios (80% - 100%) que componen los conjuntos monásticos medievales.	Identifica las características y elementos propios (60%-79%) que componen los conjuntos monásticos medievales.	Identifica las características y elementos propios (40%-59%) que componen los conjuntos monásticos medievales.	Identifica las características y elementos propios (39%-30%) que componen los conjuntos monásticos medievales.	Identifica las características y elementos propios (menos de un 30%) que componen los conjuntos monásticos medievales.
	5	4	3	1-2	0
<b>- RECONOCE el vocabulario propio del tema propuesto.</b>	Reconoce de forma clara y exhaustiva el vocabulario propio del tema propuesto.	Reconoce de forma clara el vocabulario propio del tema propuesto.	Reconoce de forma clara el vocabulario del tema propuesto sin errores significativos.	No reconoce de forma clara ni exhaustiva el vocabulario propio del tema propuesto.	Se aprecian errores significativos en el reconocimiento del vocabulario propio de la asignatura y del tema propuesto.
	5	4	3	1-2	0



EVALUATION CRITERION	CLEARLY INSUFFICIENT	NOT ACCEPTABLE	GOOD	VERY GOOD	EXCELLENT
	0	1-2	3	4	5
Identifies the characteristics and elements that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (less than 30%) that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (39%-30%) that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (40%-59%) that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (60%-79%) that make up the medieval monastic ensembles.	Identifies characteristics and elements (80% - 100%) that make up the medieval monastic ensembles.
	0	1-2	3	4	5
Recognizes the vocabulary of the proposed topic.	Significant errors are seen in the recognition of the vocabulary of the subject and the proposed topic.	Does not clearly or exhaustively recognize the vocabulary of the proposed topic.	Clearly recognizes the vocabulary of the proposed topic without significant errors.	Clearly recognizes the vocabulary of the proposed topic.	Clearly and comprehensively recognizes the vocabulary of the proposed topic.





Criterio de evaluación:	Excelente	Muy Bien	Bien	Poco aceptable	Claramente Insuficiente
- <b>DIFERENCIA las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses.</b>	Diferencia con claridad y precisión (80% a 100%) las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos benedictinos y cistercienses, no ofreciendo dudas su reconocimiento dentro de los diferentes tipos de monasterios.	Diferencia con claridad (60%-79%) las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses, no ofreciendo dudas significativas su reconocimiento dentro de los diferentes tipos de monasterios.	Diferencia (40%-59%) las características y elementos propios más generales de los que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses, lo que permite reconocerlos en sus ejemplos más básicos dentro de los diferentes tipos de monasterios.	No diferencia (39%-30%) las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses, lo que dificulta su reconocimiento dentro de los diferentes tipos de monasterios.	No diferencia (menos de un 30%) las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos y cistercienses, apreciándose errores especialmente significativos, lo que dificulta su reconocimiento dentro de los diferentes tipos de monasterios, incluso en los ejemplos más sencillos.
	5	4	3	1-2	0



EVALUATION CRITERIA	EXCELLENT	VERY GOOD	GOOD	NOT ACCEPTABLE	CLEARLY INSUFFICIENT
	0	1-2	3	4	5
Differentiates the characteristics and elements of the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles.	Does not differentiate (less than 30%) the characteristics and elements that make up the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles, makes particularly significant errors, making it difficult to recognize them within the different types of monasteries, even in the simplest examples.	Does not differentiate (39%-30%) the characteristics and elements that make up the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles, which makes it difficult to recognize within the different types of monasteries.	Differentiates (40%-59%) the more general characteristics and elements of those that make up the Benedictine and Cistercian medieval monastic ensembles, which allows them to recognize their most basic examples within the different types of monasteries.	Clear differentiation (60%-79%) of the characteristics and elements that make up the medieval Benedictine and Cistercian monastic ensembles, offering no significant questions about their recognition within the different types of monasteries.	Clear, accurate differentiation (80% to 100%) of the characteristics and elements that make up the Benedictine and Cistercian monastic ensembles, with no hesitation in their recognition within the different types of monasteries.



Criterio de evaluación:	Excelente	Muy Bien	Bien	Poco aceptable	Claramente Insuficiente
- <b>CONTRASTA las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo.</b>	Contrasta con claridad y precisión las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo, incluso en los ejemplos de mayor complejidad.	Contrasta con claridad las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo.	Contrasta las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo, apreciándose algunos errores no significativos.	Se aprecian errores significativos a la hora de contrastar las características propias que componen los conjuntos monásticos medievales benedictinos con las de los cistercienses y con las de otras tipologías arquitectónicas de este periodo.	Se aprecian errores significativos a la hora de establecer comparación entre las a las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales con los de otras tipologías arquitectónicas de este periodo que delatan importantes lagunas en la comprensión del conjunto de la asignatura.
	5	4	3	1-2	0



EVALUATION  
CRITERIA

EXCELLENT

VERY GOOD

GOOD

NOT ACCEPTABLE

CLEARLY  
INSUFFICIENT

0

1-2

3

4

5

Contrasts the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of Cistercians and those of other architectural typologies of this period.

Significant errors contrasting between the characteristics and elements of the medieval monastic ensembles with those of other architectural typologies of this period that reveal significant gaps in understanding of the whole subject.

Significant errors contrasting the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of the Cistercians and with those of other architectural typologies of this period.

Contrasts the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of Cistercians and those of other architectural typologies of this period, with some minor errors.

Clearly contrasts the characteristics of the Benedictine medieval monastic ensembles with those of the Cistercians and those of other architectural typologies of this period.

Clearly and accurately contrasts the characteristics that make up the medieval Benedictine monastic ensembles with those of the Cistercians and with those of other architectural typologies of this period, even in more complex examples.



Criterio de evaluación:	Excelente	Muy Bien	Bien	Poco aceptable	Claramente Insuficiente
<b>- GENERALIZA las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales a referencias comunes</b>	Generaliza las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales, logrando extraer referencias comunes de forma clara, precisa y completa, apreciándose una exposición lógica y coherente.	Generaliza las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales, logrando extraer referencias comunes de forma clara y precisa.	Generaliza las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales, logrando extraer referencias comunes en las que se aprecian algunos errores no significativos.	No logra generalizar las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales para extraer referencias comunes, apreciándose errores de cierta significación.	No logra generalizar las características y elementos propios que componen los conjuntos monásticos medievales para extraer referencias comunes, apreciándose errores significativos.
	5	4	3	1-2	0





EVALUATION  
CRITERIA

EXCELLENT

VERY GOOD

GOOD

NOT ACCEPTABLE

CLEARLY  
INSUFFICIENT

0

1-2

3

4

5

Generalizes the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles to common references

Fails to generalize the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles to extract common references, makes significant errors.

Fails to generalize the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles to extract common references, makes some significant errors.

Generalizes the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles, managing to extract common references with some minor errors.

Generalizes the characteristics and elements that make up medieval monastic ensembles, managing to extract common references clearly and accurately.

Generalizes the characteristics and elements that make up the medieval monastic ensembles, managing to extract common references clearly, precisely and completely, in a logical and coherent manner.



Criterio de evaluación:	Excelente	Muy Bien	Bien	Poco aceptable	Claramente Insuficiente
<b>- CLASIFICA las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes en función de unas categorías dadas.</b>	Clasifica las características los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (80% a 100%) en función de unas categorías dadas.	Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (60%-79%) en función de unas categorías dadas.	Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (40%-59%) en función de unas categorías dadas.	Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (39%-30%) en función de unas categorías dadas.	Clasifica las características de los conjuntos monásticos medievales y sus principales variantes (menos de un 30%) en función de unas categorías dadas.
	5	4	3	1-2	0



CRITERIO DE EVALUACIÓN	CLEARLY INSUFFICIENT	NOT ACCEPTABLE	GOOD	VERY GOOD	Excellent
	0	1-2	3	4	5
Classifies the characteristics of medieval monastic sets and their main variants according to given categories.	Classifies the characteristics of medieval monastic sets and their main variants (80% to 100%) depending on a given category.	Classifies the characteristics of medieval monastic sets and their main variants (60%-79%) depending on a given category.	Classifies the characteristics of medieval monastic ensembles and their main variants (40%-59%) depending on a given category.	Classifies the characteristics of medieval monastic ensembles and their main variants (39%-30%) depending on a given category.	Classifies the characteristics of medieval monastic sets and their main variants (less than 30%) depending on a given category.



Criterio de evaluación:	Excelente	Muy Bien	Bien	Poco aceptable	Claramente Insuficiente
- IDENTIFICA en una imagen de un monasterio medieval las características y elementos establecidos como propios.	Identifica e una imagen de un monasterio medieval con claridad y precisión las características y elementos establecidos como propios, incluso en aquellos casos de especial complejidad.	Identifica una imagen de un monasterio medieval con claridad las características y elementos establecidos como propios.	Identifica en una imagen de un monasterio medieval las características y elementos establecidos como propios, apreciándose algunos errores no significativos.	Identifica en una imagen de un monasterio medieval solo aquellas características y elementos básicos establecidos como propios, apreciándose errores significativos.	No identifica en una imagen de un monasterio medieval las características y elementos establecidos como propios, apreciándose errores significativos que delatan la escasa comprensión de esta tipología arquitectónica medieval.
	5	4	3	1-2	0



EVALUATION  
CRITERIA

EXCELLENT

VERY GOOD

GOOD

NOT ACCEPTABLE

CLEARLY  
INSUFFICIENT

0

1-2

3

4

5

Identifies in an image of a medieval monastery the characteristics and elements established as belonging to it.

Clearly and accurately identifies the characteristics and elements established as belonging to medieval monasteries in an image of a medieval monastery even in particularly complex cases.

Clearly identifies the characteristics and elements established as belonging to a medieval monastery in an image of a medieval monastery.

Identifies the characteristics and elements established as belonging to a medieval monastery in an image of a medieval monastery, with some minor errors.

Identifies the characteristics and elements established as belonging to a medieval monastery in an image of a medieval monastery, with some significant errors.

Does not identify the characteristics and elements established as belonging to a medieval monastery in an image of a medieval monastery, makes significant errors revealing poor understanding of this architectural typology.





Criterio de evaluación:	Excelente	Muy Bien	Bien	Poco aceptable	Claramente Insuficiente
- <b>APLICA los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes.</b>	Aplica con claridad y precisión los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de imágenes de especial complejidad.	Aplica con claridad y precisión los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes.	Aplica los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes, apreciándose algunos errores no significativos.	No aplica conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes a la identificación de las imágenes más básicas, apreciándose errores significativos.	No aplica los conocimientos teóricos sobre las características y elementos propios de un conjunto monástico medieval y sus principales variantes, ni si quiera a la identificación de las imágenes más básicas, apreciándose errores muy significativos que delatan la escasa comprensión de esta tipología arquitectónica medieval.
	5	4	3	1-2	0



EVALUATION  
CRITERIA

EXCELLENT

VERY GOOD

GOOD

NOT ACCEPTABLE

CLEARLY  
INSUFFICIENT

0

1-2

3

4

5

Applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of images.

Clearly and accurately applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of particularly complex images.

Clearly and accurately applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of images.

Applies theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of images, with some minor errors.

Does not apply theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants to the identification of the most basic images, makes significant errors.

Does not apply theoretical knowledge about the characteristics and elements of a medieval monastic ensemble and its main variants, even to identify the most basic images, makes very significant errors that reveal a lack of understanding of this medieval architectural typology.





!!!Muchas gracias por la atención!!!

Thank you very much for your attention!!!!





## Cuarta sesión. Primera parte (I): Primera parte (I): Métodos de evaluación del proceso de aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje: introducción a la tecnología eye tracking.

## First session. First part (I): Methods of evaluation of the learning process in virtual learning environments: introduction to eye tracking technology.

Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares  
Profesora Titular de Universidad  
Departamento de Ciencias de la Salud  
Universidad de Burgos

Burgos 5 de julio de 2021



Uno de los retos de la **Educación de siglo XXI** es cómo lograr que el estudiante aprenda mejor y cómo rentabilizar su tiempo de **aprendizaje a lo largo de la vida**

One of the challenges of **education in the 21st century** is how to make students learn better and how to how to make the most of their **lifelong learning**

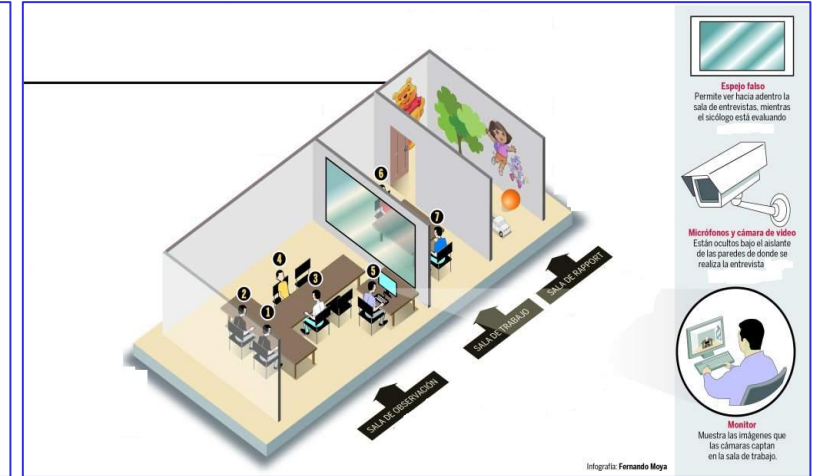
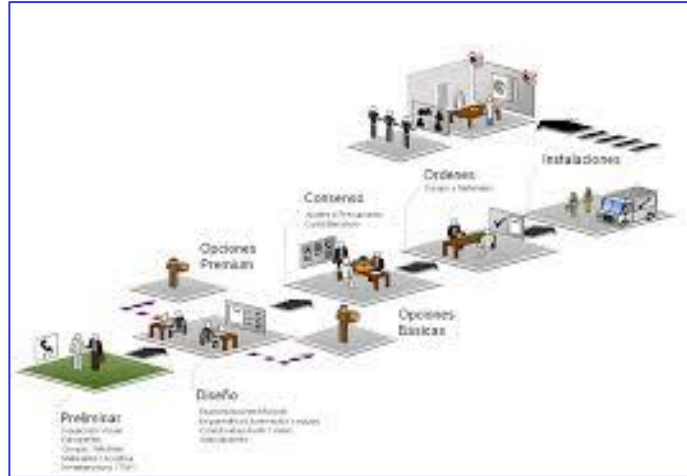


eurostat   
supports the

SUSTAINABLE  
DEVELOPMENT  
GOALS



# ¿Cómo es la estructura del laboratorio?

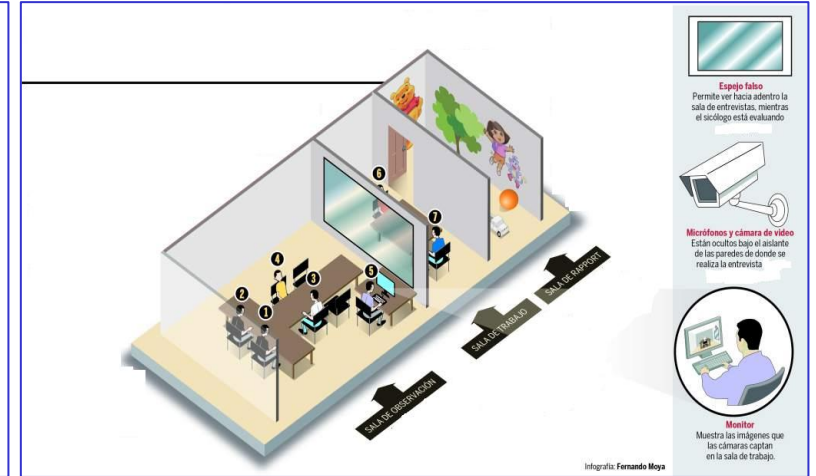
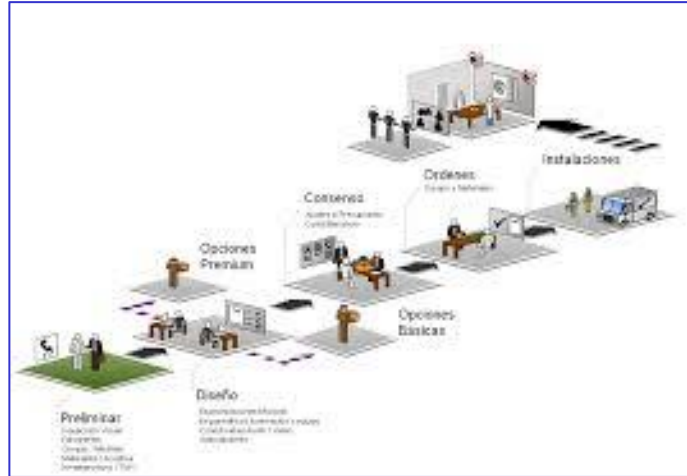


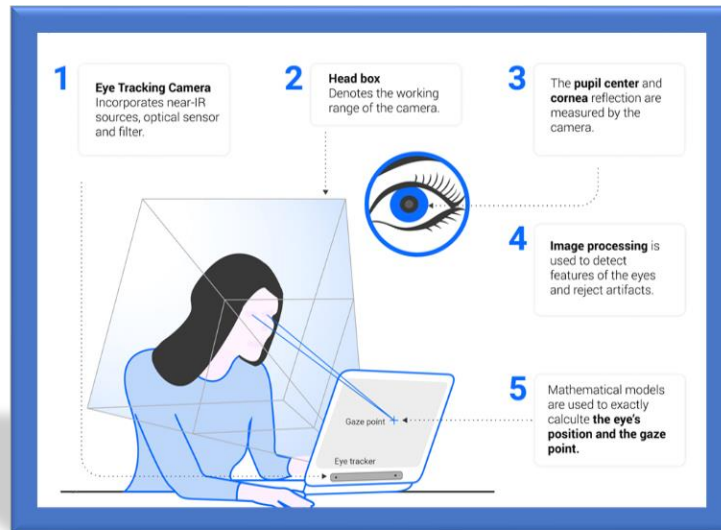
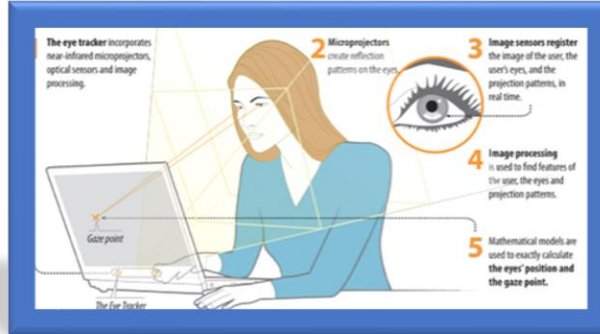
Además, la sala de observación, deberá de estar equipada con un sistema de grabación en audio y en vídeo y de transvase de la información registrada en tiempo real a un ordenador, al menos, en la sala de observación.



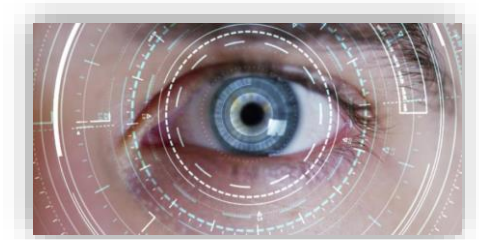
# What is the structure of the laboratory like?

In addition, the observation room shall be equipped with a system for audio and video recording and for transferring the recorded information in real time to at least one computer in the observation room.





- Entre las herramientas que ofrece **ALT** se encuentra la tecnología **eye tracking**. Esta permite el **seguimiento visual**, entre otras funcionalidades, del aprendiz a lo largo del **proceso de aprendizaje** aplicado en **entornos virtuales**.
- Among the tools offered by **ALT** is **eye tracking** technology. This allows visual tracking, among other functionalities, of the learner throughout the **learning process applied in virtual environments**.







## Técnicas de eye tracking

### Visual attention and eye movements, Human Visual System (HVS)



El seguimiento ocular permitirá registrar y analizar los patrones de atención en distintas tareas



#### Tobii Pro X2 - 30/60

Eye-Tracker estacionario para realizar seguimiento ocular de estímulos que se muestran por pantalla.

##### Versatilidad de uso

Diseño compacto compatible con portátiles, monitores de PC, tablets o televisores de hasta 25" de tamaño.

##### Cámaras e infrarrojos

Seguimiento ocular con cámaras e infrarrojos para grabar de forma no invasiva el movimiento de la pupila a 30 o 60 Hz (según modelo).

#### Ring

Tecnología cómoda y no intrusiva para la monitorización de la respuesta galvánica de la piel (GSR), la frecuencia cardíaca (HR) y el movimiento (ACC).

#### Sistema de ajuste

Sistema muy sencillo que permite autocolocar el dispositivo correctamente en 10 segundos.

#### Sensores

Biosensores de GSR y BVP, junto con un acelerómetro para asegurar la fiabilidad del registro.

#### Diadem EC

Sistema de EEG wearable y ultraligero que permite obtener la valencia emocional, la atención, la memorización y el engagement.

#### Sensores

Con un simple balanceo los sensores son capaces de obtener señal sin necesidad de añadir ninguna sustancia conductora.

#### Zonas de ajuste

Diseño con partes flexibles para adaptarse a la morfología de cada cabeza y carraca extensible para abarcar tallas M y L.





## Eye tracking Glasses

Comprensión natural de la atención visual



El seguimiento  
ocular permitirá  
registrar y analizar  
los patrones de  
atención en  
distintas tareas



Tobii Eye Tracking Glasses

Tobii Pro Glasses 2



SMI Eye Tracking Glasses



ASL Eye Tracking Glasses



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE





## Eye tracking Glasses

Comprensión natural de la atención visual



El seguimiento  
ocular permitirá  
registrar y analizar  
los patrones de  
atención en  
distintas tareas

Análisis en el mundo real





## Eye tracking Glasses

### Comprensión natural de la atención visual

Análisis en el mundo real

Automatiza un mapa de seguimiento visual

Analiza el mapa

Convierte las imágenes espaciales de 3D en 2D

Juega con *heatmaps* de fácil comprensión y que permiten fácilmente proporcionar el *insight*

Real-world analysis

Automate a visual tracking map

Analyses the map

Convert 3D spatial imagery to 2D

Play with heatmaps that are easy to understand and allow for easy provision of insight



El seguimiento  
ocular permitirá  
registrar y analizar  
los patrones de  
atención en  
distintas tareas

### ASL Eye Tracking Glasses

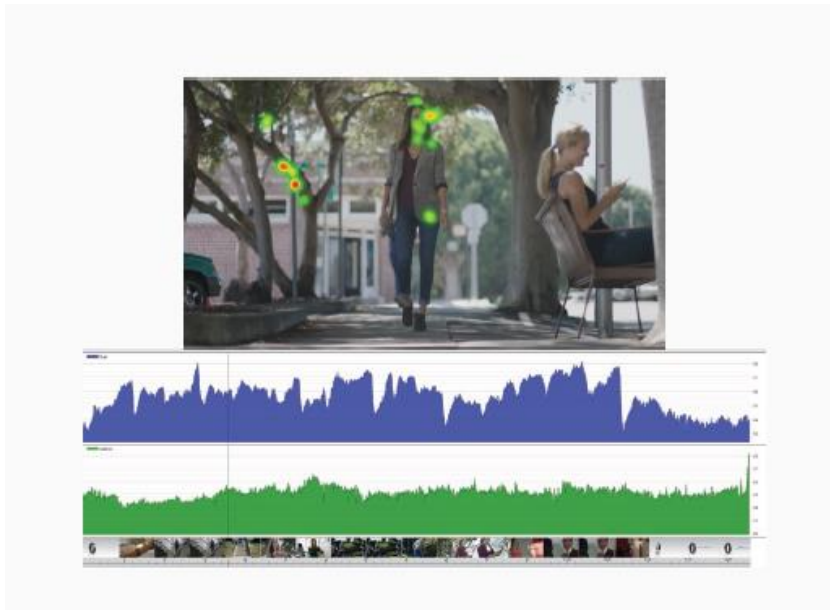


## Eye tracking Glasses

Comprensión natural de la atención visual



El seguimiento ocular permitirá registrar y analizar los patrones de atención en distintas tareas



Tomado de Q imotions Module p. 4

Visualiza datos en movimiento desde el seguimiento ocular en el mundo real, utiliza **pupillometry** (mide la dimension de la pupila y la reactividad, forma parte de técnicas de análisis neurológico). Posibilita datos de forma inmediata

### ¿Qué mide?

Tiempo de fijación de la mirada

Heatmaps

Tiempo de ejecución (time spent)

Exporta los datos en distintos formatos para el análisis  
analysis if needed.

[ASL Eye Tracking Glasses](#)



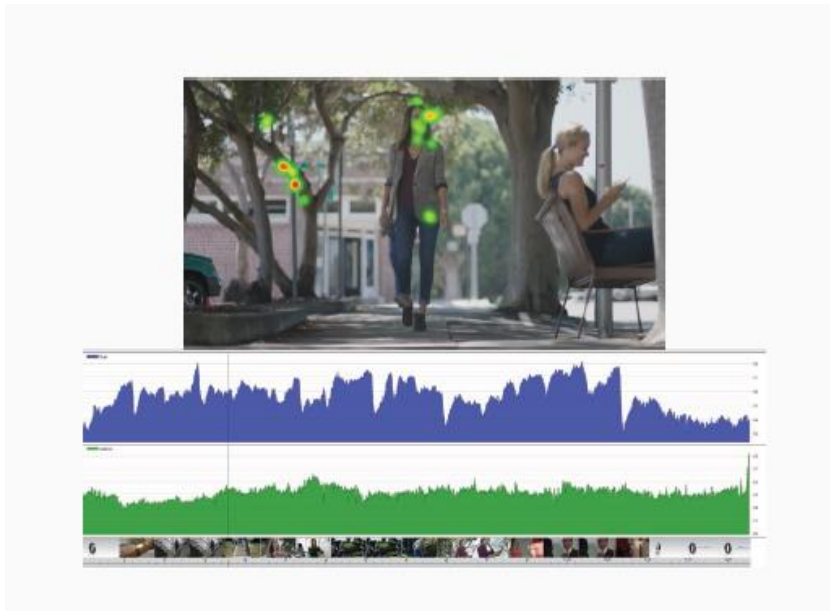


## Eye tracking Glasses

Natural understanding of visual attention



Eye-tracking will  
make it possible  
to record and  
analyse attention  
patterns in  
different tasks.



Taken from Q imotions Module p. 4

Visualises motion data from real-world eye tracking, uses pupillometry (measures pupil size and reactivity, part of neurological analysis techniques).

Enables immediate data

What does it measure?

Gaze fixation time

Heatmaps

Execution time (time spent)

Exports data in different formats for analysis  
analysis if needed.

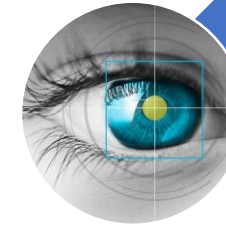
ASL Eye Tracking Glasses



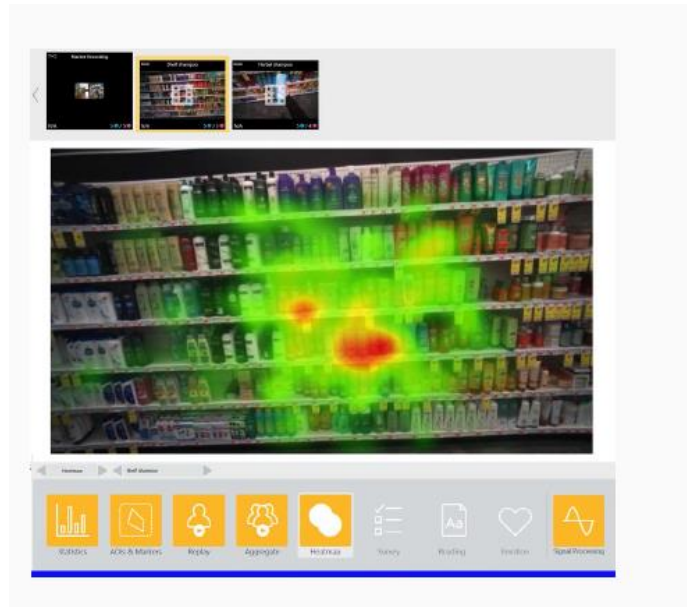


## Eye tracking Glasses

Comprensión natural de la atención visual



El seguimiento  
ocular permitirá  
registrar y analizar  
los patrones de  
atención en  
distintas tareas



Tomado de Q imotions Module p. 4

Visualiza datos en movimiento desde el seguimiento ocular en el mundo real, utiliza **pupillometry** (mide la dimension de la pupila y la reactividad, forma parte de técnicas de análisis neurológico). Posibilita datos de forma inmediata

### ¿Qué mide?

Tiempo de fijación de la mirada

Heatmaps

Tiempo de ejecución (time spent)

Exporta los datos en distintos formatos para el análisis  
analysis if needed.

ASL Eye Tracking Glasses





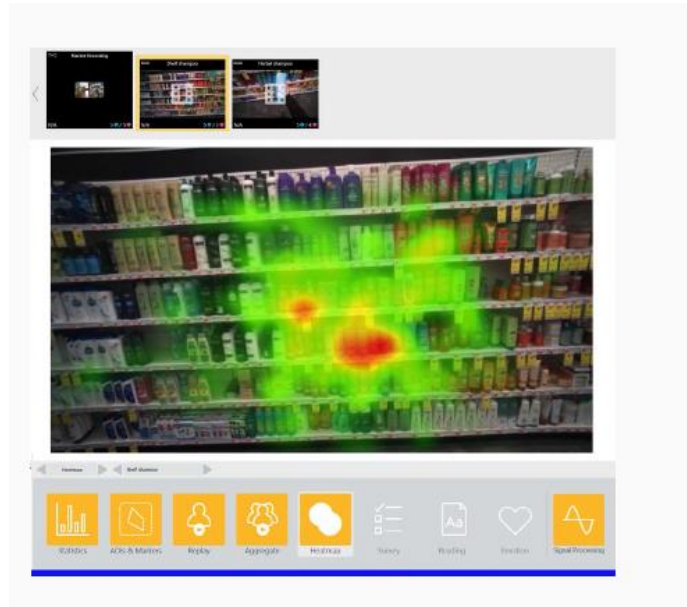


## Eye tracking Glasses

Comprensión natural de la atención visual



Eye-tracking will  
make it possible  
to record and  
analyse attention  
patterns in  
different tasks.



Tomado de Q imotions Module p. 4

Visualises motion data from real-world eye tracking, uses pupillometry (measures pupil size and reactivity, part of neurological analysis techniques).

Enables immediate data

What does it measure?

Gaze fixation time

Heatmaps

Execution time (time spent)

Exports data in different formats for analysis  
analysis if needed.

ASL Eye Tracking Glasses



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





## Eye tracking Glasses Hardware options

### Natural understanding of visual attention

**Tobii**

Tobii Pro Glasses 2



Tomado de Q imotions Module p. 5



El seguimiento ocular permitirá registrar y analizar los patrones de atención en distintas tareas

Pupil Labs



Tomado de Q imotions Module ~ 5



Eye-tracking will make it possible to record and analyse attention patterns in different tasks.

ASL Eye Tracking Glasses



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





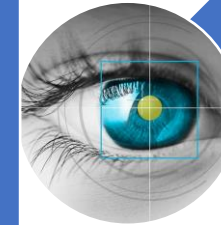
## Eye tracking Glasses Hardware options

### Natural understanding of visual attention

#### SMI



Eye-tracking will make it possible to record and analyse attention patterns in different tasks.



El seguimiento ocular permitirá registrar y analizar los patrones de atención en distintas tareas



Tomado de Q imotions Module p. 6

Analiza las emociones iMotions en entornos de investigación, integra la tecnología de eye tracking glasses en la tecnología Apple incrementando la precisión en el análisis

Analyse iMotions emotions in research environments, integrates glasses eye tracking technology into Apple technology for increased accuracy in analysis.

#### ASL




Se aplica en la Aplicación en laboratorio en entornos naturales, los datos se transmiten en tiempo real a través de conexión Wifi

Applied in laboratory application in natural environments, data is streamed in real time via Wifi connection.


Tomado de Q imotions Module p. 6

### ASL Eye Tracking Glasses





Eye-tracking will  
make it possible  
to record and  
analyse attention  
patterns in  
different tasks.



El seguimiento  
ocular permitirá  
registrar y analizar  
los patrones de  
atención en  
distintas tareas

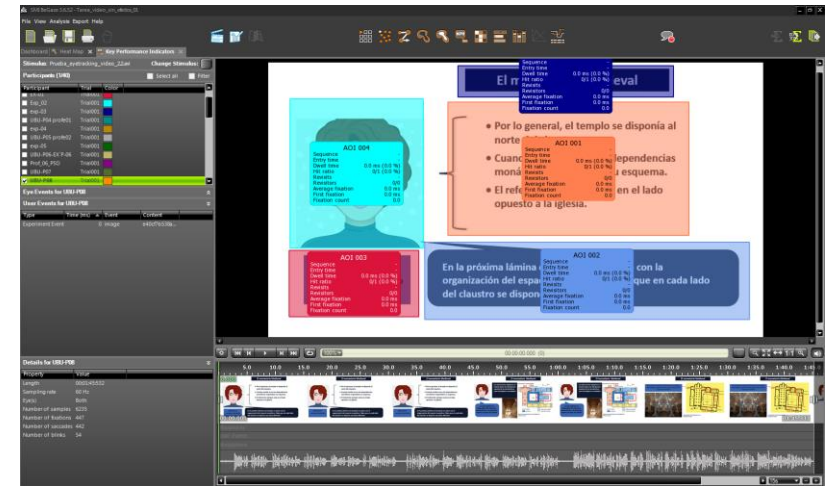
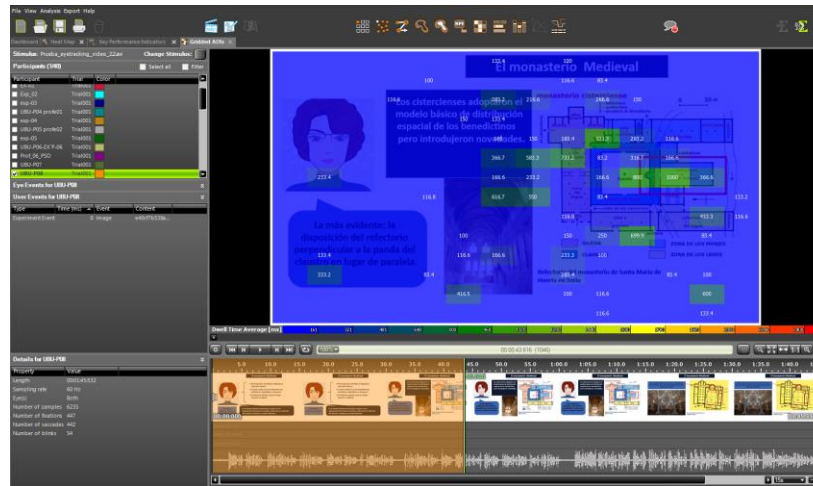
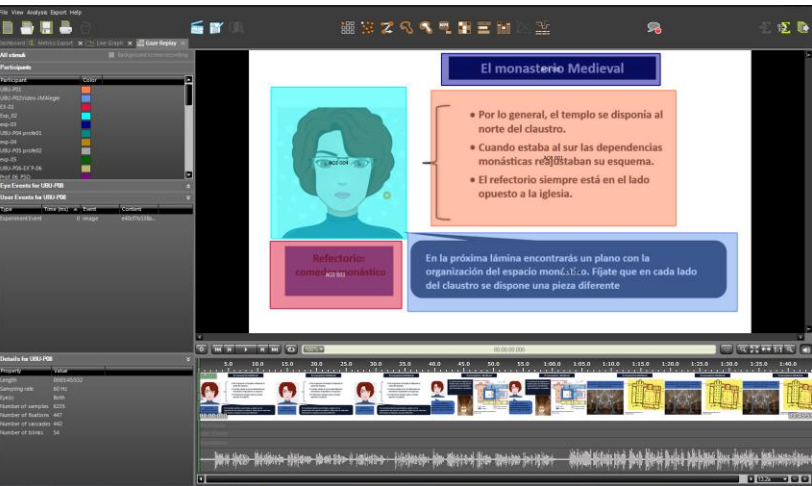
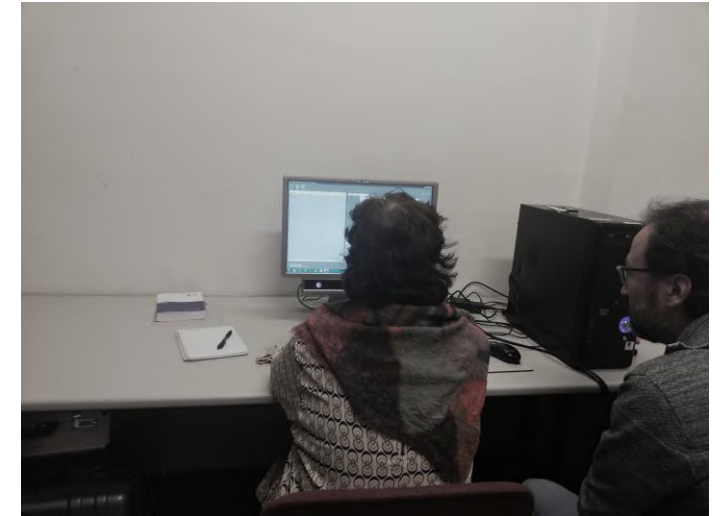
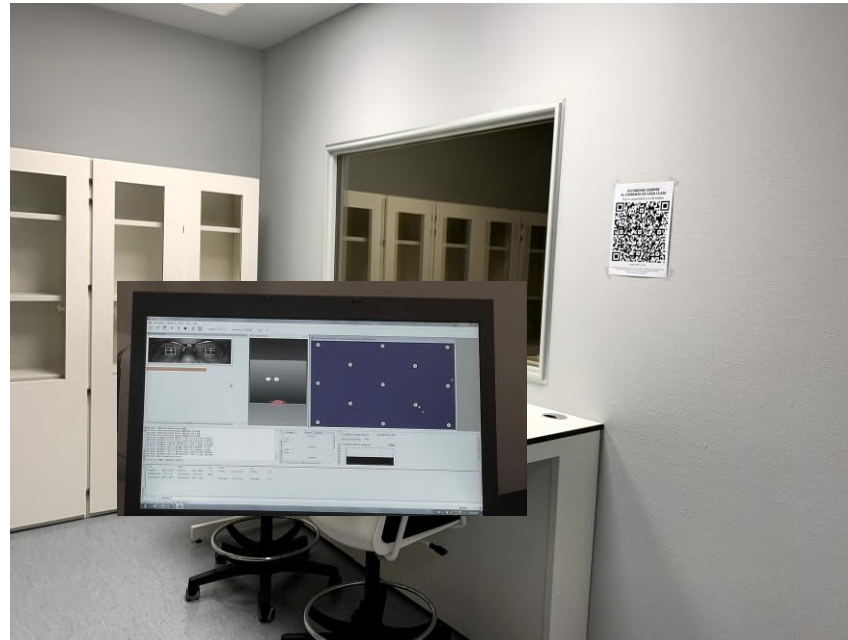


[https://neurometrics.la/wp-content/uploads/2020/06/tobii\\_eyetrack\\_illustr\\_web\\_1440\\_Eyetracking-whit-e1592512923184.jpg](https://neurometrics.la/wp-content/uploads/2020/06/tobii_eyetrack_illustr_web_1440_Eyetracking-whit-e1592512923184.jpg)

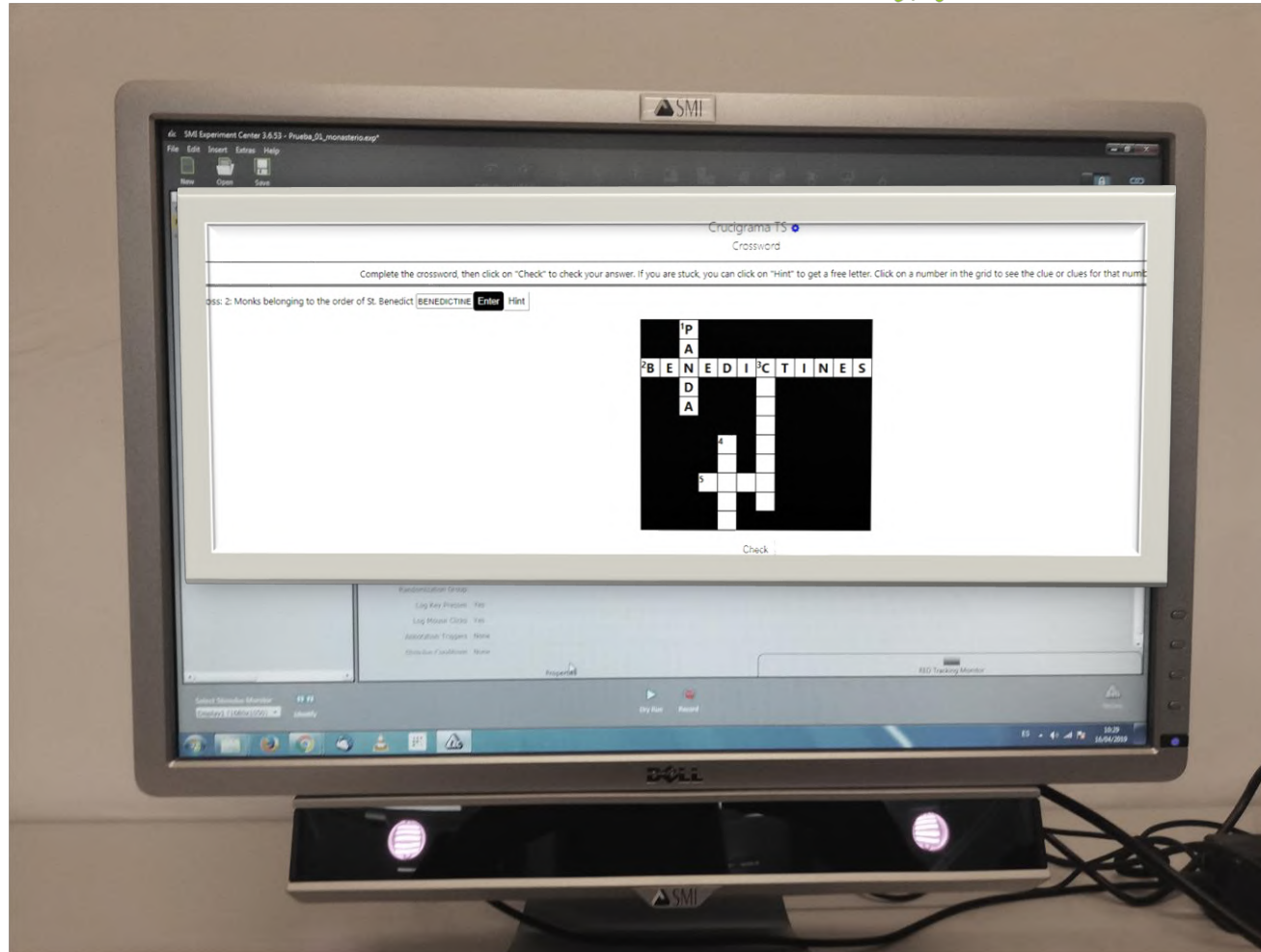
[ASL Eye Tracking Glasses](#)







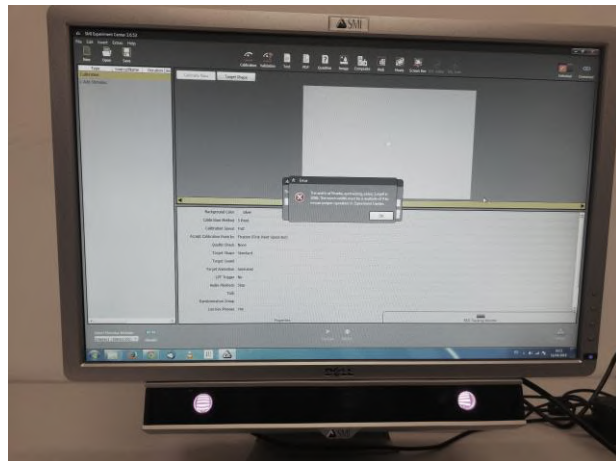




Eye-tracking will  
make it possible  
to record and  
analyse attention  
patterns in  
different tasks.

ASL Eye Tracking Glasses

- El seguimiento visual en *eye tracking* ofrece métricas estáticas (fijación, sacadas etc.) y métricas dinámicas como son los scan path.
- Eye tracking in eye tracking offers static metrics (fixation, saccades etc.) and dynamic metrics such as scan paths.

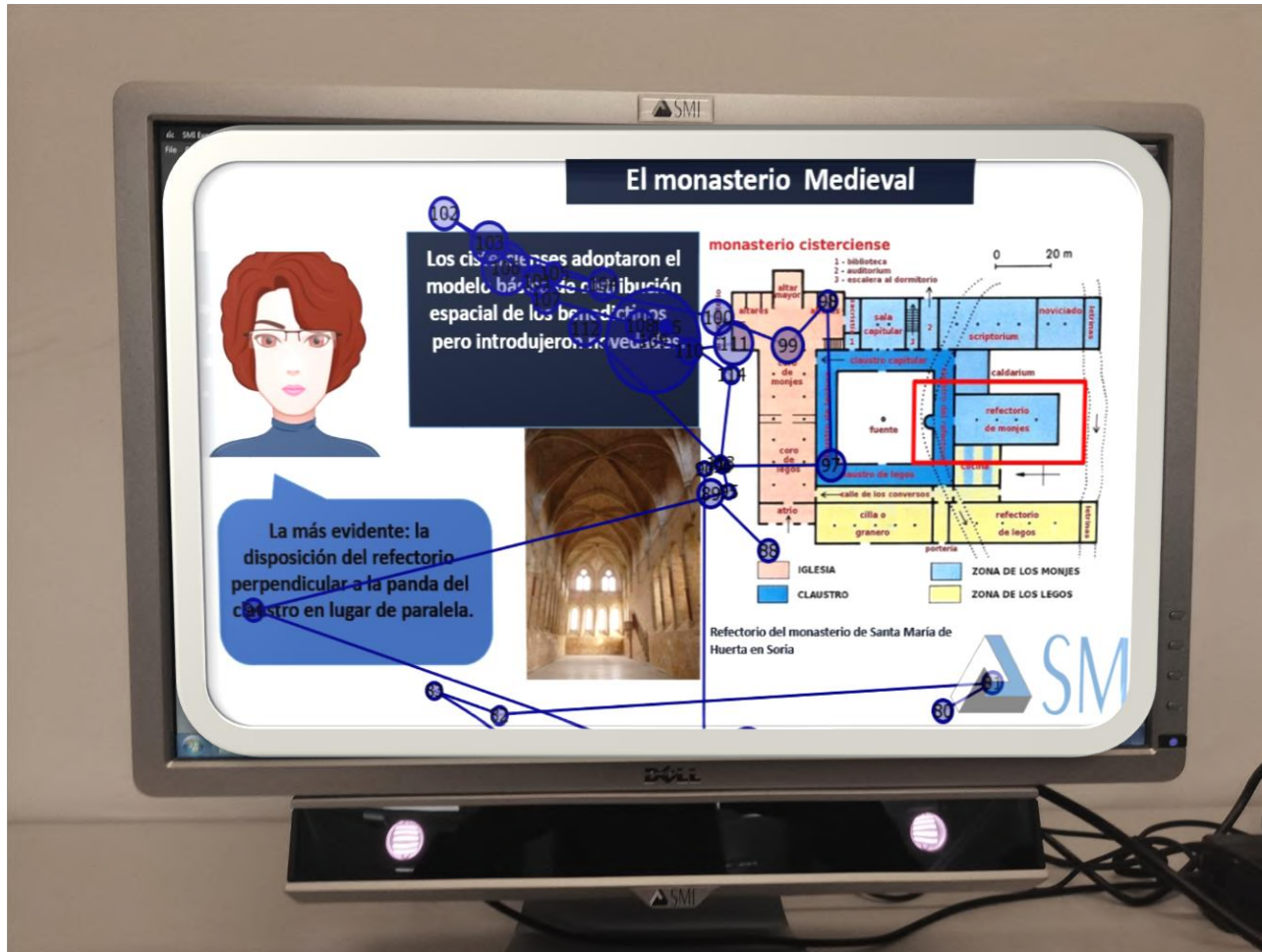



**El monasterio Medieval**

- Por lo general, el templo se disponía al norte del claustro.
- Cuando estaba al sur las dependencias monásticas...
- El claustro siempre estaba en la...

Refectorio:  
AOI 003  
comedor monástico

En la próxima lámina encontrarás un plano con la organización del espacio monástico. Fijate que en cada lado del claustro se dispone una pieza diferente




El seguimiento ocular permitirá registrar y analizar los patrones de atención en distintas tareas




Eye-tracking will make it possible to record and analyse attention patterns in different tasks.

ASL Eye Tracking Glasses



El seguimiento  
ocular permitirá  
registrar y analizar  
los patrones de  
atención en  
distintas tareas



Eye-tracking will  
make it possible  
to record and  
analyse attention  
patterns in  
different tasks.

### El monasterio Medieval



Refectorio:  
comedor monástico

- Por lo general, el templo se disponía al norte del claustro.
- Cuando estaba al sur las dependencias monásticas reajustaban su esquema.
- El refectorio siempre está en el lado opuesto a la iglesia.

En la próxima lámina encontrarás un plano con la organización del espacio monástico. Fíjate que en cada lado del claustro se dispone una pieza diferente



## Gaze replay





## El monasterio Medieval



Refectorio:  
comedor monástico

- Por lo general, el templo se disponía al norte del claustro.
- Cuando estaba al sur las dependencias monásticas reajustaban su esquema.
- El refectorio siempre está en el lado opuesto a la iglesia.

En la próxima lámina encontrarás un plano con la organización del espacio monástico. Fíjate que en cada lado del claustro se dispone una pieza diferente



El seguimiento ocular permitirá registrar y analizar los patrones de atención en distintas tareas



Eye-tracking will make it possible to record and analyse attention patterns in different tasks.

## Heat Map


## ASL Eye Tracking Glasses








El monasterio Medieval



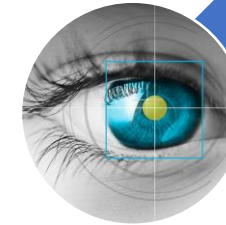
- Por lo general, el templo se disponía al norte del claustro.
- Cuando estaba al sur las dependencias monásticas reajustaban su esquema.
- El refectorio siempre está en el lado opuesto a la iglesia.

**Refectorio:**  
comedonástico

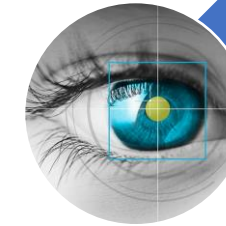
En la próxima lámina encontrarás un plano con la organización del espacio monástico. Fíjate que en cada lado del claustro se dispone una pieza diferente



SensoMotoric Instruments



El seguimiento ocular permitirá registrar y analizar los patrones de atención en distintas tareas



Eye-tracking will make it possible to record and analyse attention patterns in different tasks.

## KPIs



## ASL Eye Tracking Glasses



## El monasterio Medieval



Refectorio:  
comedor monástico

- Por lo general, el templo se disponía al norte del claustro.
- Cuando estaba al sur las dependencias monásticas reajustaban su esquema.
- El refectorio siempre está en el lado opuesto a la iglesia.

En la próxima lámina encontrarás un plano con la organización del espacio monástico. Fíjate que en cada lado del claustro se dispone una pieza diferente



El seguimiento ocular permitirá registrar y analizar los patrones de atención en distintas tareas



Eye-tracking will make it possible to record and analyse attention patterns in different tasks.

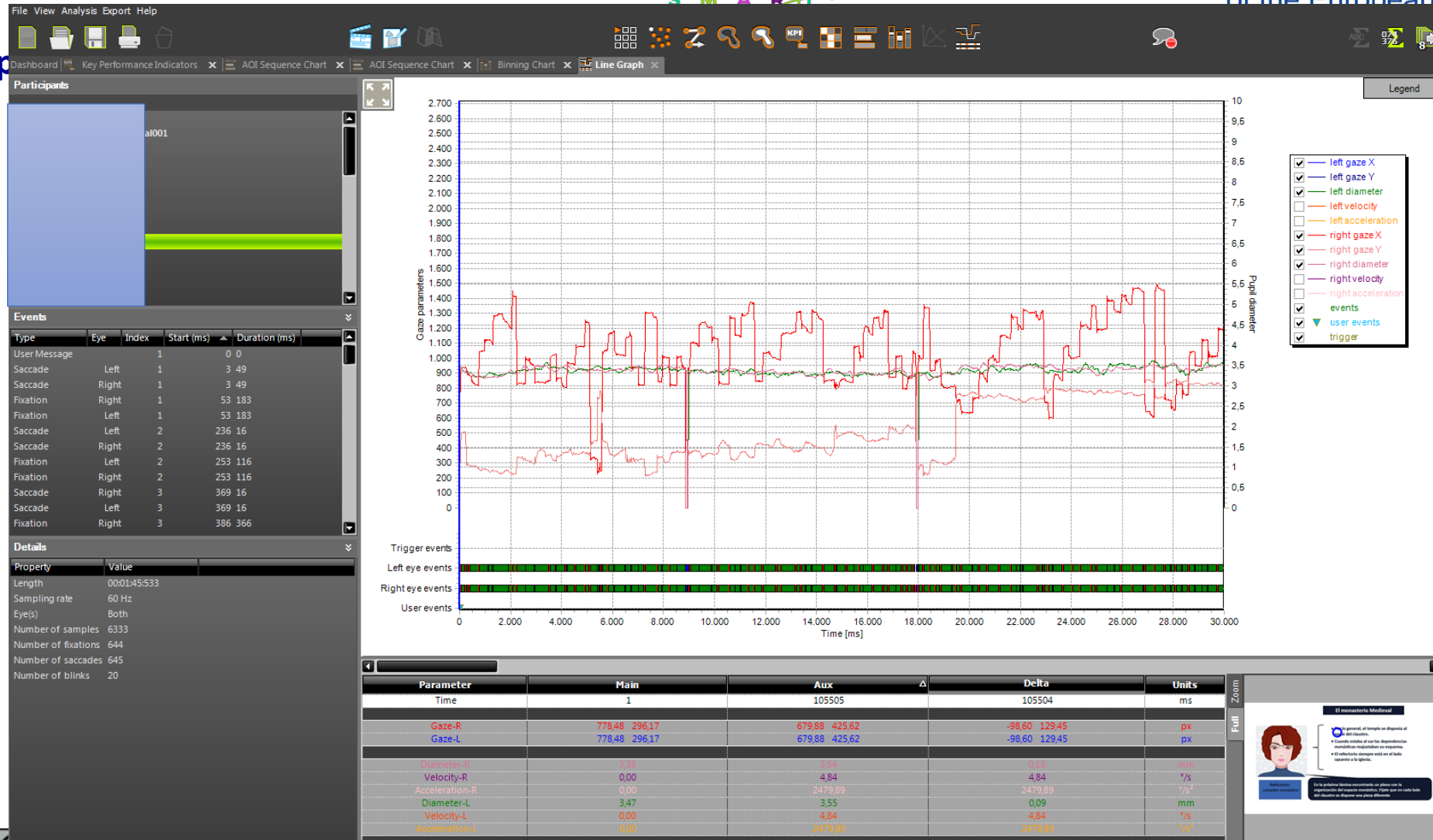
Scan\_Path

ASL Eye Tracking Glasses





Line Graph




**El especialista Medial**

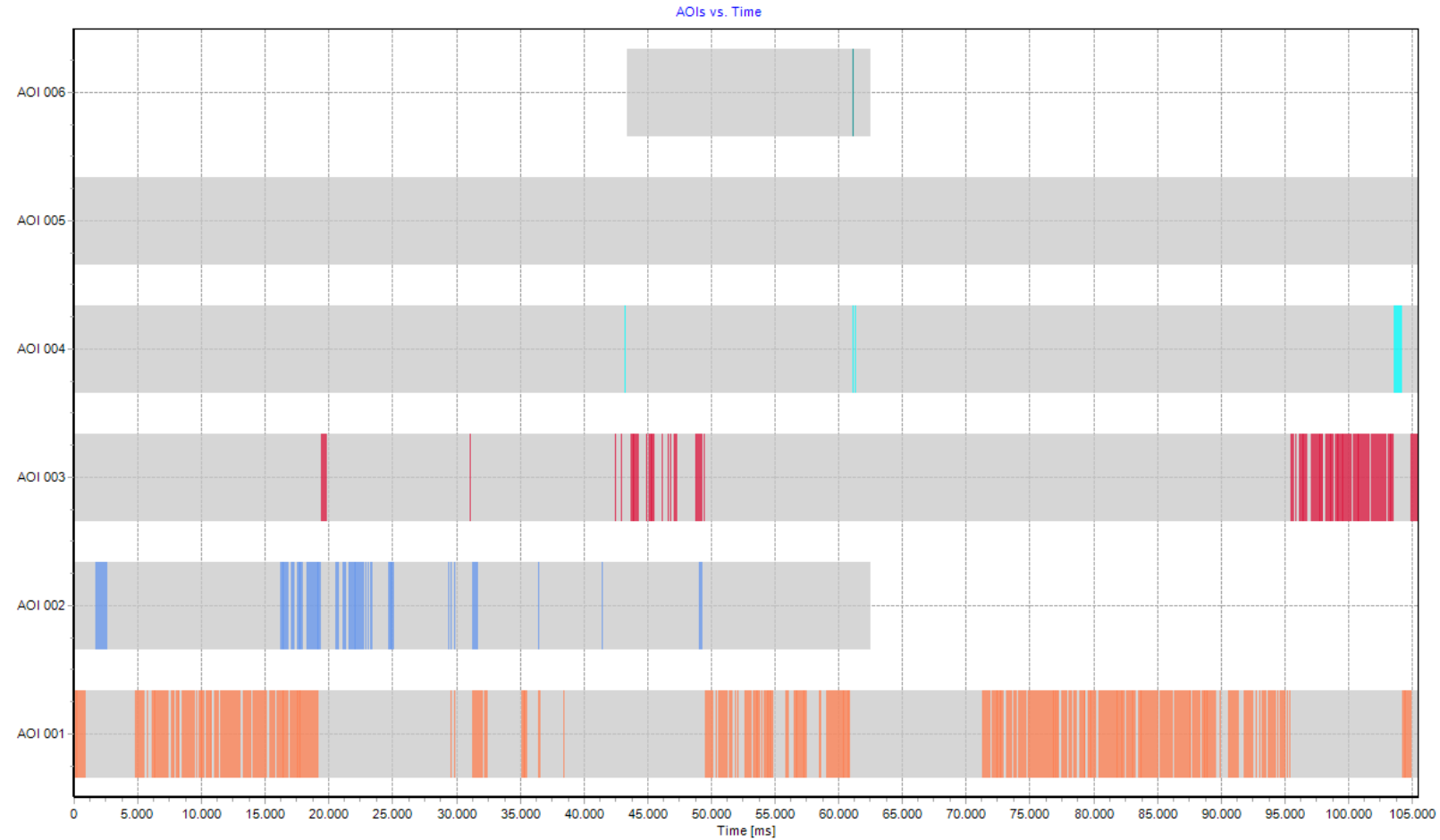
- En general, al trabajar en dispositivos de alta resolución.
- Al realizar tareas de alta precisión que requieren una gran concentración.
- Al utilizar dispositivos con un brillo excesivo o un contraste alto.

**Recomendaciones para un uso saludable**

- Es importante tomar descansos regulares para evitar la fatiga visual.
- Es recomendable utilizar gafas de protección para los ojos.
- Es importante mantener una buena postura al utilizar dispositivos de alta resolución.



## Sequence Chart



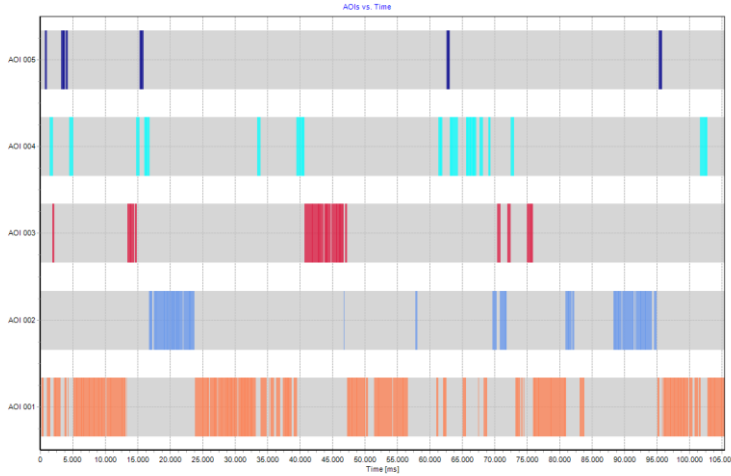


# Sequence Chart



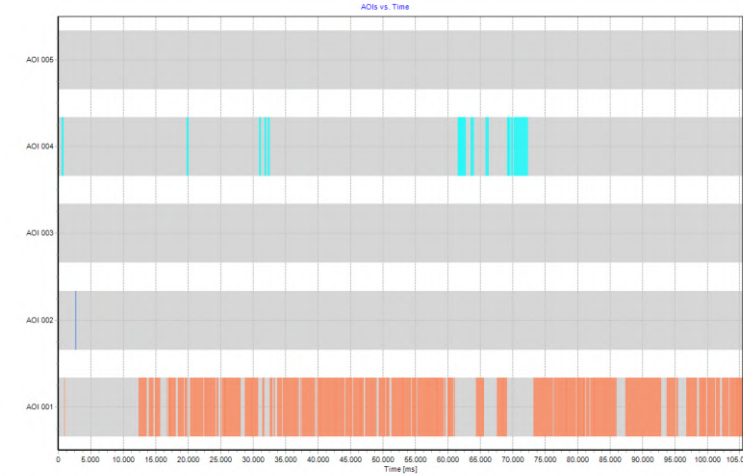
Alumno con conocimientos previos

Student with prior knowledge



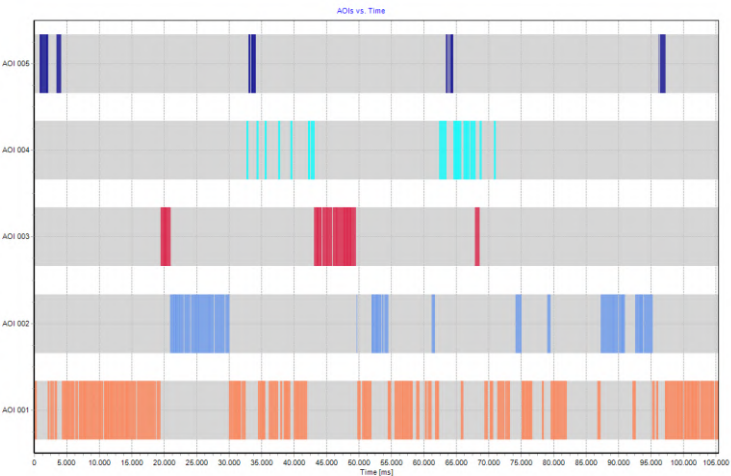
Alumno sin conocimientos previos

Student with no prior knowledge



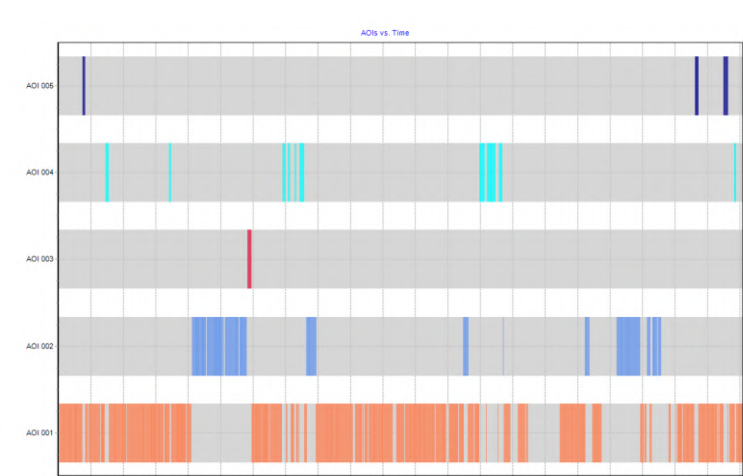
Profesor con conocimientos previos

Professor with prior knowledge



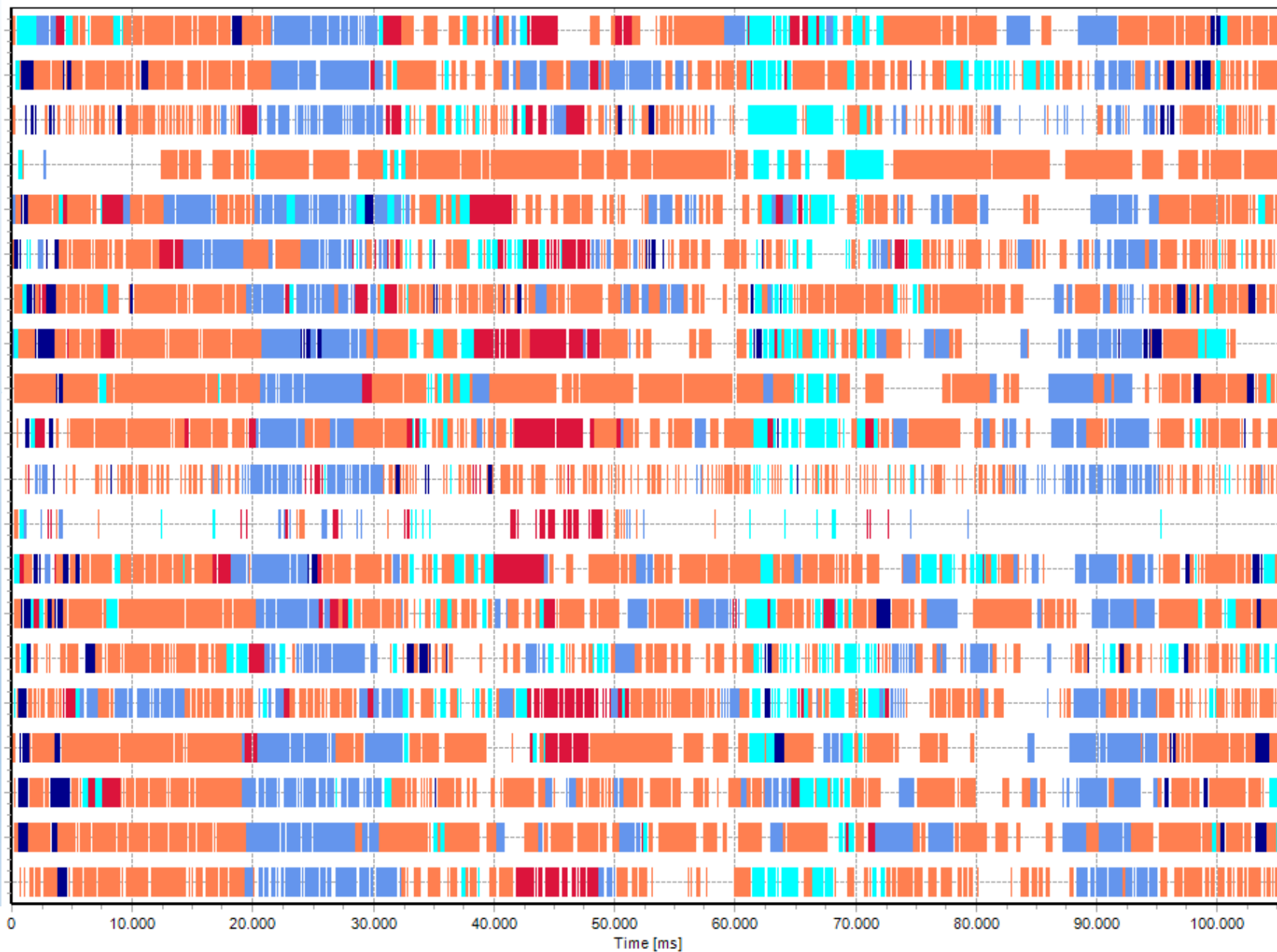
Profesor sin conocimientos previos

Professor with no prior knowledge



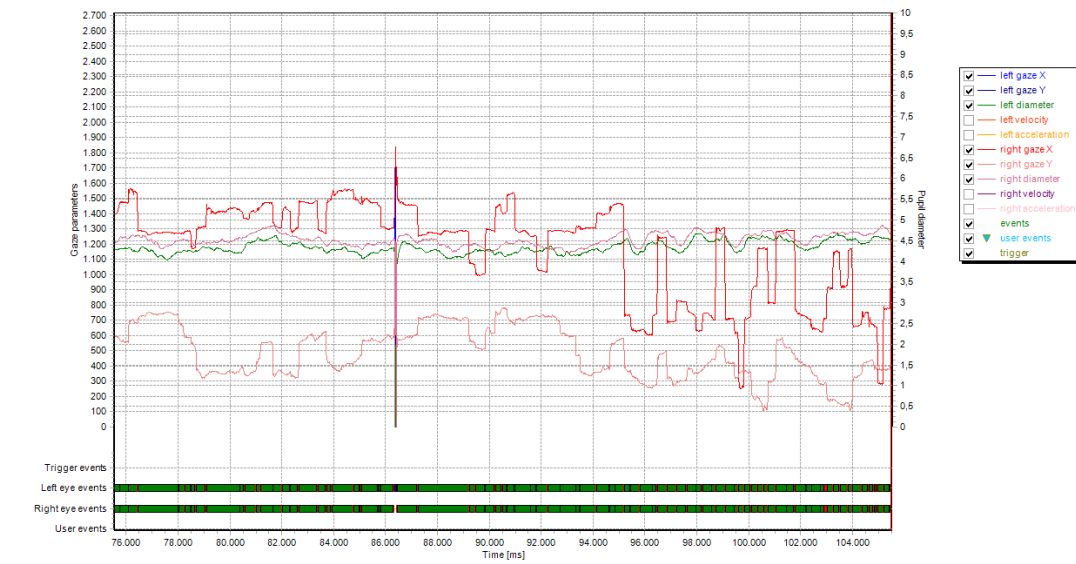
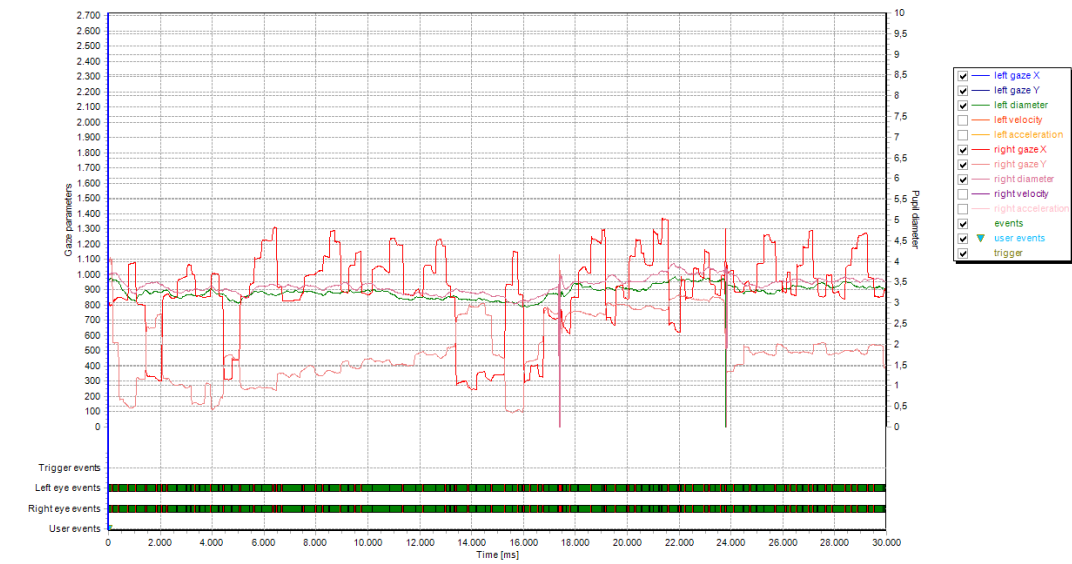


AOIs vs. Time



- AOI 005
- AOI 004
- AOI 003
- AOI 002
- AOI 001







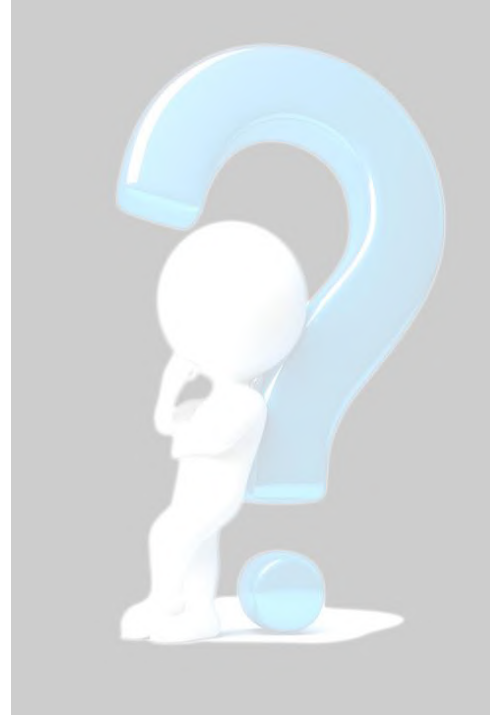
**DATAHES**

DATA ANALYSIS TECHNIQUES APPLIED  
IN HEALTH ENVIRONMENTS SCIENCES

**GID DATAHES**

**¡¡¡MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA  
ATENCIÓN!!!**

**THANK YOU VERY MUCH FOR YOUR  
ATTENTION!!!!**





## Para saber más. To find out more

- Sáiz-Manzanares, M.C., Payo-Hernanz, R., Zaparaín-Yáñez, M.J., Andres-López, G., Marticorena-Sánchez, R., Calvo-Rodríguez, A., Martín, C., & Rodríguez-Arribas, S. (2021). Eye-tracking Technology and Data-mining Techniques used for a Behavioral Analysis of Adults engaged in Learning Processes. *Journal of Visualized Experiments*, e62103. doi:10.3791/62103
- Sáiz-Manzanares, M.C., Rodríguez-Díez, J.J., Marticorena, R., Zaparaín, M.J., & Cerezo, R. (2020). Lifelong Learning from Sustainable Education: An Analysis with Eye Tracking and Data Mining Techniques. *Sustainability*, 12(5), 1-18. doi: 10.3390/su1205197
- Sáiz-Manzanares, M.C., Zaparaín, M.J., Marticorena, R., & Velasco, R. (2019). Análisis de tareas con la tecnología eye tracking. SRL en SmartArt. En M. Peralbo, A., Risso, A., Barca, B., Duarte, L., Almeida., & Brenlla. *Actas. XV Congreso Internacional Gallego-Portugués de Psicopedagogía. II Congreso de la Asociación Científica Internacional de Psicopedagogía Actas* (pp. 4093-4104). Servicio de Publicaciones de la Universidad de A Coruña. ISBN: 978-84-9749-726-8







### Imágenes sin filtrar por licencia

[https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/vector-idea-generar-icono-clipart-vectorial\\_csp45300758.jpg](https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/vector-idea-generar-icono-clipart-vectorial_csp45300758.jpg)

<https://us.123rf.com/450wm/radiantskies/radiantskies1211/radiantskies121100180/16084218-nube-palabra-abstracta-para-el-an%C3%A1lisis-de-tareas-con-etiquetas-y-t%C3%A9rminos-relacionados.jpg?ver=6>

<http://www3.ubu.es/ceu/wp-content/uploads/2015/07/Ping%C3%BCino.jpg>

<http://pdsplaneta.com/img/webPDS1sl-24.jpg>

[https://images.sftcdn.net/images/t\\_optimized.f\\_auto/p/bf73fec6-96bf-11e6-b05a-00163ed833e7/1226522933/microsoft-excel-2013-logo.jpg](https://images.sftcdn.net/images/t_optimized.f_auto/p/bf73fec6-96bf-11e6-b05a-00163ed833e7/1226522933/microsoft-excel-2013-logo.jpg)

[https://imgredirect.milanuncios.com/fg/1910/86/191086885\\_1.jpg](https://imgredirect.milanuncios.com/fg/1910/86/191086885_1.jpg)

<https://www.managementcareer.nl/wp-content/uploads/2016/10/Screen-Shot-2558-11-13-at-1.00.07-PM-1.png>



UNIVERSIDAD  
DE BURGOS

ias



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



### Imágenes sin filtrar por licencia

<https://i1.wp.com/www.radiosefarad.com/wp-content/uploads/2018/09/2030.jpg?fit=640%2C393&ssl=1>

[https://scontent-frt3-2.cdninstagram.com/vp/6f96e34bfb83270c0904d1a132f5dcf5/5B14367B/t51.2885-15/e35/28151923\\_133259477492795\\_2589318792144224256\\_n.jpg](https://scontent-frt3-2.cdninstagram.com/vp/6f96e34bfb83270c0904d1a132f5dcf5/5B14367B/t51.2885-15/e35/28151923_133259477492795_2589318792144224256_n.jpg)

[https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/21cdf389a4852a18ea8a95063b5bcf98/5B59777B/t51.2885-15/e35/25009633\\_377841459294923\\_7736168945517854720\\_n.jpg](https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/21cdf389a4852a18ea8a95063b5bcf98/5B59777B/t51.2885-15/e35/25009633_377841459294923_7736168945517854720_n.jpg)

<https://cicicee.com/bilim-nedir-bilim-insani-kime-denir/>

<http://i59.tinypic.com/2w36hc3.png>

<https://ergoprojects.com/libreria/prod/13063/acra-estrategias-de-aprendizaje--juego-completo-.html>

<https://confilegal.com/wp-content/uploads/2017/12/Captura-de-pantalla-2017-12-26-a-las-18.43.43.png>

<https://steemitimages.com/0x0/http://prevencionar.com/media/2013/07/feedback.jpg>

<http://preobrazi-sebja.ru/wp-content/uploads/2016/04/youtube.jpg>

[https://www.udemy.com/estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollo-del-pensamiento-critico/?persist\\_locale&locale=zh\\_TW](https://www.udemy.com/estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollo-del-pensamiento-critico/?persist_locale&locale=zh_TW)

[http://learning.ibermaticasb.com/sites/learning/files/styles/md\\_slider\\_1\\_bg/public/noticias/tutorizacion\\_online.png?itok=06Hdk6hj](http://learning.ibermaticasb.com/sites/learning/files/styles/md_slider_1_bg/public/noticias/tutorizacion_online.png?itok=06Hdk6hj)

<https://images.techhive.com/images/article/2016/12/artificial-intelligence-elon-musk-hawking-100697449-large.jpeg>

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/aa/f5/d8/aaf5d8d0ebb83f55240f4f422bbd6f6a.jpg>

<http://3.bp.blogspot.com/-VZGs6GZq1O8/UgEi1EitfYl/AAAAAAAAAY4/LV7Wp43XGnc/s1600/spss.gif>

[http://superyuppies.com/wp-content/uploads/2013/10/post\\_pdf\\_vs\\_ebook.png](http://superyuppies.com/wp-content/uploads/2013/10/post_pdf_vs_ebook.png)

[http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/02/INFOGRAF%C3%8DA\\_El-aprendizaje-basado-en-proyectos.jpg](http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/02/INFOGRAF%C3%8DA_El-aprendizaje-basado-en-proyectos.jpg)

<http://vericampus.com/wp-content/uploads/2017/02/FLIPPED-LEARNING.png>

<https://blog.deele.es/media/i1803/737.jpg>

<https://i1.wp.com/transerencia.usal.es/wp-content/uploads/2018/02/Horizon-2020.jpg?resize=1920%2C768&ssl=1>

<http://zastita-jukic.hr/images/stock/neuropharm-puzzle.jpg>

<http://pentagon-services.com/blog-recruitment/wp-content/uploads/2017/02/project-puzzle-pieces-300x210.jpg>

<http://www.cuarq.org/web/cuarq2/assets/images/trabajar-y-dar-resultados-1400x651.jpg>



© Dra. María



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



## Licencia

**Autora: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares**  
**Departamento de Ciencias de la Salud**  
**Universidad de Burgos**



**Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir igual 4.0 Internacional. No se permite un uso comercial de esta obra ni de las posibles obras derivadas. la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula esta obra original**

**Licencia disponible en:**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>





# Un ejemplo de procesamiento de datos

Burgos, 8 Julio 2021 - Learning Activities

Adrián Arnaiz Rodríguez

<https://smartart.bjaland.co/>

50 min



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





# Índice de la sesión

- Industria 4.0
- Big data
- Tipos de datos
- Casos de uso: Aplicaciones de ML
- Preparación de datos
- Qué es ML
- Tipos de aprendizaje
  - Supervisado, No supervisado y más
- Ejemplos de reconocimiento de patrones
- Ejemplo SmartArt
- Analytics – Visualización de datos





# Revolución de la información



# LA INDUSTRIA 4.0

## BIG DATA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Mediante el manejo de variables como la distancia y la velocidad de los automóviles, podrían detectarse fácilmente retenciones, accidentes u otros factores que pudieran alterar la circulación normal del tráfico.



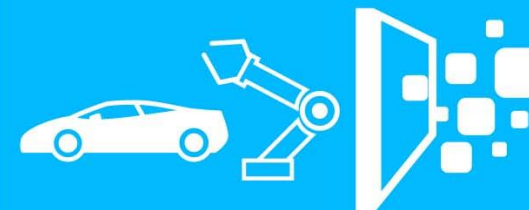
## INTERNET DE LAS COSAS

Apagar las luces del coche desde nuestro smartphone, o encender la calefacción minutos antes de montarnos, será posible gracias a la interconexión vía Internet de los objetos cotidianos.



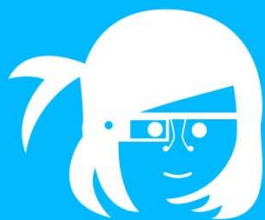
## ROBÓTICA COLABORATIVA, SISTEMAS CIBERFÍSICOS Y SENSÓRICA

Los sistemas ciberfísicos permiten controlar las líneas y los estados de producción de forma remota, optimizando, de esta manera, las fases de fabricación.



## REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL

La realidad aumentada o virtual es ya utilizada por muchas empresas para formar a sus nuevos trabajadores. De esta manera, con dispositivos como gafas de realidad aumentada, los trabajadores pueden realizar procesos mientras siguen indicaciones que aparecen de forma virtual en el mismo plano de su visión.



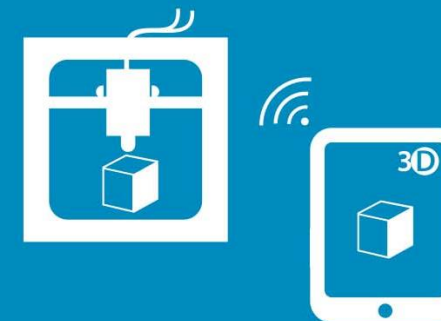
## SIMULACIÓN Y PERSONALIZACIÓN

Mediante la simulación de procesos de producción o nuevos productos, podrán optimizarse al máximo los resultados obtenidos y los recursos empleados, con la consiguiente reducción de precios que ello conlleva.



## IMPRESIÓN 3D Y FABRICACIÓN ADITIVA

La obtención directa de componentes, piezas y estructuras gracias a la fabricación aditiva basada en distintas materias primas supone un gran ahorro de materiales, procesos, tiempo y dinero.



## CIBERMERCADOS

Encargar vehículo en Japón y elegir las características personalizadas es totalmente posible sin levantarnos de nuestro sofá. Los cibermercados han adquirido una fuerza imparable, y prueba de ello es el irreversible crecimiento de la facturación de los principales negocios dedicados a esto.

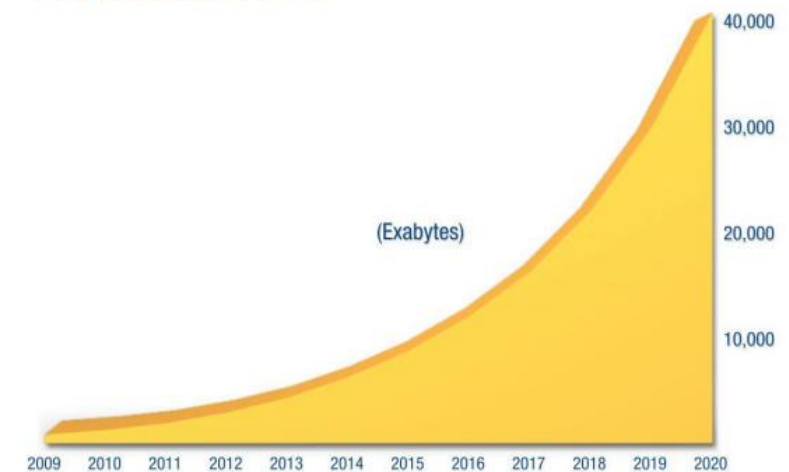




# Big Data

- Tenemos máquinas que recopilan, procesan y envían **información** a otras máquinas
- **5 V**
  - Volumen
  - Variedad
  - Velocidad
  - Veracidad
  - **Valor**

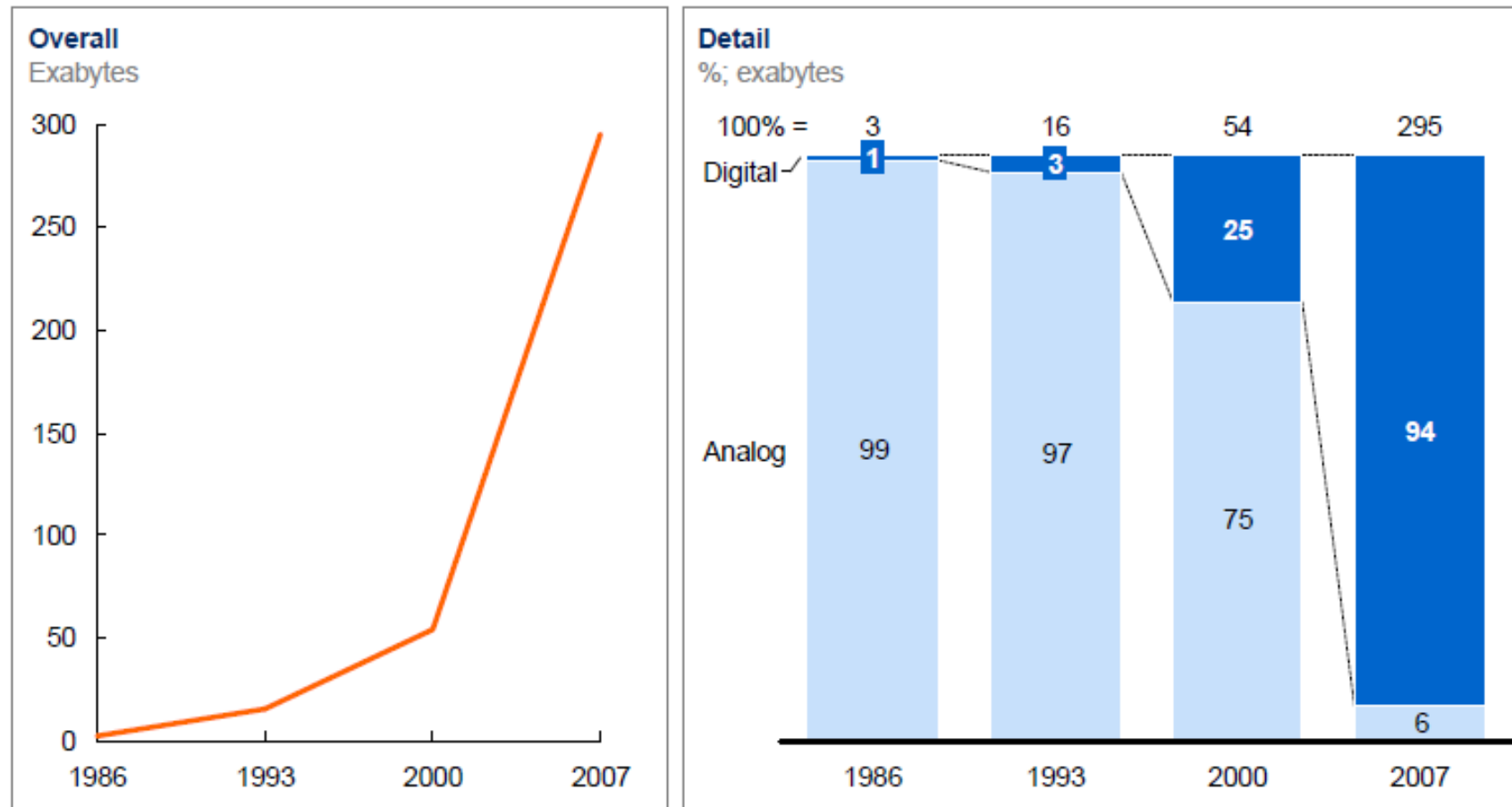
The Digital Universe: 50-fold Growth from the Beginning of 2010 to the End of 2020



Source: IDC's Digital Universe Study, sponsored by EMC, December 2012

## Data storage has grown significantly, shifting markedly from analog to digital after 2000

Global installed, optimally compressed, storage



NOTE: Numbers may not sum due to rounding.

SOURCE: Hilbert and López, "The world's technological capacity to store, communicate, and compute information," *Science*, 2011

# Quién está generando datos

- **Redes sociales y redes**
  - Todos estamos generando datos
- **Instrumentos científicos**
  - Recolectando todo tipo de datos
- **Dispositivos móviles**
  - Rastreando todos los objetos todo el tiempo
- **Redes y tecnología de sensores**
  - Midiendo todo tipo de datos



Pero, por la capacidad de administrar, analizar, resumir, visualizar y **descubrir conocimiento** de los datos recopilados de manera oportuna y escalable





# 2020 This Is What Happens In An Internet Minute



Created By:  
@LoriLewis  
@OfficiallyChadd

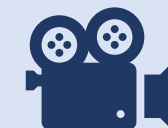
# Tipos de datos

## Datos estructurados



	nombre	color	edad	altura	peso	puntuacion
1:	Paco	Rojo	24	182	74.8	83
2:	Juan	Green	30	170	70.1	500
3:	Andres	Amarillo	41	169	60.0	20
4:	Natalia	Green	22	183	75.0	865
5:	Vanesa	Verde	31	178	83.9	221
6:	Miriam	Rojo	35	172	76.2	413
7:	Juan	Amarillo	22	164	68.0	902

## Datos no estructurados





# ¿Qué hacemos con todos esos datos?

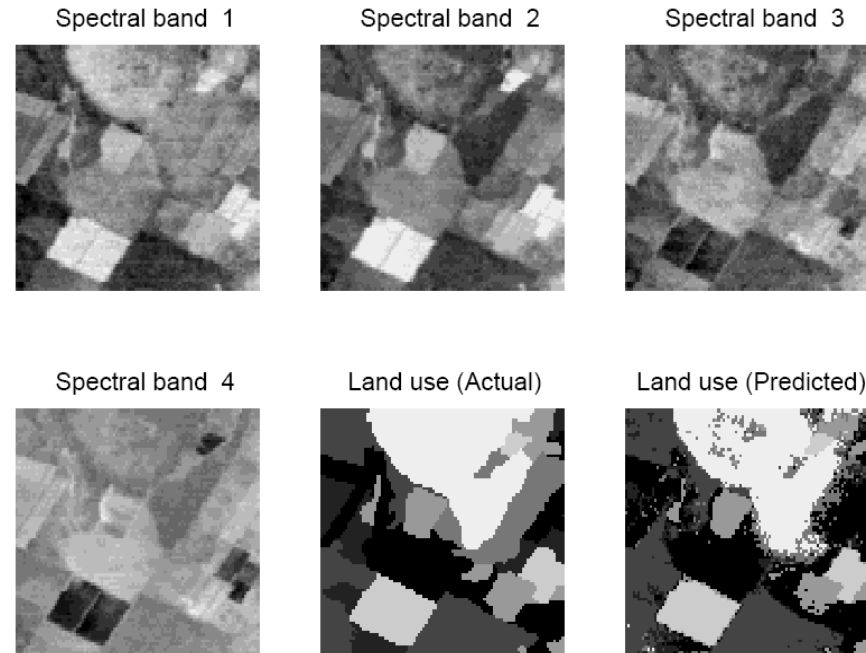
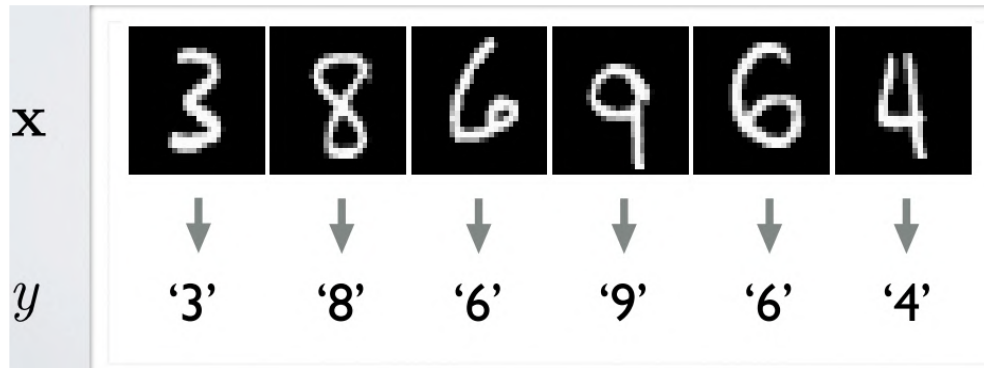
*"La capacidad de tomar datos, para poder comprenderlos, procesarlos, extraer valor de ellos, visualizarlos, comunicarlos, será una habilidad enormemente importante en las próximas décadas".*

Hal Varian, economista jefe de Google.

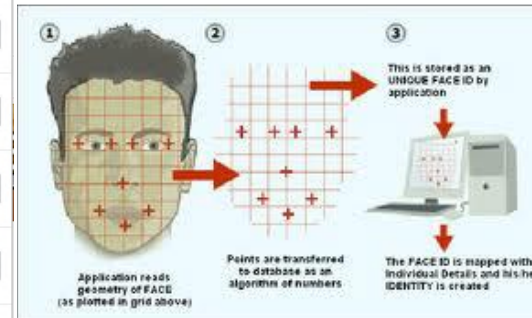
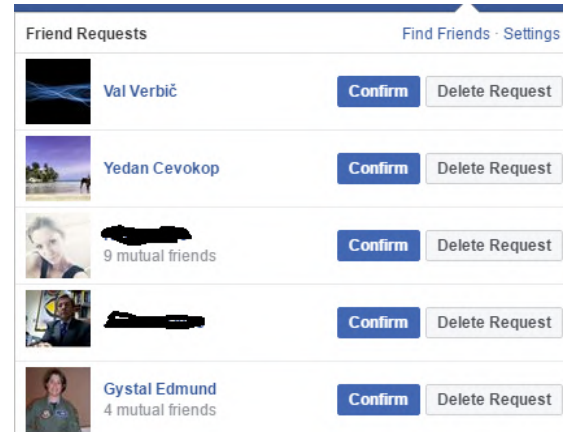
## Obtener sabiduría y conocimiento



# Casos de uso



# Casos de uso



Google

neurologia

Pesquisa

neurologia  
neurofisiologia  
neurofibromatose  
neurobion

Tudo

Imagens

Mapas

Videos

Notícias

Livros

[Neurologia – Wikipédia, a enciclopédia livre](#)  
[pt.wikipedia.org/wiki/Neurologia](http://pt.wikipedia.org/wiki/Neurologia)  
**Neurologia** é a especialidade médica que trata dos distúrbios estruturais do sistema nervoso. Especificamente, ela lida com o diagnóstico e tratamento de todas ...  
[Insônia - Síndrome de Guillain-Barré - Neuropatia - Neuro-infecções](#)

[Neurologia](#)  
[www.ccci.pt/index.php?option=com\\_content&view=article...](http://www.ccci.pt/index.php?option=com_content&view=article...)  
A **Neurologia** é a especialidade médica dedicada ao diagnóstico e tratamento de todas

Google

Tradutor

De: Português

Para: Inglês

Traduzir

Inglês **Português** Francês

Bom dia, |

Português **Inglês** Francês

Good morning,



# Casos de uso



# Algunos de los principales casos de uso

## DetECCIÓN FACIAL

Las aplicaciones del reconocimiento facial forman parte de las tecnologías de ML más populares que ya están funcionando a nuestro alrededor. Desde etiquetar a personas en redes sociales a desbloqueo de móviles, y por supuesto medidas de seguridad en aeropuertos o en lugares públicos.



## GMAIL

Para mantener al usuario protegido de virus y de recibir correos sospechosos o fraudulentos, la plataforma de email de Google integra el Machine Learning para evitar el correo no deseado (o spam) en la bandeja de entrada. El sistema «entiende y aprende» de los ejemplos pasados, para tomar decisiones en el futuro basándose en ellos. No solo esto, con la función Smart Reply, puede responder correos de forma similar a como tú lo harías.



# Algunos de los principales casos de uso

## Vehículos autónomos

Se está utilizando el ML en los coches para que estos se manejen solos, reconociendo la ruta, tomando en cuenta los coches y el entorno que le rodea, cumpliendo las leyes de tránsito, respetando la velocidad y manteniéndose por la vía de circulación. Con el ML aprenden de sus errores y también del comportamiento de los otros conductores. Empresas como Tesla usan tecnología Deep Learning para el reconocimiento de los patrones de conducción y para predecir accidentes segundos antes de que se produzcan.



## Diagnósticos médicos

Gracias a la recolección de datos y el Machine Learning se pueden detectar con mucha anticipación enfermedades como el Cáncer de mama al conocer los síntomas de los pacientes.



# Algunos de los principales casos de uso

## Chatbots

Los chatbots utilizan ML cuando necesitan reconocer las intenciones de las frases que intercambian con los usuarios en un diálogo. Pero también ponen en funcionamiento su ML cuando, después de reconocer determinadas intenciones por parte de los usuarios, responden con entidades. Todo esto lo hacen sobre el diálogo, que es la estructura propia de la conversación.

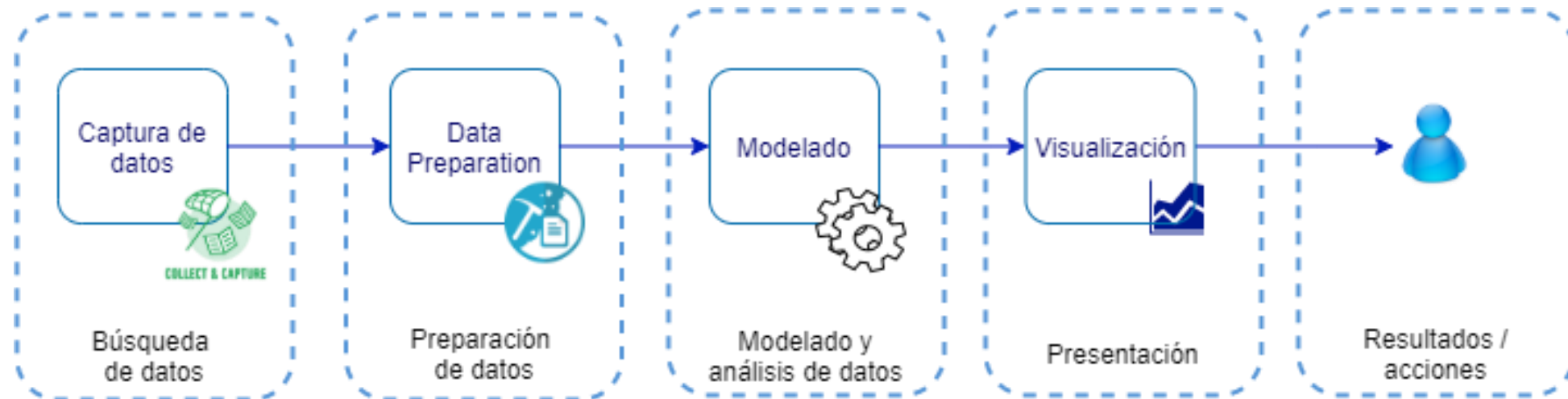


## Detección de fraudes

Empresas como PayPal y monedas electrónicas como BITCOIN ya utilizan el ML para combatir el blanqueo de dinero y los fraudes. Las empresas utilizan la tecnología para reconocer millones de transacciones y detectar cuáles son las fraudulentas, quién es el vendedor y el comprador.

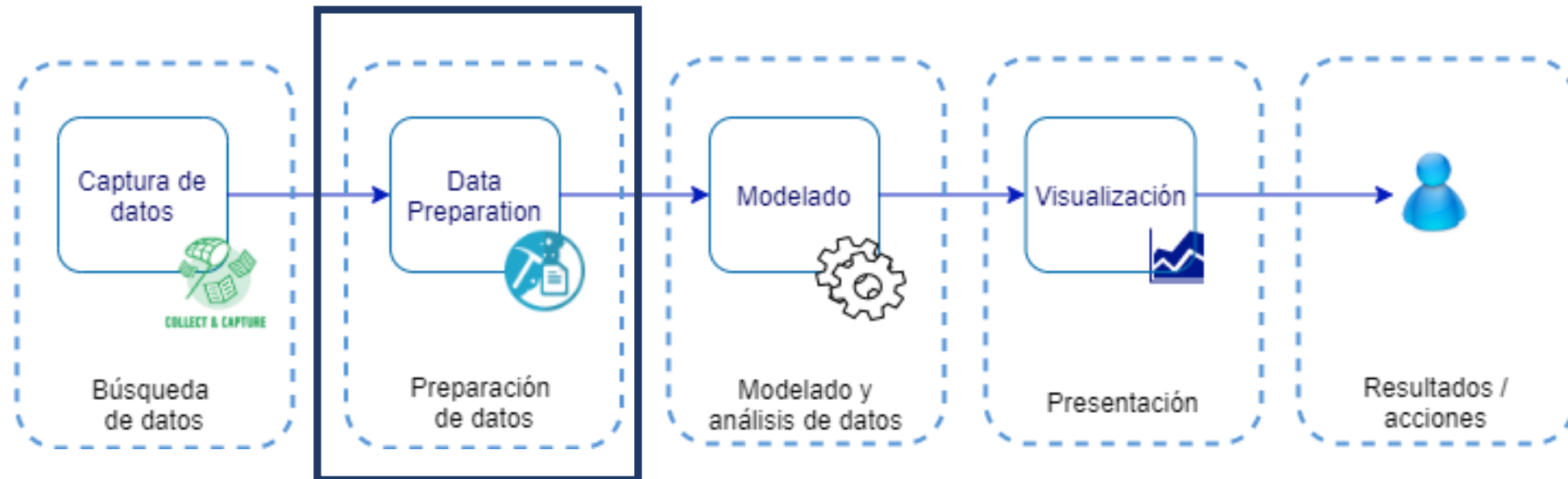


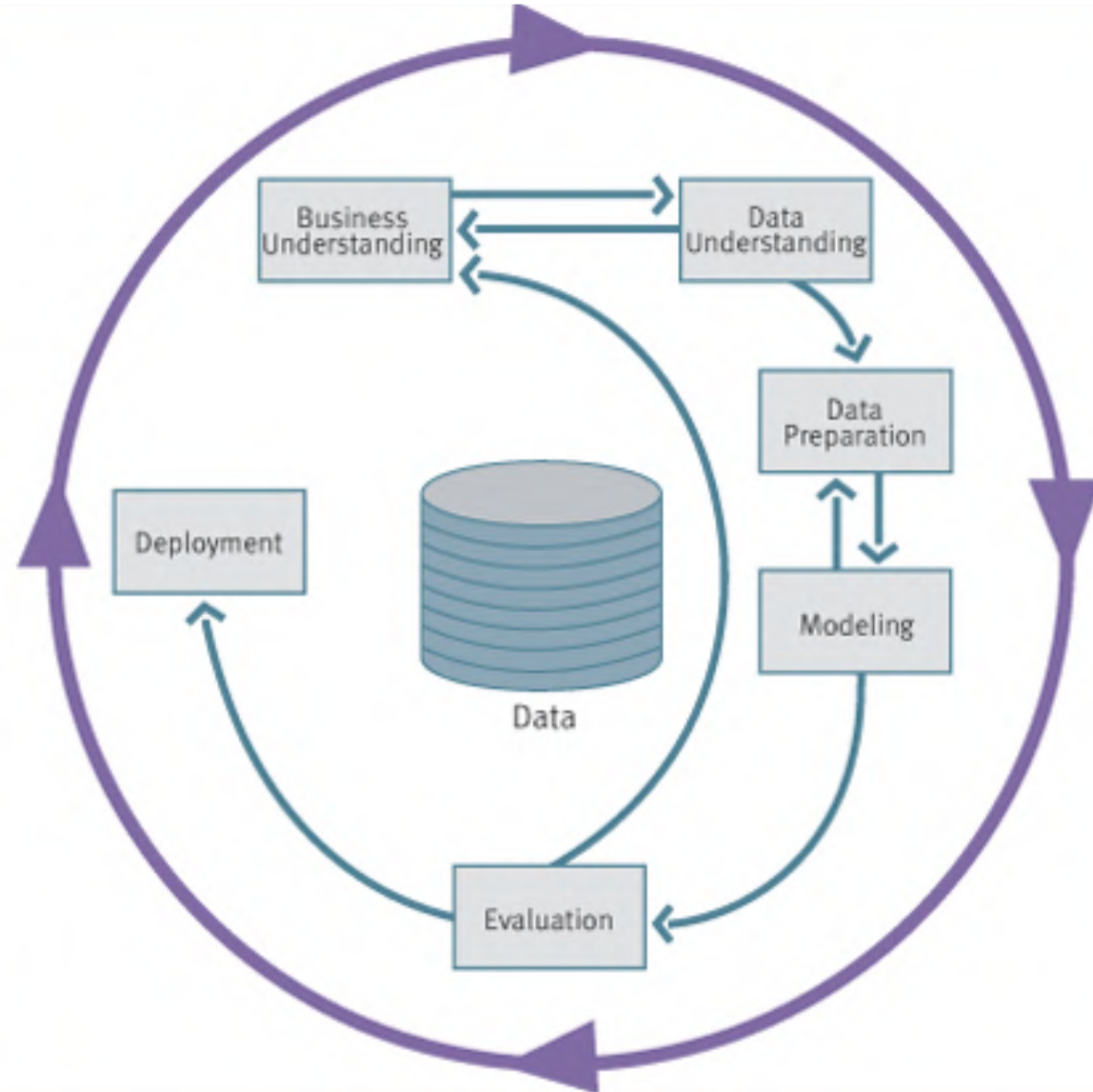
# Preparación de datos





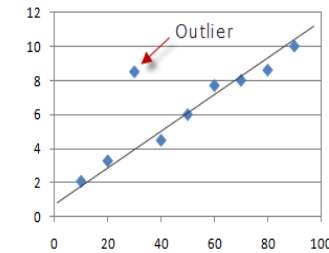
# Preparación de datos





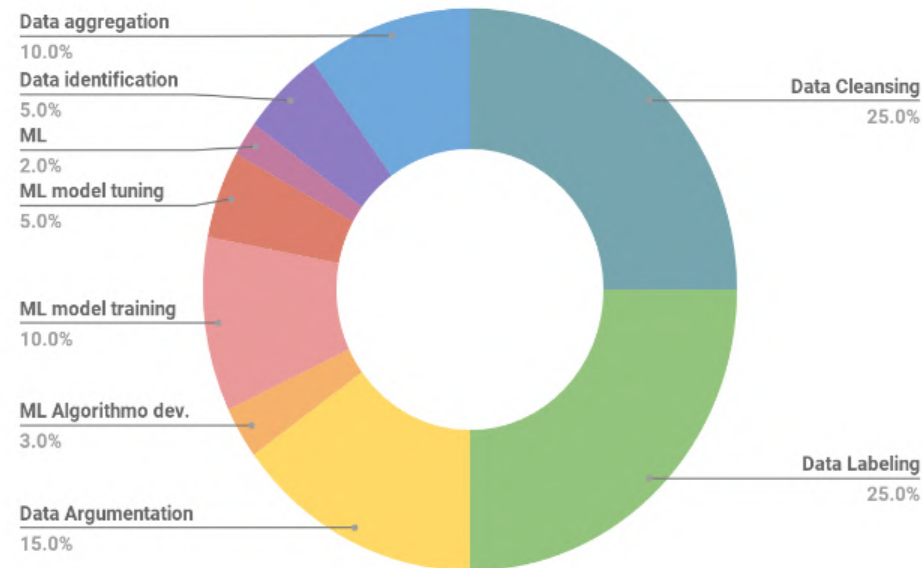
# Preparación de datos

- Detección de outliers
- Escalado de características
- Valores Faltantes
  - Eliminar datos faltantes o inferir su valor
- Feature Engineering
  - proceso de determinar qué características podrían ser útiles para entrenar un modelo y crear esas características mediante la transformación de datos.



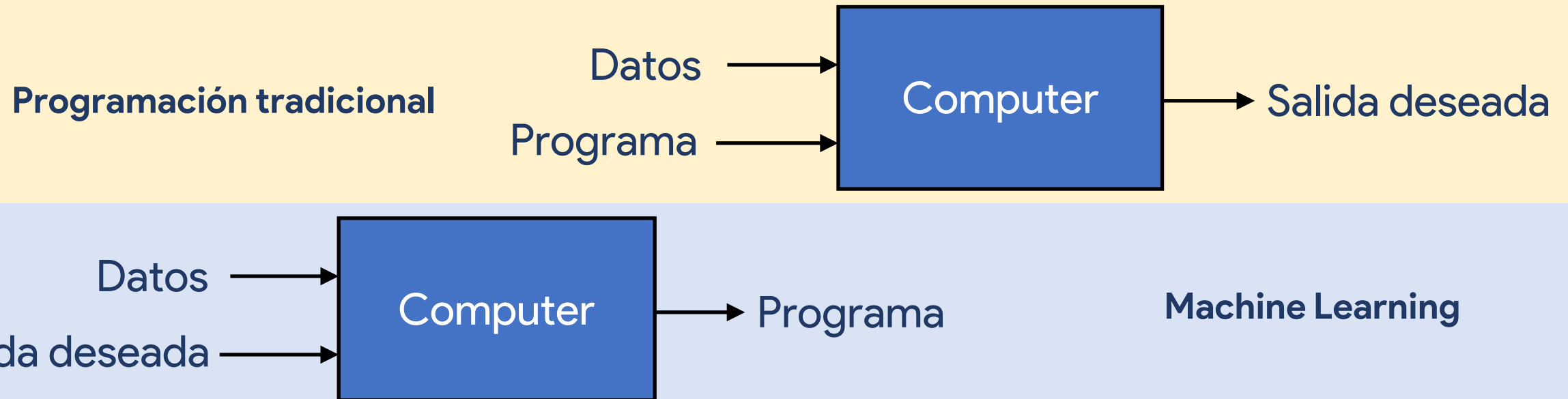
# Preparación de datos

- Los datos son el alma de los proyectos de ML.
- El proceso de preparación de datos es uno de los principales desafíos que afectan a la mayoría de los proyectos.
- Las tareas de preparación de datos requieren más del 80% del tiempo dedicado.
- La calidad y el tamaño del conjunto de datos son mucho más importantes que el algoritmo que utilices.



# ¿Qué es el Machine Learning?

- Automatización de la automatización
- Conseguir que los equipos se “programen” a sí mismos
- Escribir el código del software es el cuello de botella
- ¡Deja que los datos hagan el trabajo en su lugar!





# ¿Magia?

No, jardinería

- **Semillas** = Algoritmo
- **Nutrientes** = Dato
- **Jardinero** = Tú
- **Plantas** = Programas



Pedro Domingos CSE 446 Machine Learning

# Cómo son los datos estructurados



	nombre	color	edad	altura	peso	puntuacion
1:	Paco	Rojo	24	182	74.8	83
2:	Juan	Green	30	170	70.1	500
3:	Andres	Amarillo	41	169	60.0	20
4:	Natalia	Green	22	183	75.0	865
5:	Vanesa	Verde	31	178	83.9	221
6:	Miriam	Rojo	35	172	76.2	413
7:	Juan	Amarillo	22	164	68.0	902



# Terminología

<b>Etiquetas</b>	Valores que queremos predecir. Variable dependiente.
<b>Atributos</b>	Variables de entrada. Variables independiente. Pueden ser 1 como miles
<b>Algoritmo</b>	Conjunto de instrucciones ordenadas que ofrecen una solución a un problema.
<b>Modelo</b>	Diseño del algoritmo de Machine Learning, se visualiza como una función que se aplica a los datos nuevos de entrada, donde la salida es el resultado final.

# Aprendizaje supervisado

- Se refiere a entrena un modelo utilizando muestras de **datos etiquetados**.
- **Conocemos la variable que queremos predecir**
- El algoritmo genera una función que relaciona las variables de entrada con la salida deseada
  - Ej:  $f(\text{color}, \text{edad}, \text{altura}, \text{peso}) = \text{puntuación}$
- **Dos tipos de problemas:**
  - Clasificación.
    - *Predecir una variable discreta: pertenencia a grupo o clase: Aprobado/Suspenso, Cáncer/Sano*
  - Regresión
    - *Predecir una variable continua: un valor: Puntuación, altura...*

	nombre	color	edad	altura	peso	puntuacion
1:	Paco	Rojo	24	182	74.8	83
2:	Juan	Green	30	170	70.1	500
3:	Andres	Amarillo	41	169	60.0	20
4:	Natalia	Green	22	183	75.0	865
5:	Vanesa	Verde	31	178	83.9	221
6:	Miriam	Rojo	35	172	76.2	413
7:	Juan	Amarillo	22	164	68.0	902

# Supervisado - Clasificación

- Ojo ejemplo iris

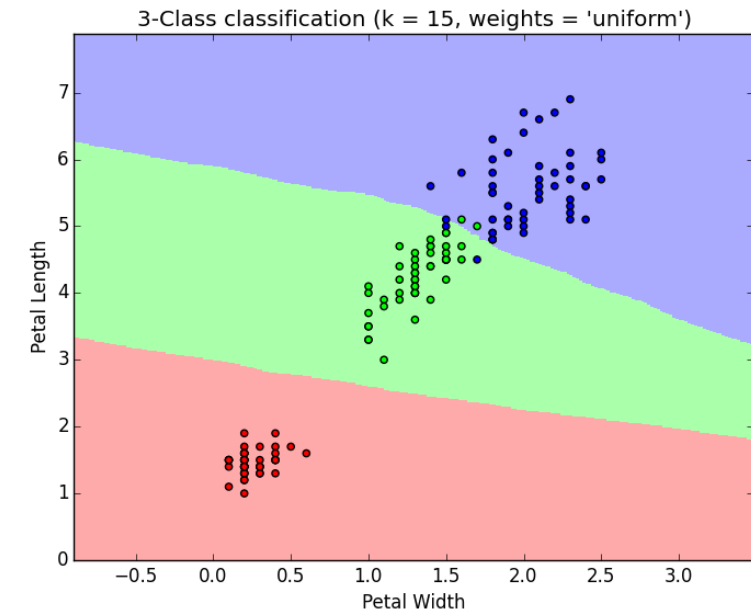
- Un modelo de clasificación **predice valores discretos**. Los datos se separan en un cierto número de clases.
- Clasificar las instancias en grupos CONOCIDOS** basándonos en **patrones en los datos**

Person	A28202_ac	AB00014_at	AB00015_at	...	Class
Person1	1144.0	321.0	2567.2	...	normal
Person2	105.2	586.1	759.2	...	cancer
Person3	586.3	559.0	3210.2	...	normal
Person4	42.8	692.0	812.2	...	cancer

## Learning Problems:

- Find a function:  

$$\text{Class} = f(\text{A28202\_ac}, \text{AB00014\_at}, \text{AB00015\_at}, \dots)$$
- Given the expression level of genes of a Person, predict if he has cancer or not.

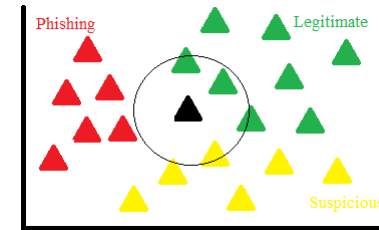




# Supervisado – Clasificación

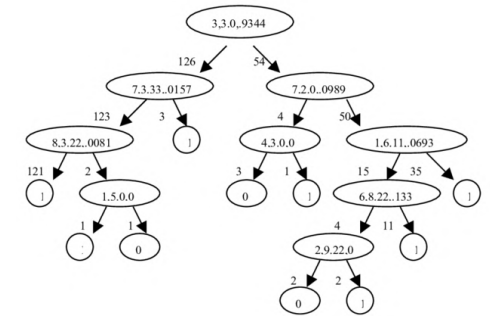
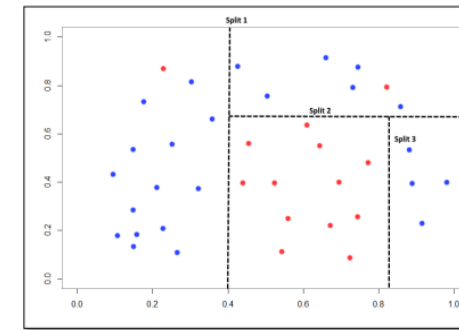
- KNN (Vecinos más cercanos)

Se predice la clase de una instancia basándose en las clases de las instancias más cercanas (que más se parecen)



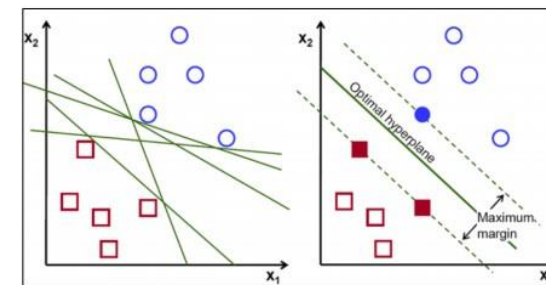
- Decision Trees (árboles de decisión)

Nodo: condición. Rama: resultado de una prueba. Árbol de decisión, que encadena condiciones para dar su predicción. La construcción del árbol se hace basándose en principios matemáticos



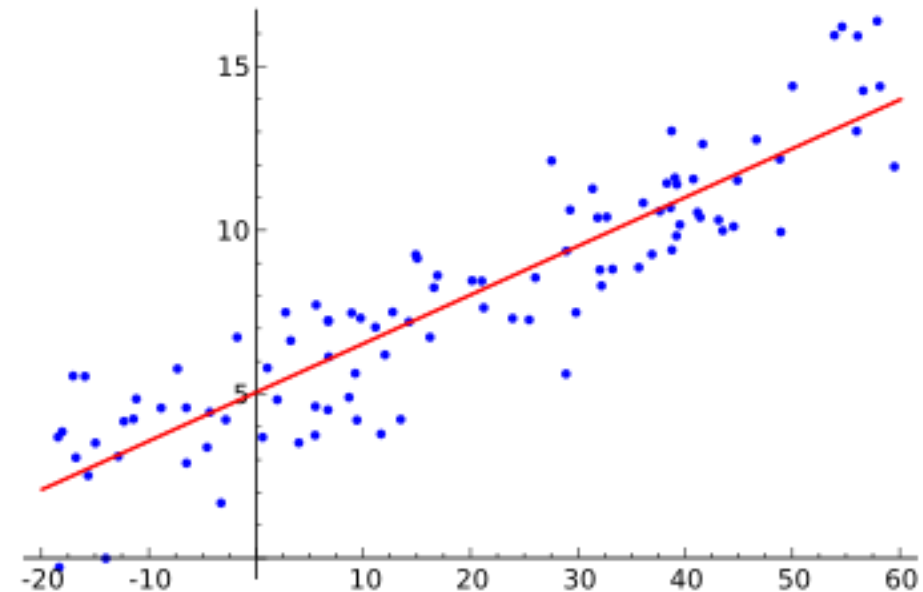
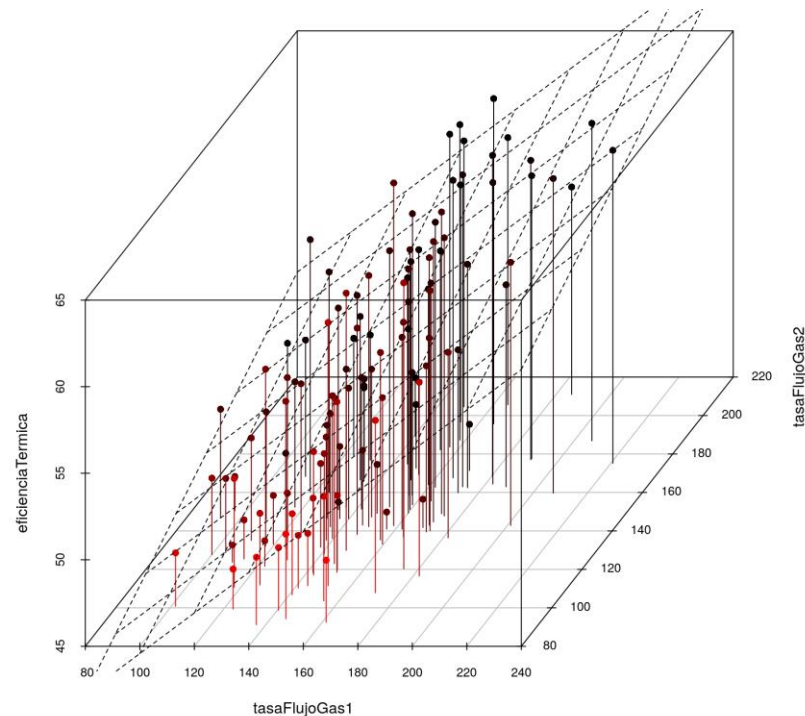
- SVM (Máquinas vector de Soporte)

El objetivo es encontrar un hiperplano (línea si es en 2D) que clasifica claramente los puntos de datos (algoritmo también aplicado en regresión)



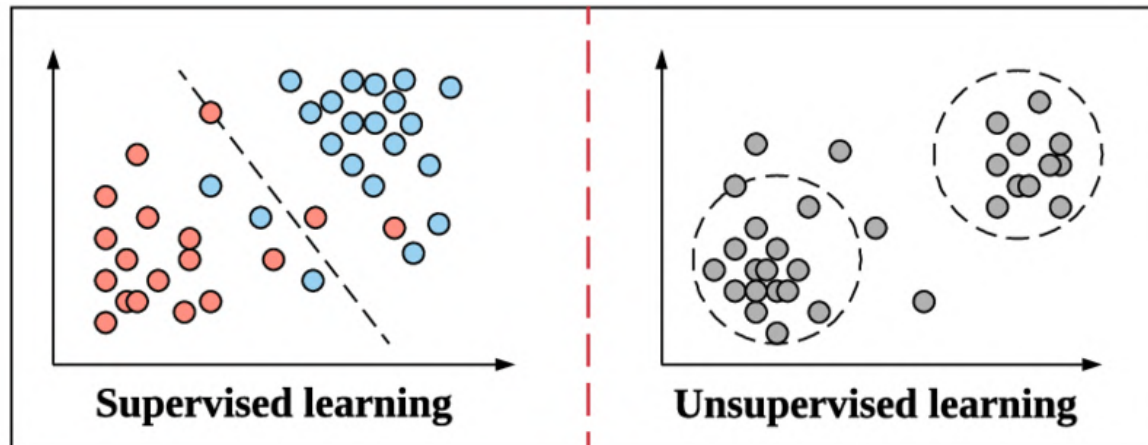
# Supervisado - Regresión

- Un modelo de regresión predice valores continuos
- Encuentre una relación entre una variable continua dependiente y una o más variables independientes



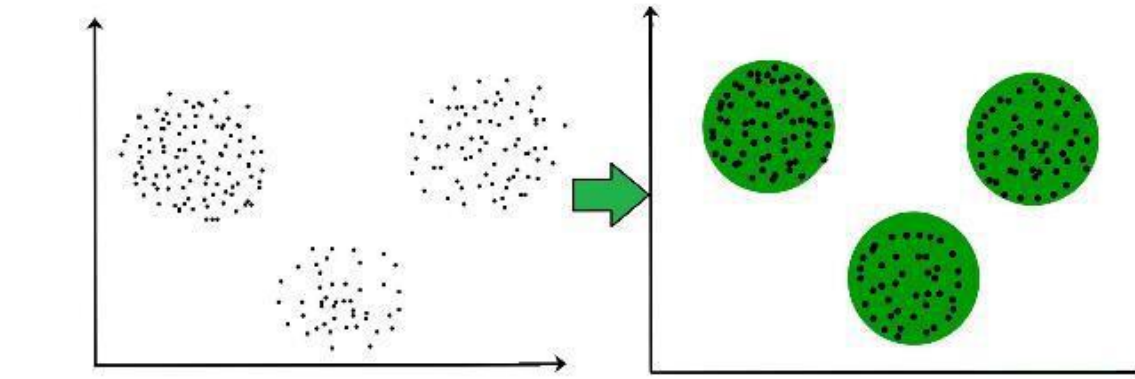
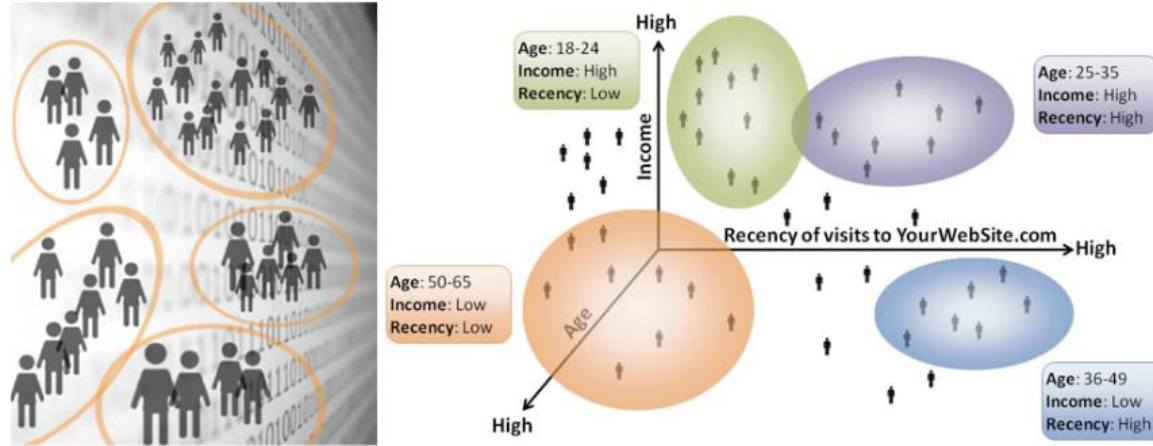
# Aprendizaje no supervisado

- ¿Y si ninguno de nuestros atributos es el que queremos predecir?
- ¿Hay alguna manera de usar esos datos para obtener información de patrones sobre ellos?
  - Aprendizaje NO supervisado
- Entrenar modelos con datos sin etiquetar
- Aprende patrones de datos de entrada: cómo se organizan, si existen grupos claros...
- El algoritmo es capaz de reconocer patrones sin ninguna salida concreta, que será las que el profesional analiza

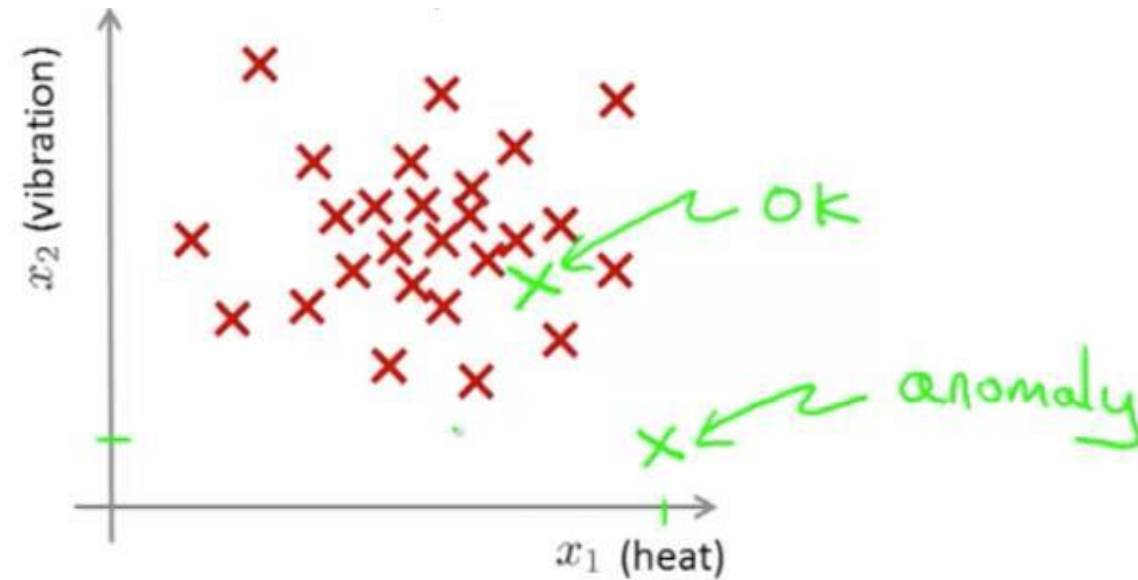


Clustering (Agrupamiento)  
Asociación de reglas  
Detección de anomalías  
Reducción de dimensiones

# Clustering



# Detección de anomalías





# Reglas de asociación

- 🛒 □ ✦ ② 👉
- 🛒 ▲ ② 👉
- 🛒 ■ □ 👉
- 🛒 □ ▲ 👉
- 🛒 ■ □ ✦
- 🛒 ② 👉



□ → 👉

[3, 75%]

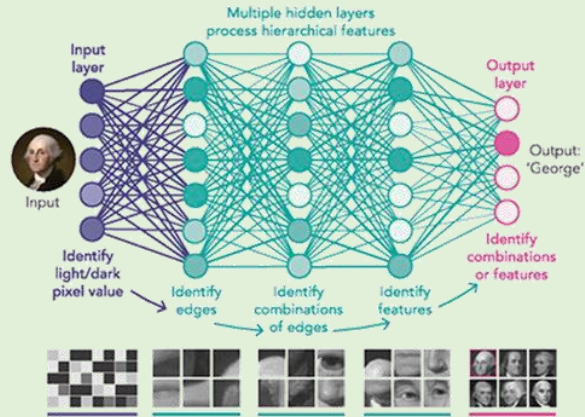
② → 👉

[3, 100%]



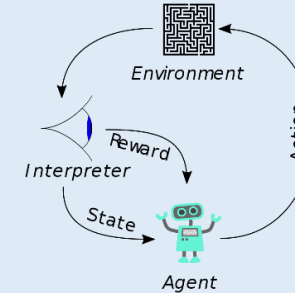
# Muchos más tipos

## Redes neuronales – Deep Learning

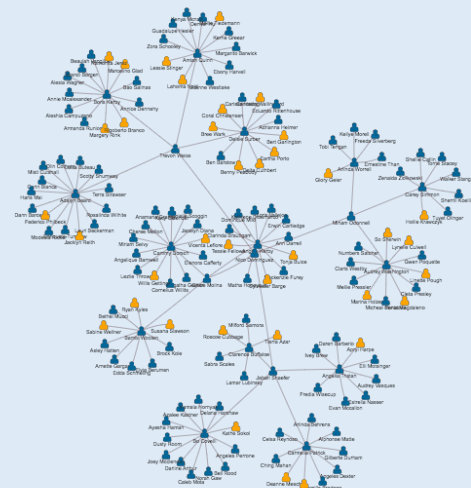


## Aprendizaje por refuerzo

Recompensas por secuencia de acciones  
 Castigo-recompensa → Condicionamiento clásico  
 Un Agente interactúa con un entorno tomando acciones, recibe recompensas y optimiza las acciones a tomar



## Análisis de redes



RRSS  
 Trayectorias  
 Interacción Social  
 Pandemia

Muchos nuevos métodos y enfoques que surgen cada día en la investigación puntera y más avanzada



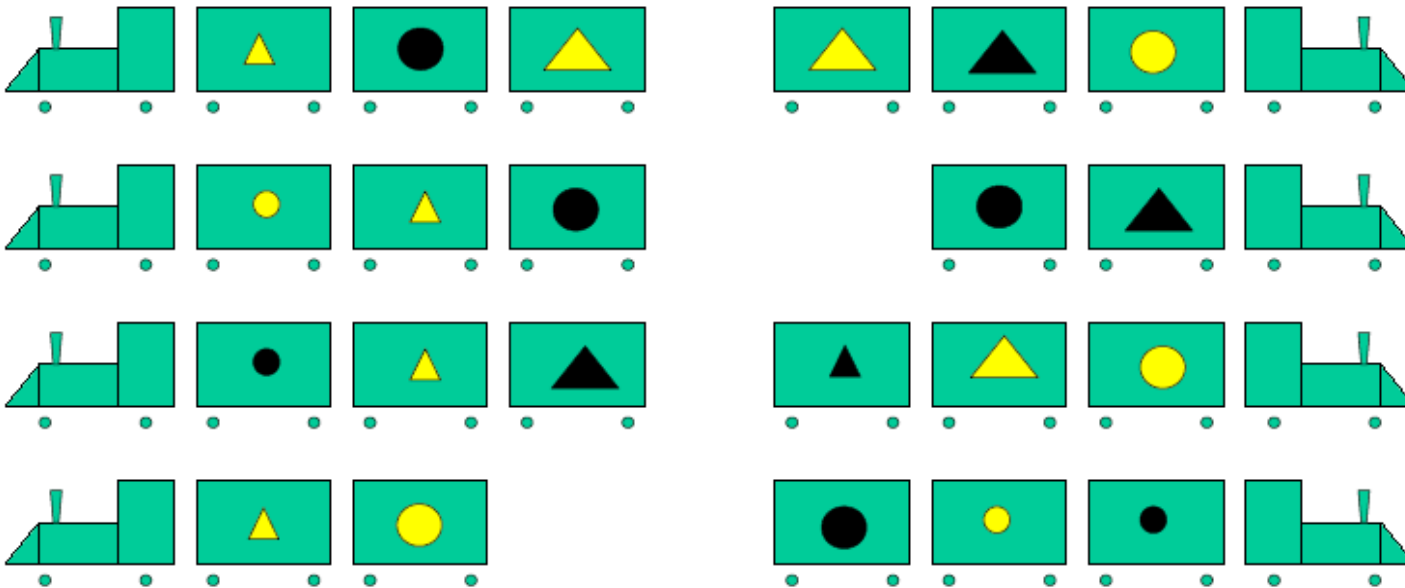
# Ejemplos concretos

- Trenes de Michaslky
- Clasificación del flores Iris en los 3 subtipos



# Trenes de Michaslky

- ¿Qué es la detección de patrones?
- Ejemplo: los trenes de Michaslky
  - Problema: ¿Qué características discriminan a los trenes que van al Este de los que van al Oeste?

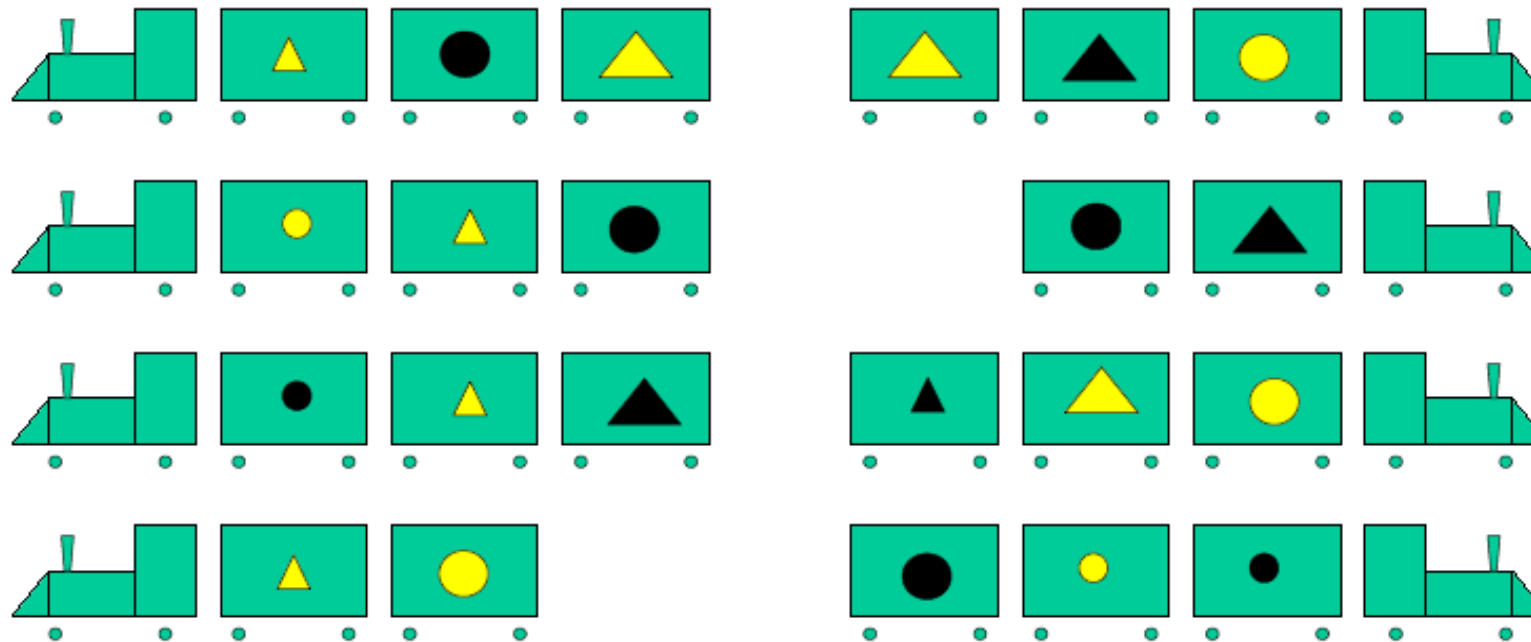


TGA	TGN	CGA	Este
-	CGN	TGN	Este
TPN	TGA	CGA	Este
CGN	CPA	CPN	Este
TPA	CGN	TGA	Oeste
CPA	TPA	CGN	Oeste
CPN	TPA	TGN	Oeste
TPA	CGA	-	Oeste

# Trenes de Michaslky: Patrones

- Patrones

- Los trenes con un pequeño triángulo amarillo van hacia el oeste
- Los trenes que van hacia el este no tienen un pequeño triángulo amarillo
- Todos los trenes con un triángulo amarillo también tienen un círculo



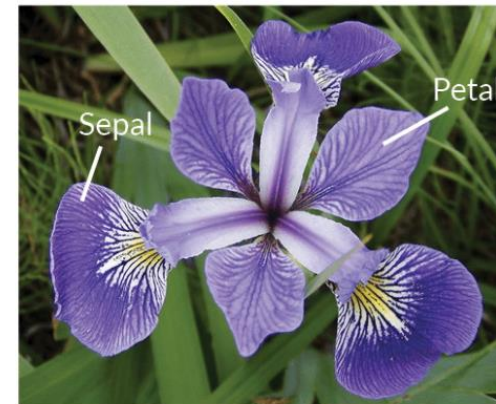


# Iris dataset

	SepalLengthCm	SepalWidthCm	PetalLengthCm	PetalWidthCm	Species
Id					
1	5.1	3.5	1.4	0.2	Iris-setosa
2	4.9	3.0	1.4	0.2	Iris-setosa
3	4.7	3.2	1.3	0.2	Iris-setosa
4	4.6	3.1	1.5	0.2	Iris-setosa
5	5.0	3.6	1.4	0.2	Iris-setosa

Clasificar las flores iris en sus 3 subtipos basándonos en medidas de pétalo y sépalo

Sepal.Length	Sepal.Width	Petal.Length	Petal.Width	Species
5.1	3.5	1.4	0.2	setosa
4.9	3.0	1.4	0.2	setosa
4.7	3.2	1.3	0.2	setosa
4.6	3.1	1.5	0.2	setosa
5.0	3.6	1.4	0.2	setosa
7.0	3.2	4.7	1.4	versicolor
6.4	3.2	4.5	1.5	versicolor
5.8	2.7	5.1	1.9	virginica
7.1	3.0	5.9	2.1	virginica
6.3	2.9	5.6	1.8	virginica
6.5	3.0	5.8	2.2	virginica



Iris Versicolor

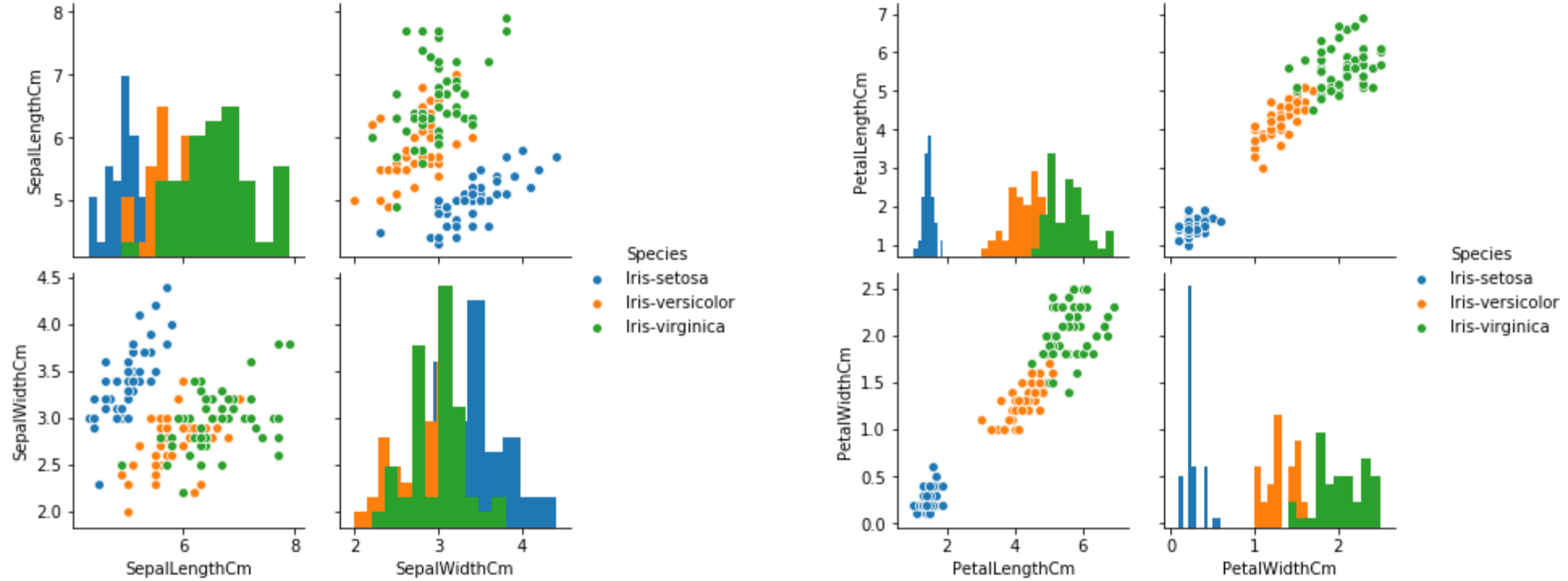


Iris Setosa

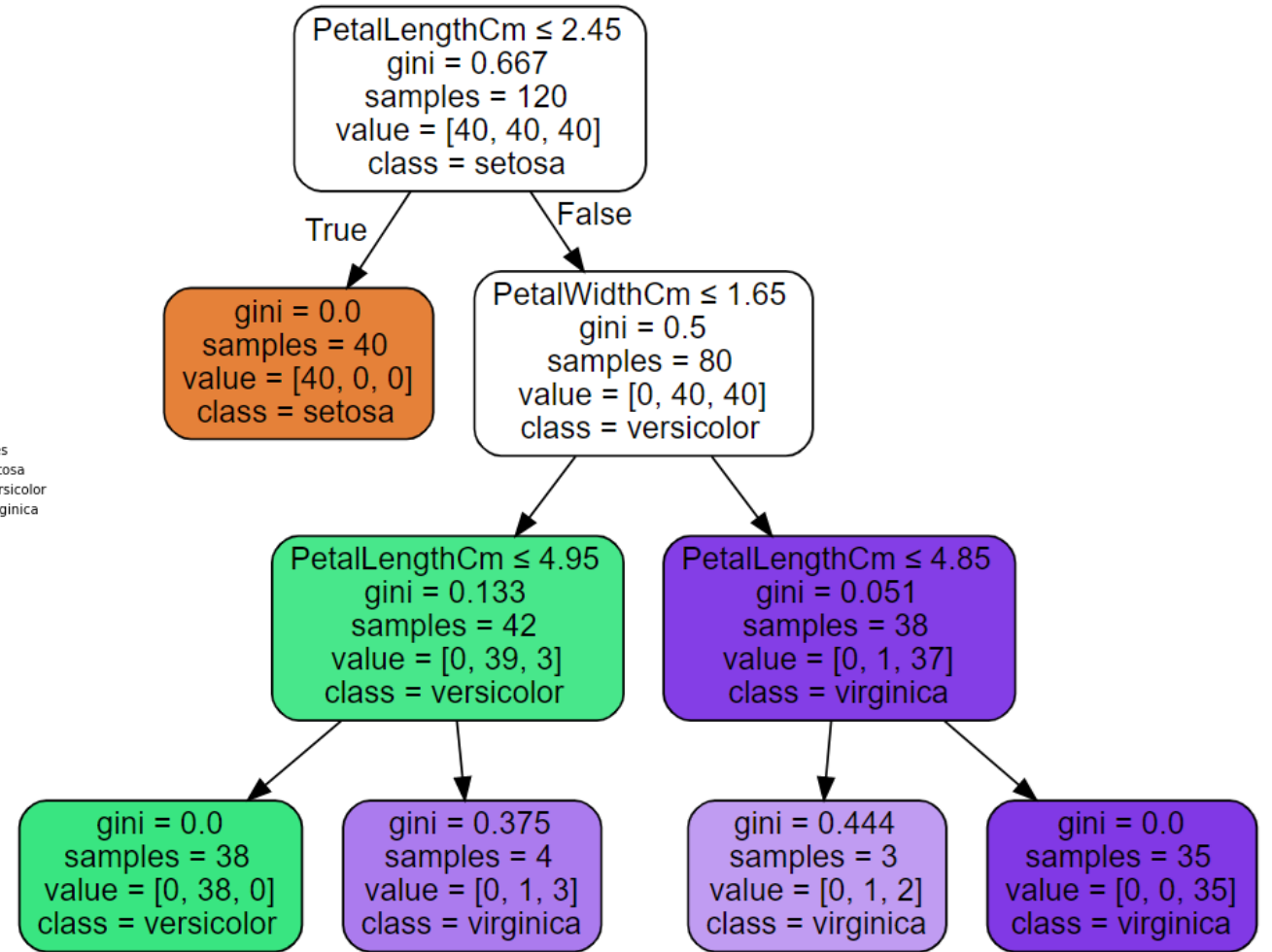
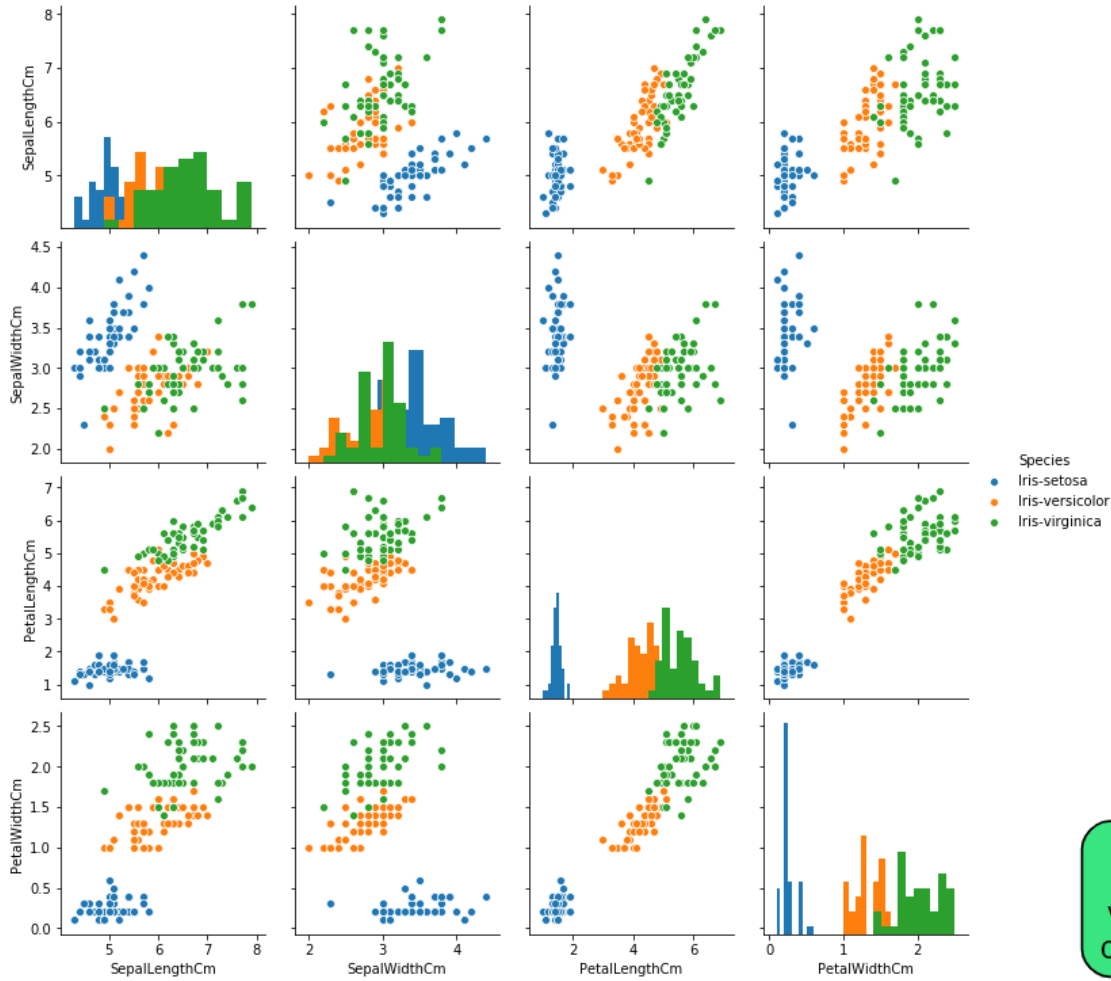


Iris Virginica

# Iris dataset



# Iris dataset – Decision Tree



# Ejemplo SmartArt

291	0 213	cache	Burgos	Castille and León	ES	36201	42.7	Europe/Madrid	desktop	Chrome	9	visit	19	https://smartart.bjaland.co/course/monasterios	check	smart-btn	smart-btn-t	crossword-check	{"correct": "5", "error": "27"}	2021-05-12 04:56:4
292	0 213	cache	Burgos	Castille and León	ES	36201	42.7	Europe/Madrid	desktop	Chrome	9	visit	324	https://smartart.bjaland.co						2021-05-12 04:57:4
293	0 213	cache	Burgos	Castille and León	ES	36201	42.7	Europe/Madrid	desktop	Chrome	9	visit	3.685	https://smartart.bjaland.co/course/la-fisica-del-movimiento						2021-05-12 04:58:3
294	0 213	cache	Burgos	Castille and León	ES	36201	42.7	Europe/Madrid	desktop	Chrome	9	visit	2.217	https://smartart.bjaland.co/course/neuropsicologia						2021-05-12 04:58:5
295	0 213	cache	Burgos	Castille and León	ES	36201	42.7	Europe/Madrid	desktop	Chrome	9	visit	19	https://smartart.bjaland.co/course/monasterios						2021-05-12 04:59:4

ID usuario

IP

Ciudad

Región y país

Localización (CP, coordenadas, país)

browser\_device

browser\_name

browser\_version

browser\_platform

evento/visita

id post

URL

target\_id

target\_class

trigger

meta

timestamp

## DATOS DEL USUARIO

## DATOS DEL DISPOSITIVO

## DATOS DE LA VISITA O EVENTO

Posibles datos "útiles": **ID Usuario - TimeStamp - URL - target\_id/target\_class/trigger\* - Meta**

\*target\_id target\_class o trigger nos dan la misma funcionalidad, se podría usar el más fácil de los 3

```

user_id bigint unsigned DEFAULT 0 NOT NULL,
user_client_ip varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
user_client_ip_cache ENUM('new','cache') DEFAULT 'new' NOT NULL,
user_city varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
user_region varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
user_country_code varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
user_postal_code varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
user_coordinates varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
user_timezone varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,

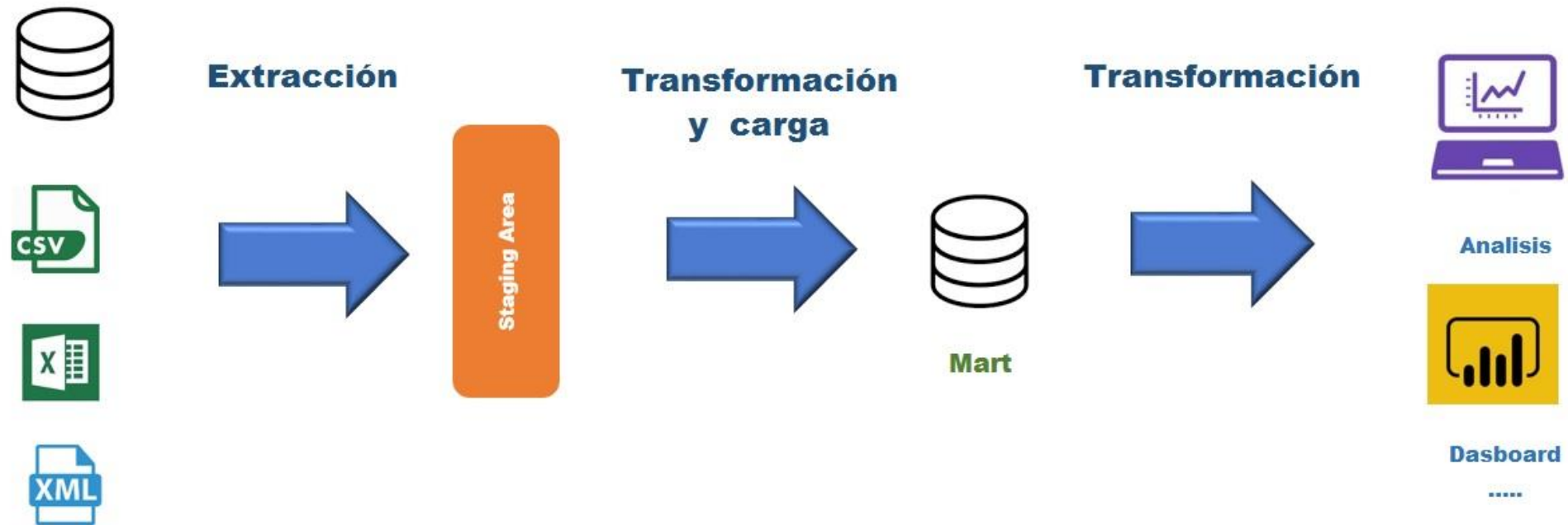
browser_device ENUM('desktop','mobile') DEFAULT 'desktop' NOT NULL,
browser_name varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
browser_version varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
browser_platform varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,

visit_type ENUM('visit','event') DEFAULT 'visit' NOT NULL,
visit_post_id bigint unsigned DEFAULT 0 NOT NULL,
visit_post_url varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
visit_target_id varchar(60) DEFAULT '' NOT NULL,
visit_target_class varchar(255) DEFAULT '' NOT NULL,
visit_target_trigger text DEFAULT '' NOT NULL,
visit_meta longtext DEFAULT '' NOT NULL,
visit_time_local datetime DEFAULT '0000-00-00 00:00:00' NOT NULL,
visit_time datetime DEFAULT '0000-00-00 00:00:00' NOT NULL,

```

# Base de datos propia

- Mayor y mejor personalización del análisis
- Requiere mayor experiencia
  - Lenguajes de programación de BBDD, ETL y análisis estadístico





# Google Analytics

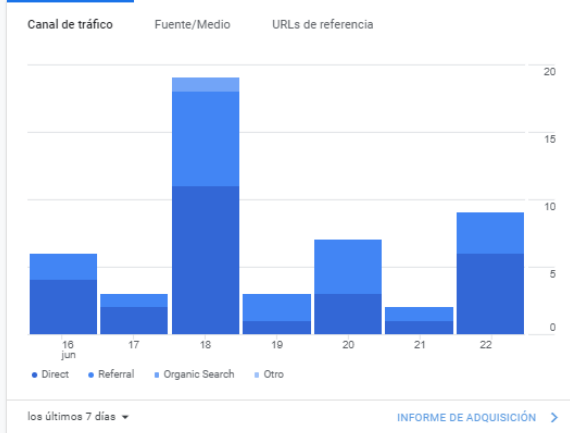
- Todo se basa en patrones
- Los análisis se pueden hacer en base a buenas visualizaciones
- La visualización de datos en una rama muy importante de detección de patrones y comunicación



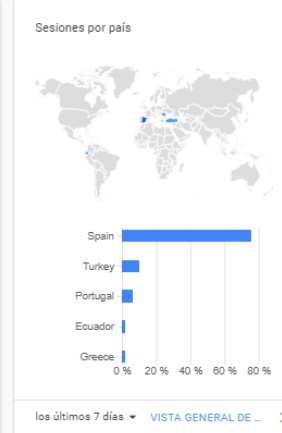


# Google Analytics

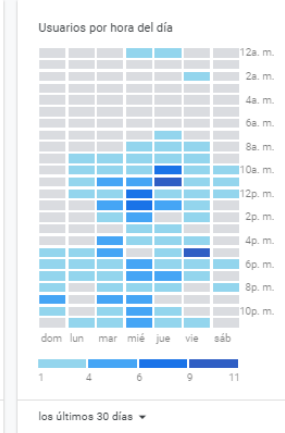
¿Cómo obtiene usuarios?



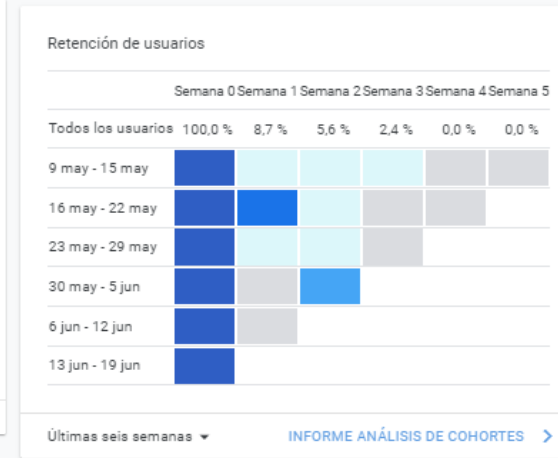
¿Dónde están sus usuarios?



¿Cuándo acceden los usuarios?



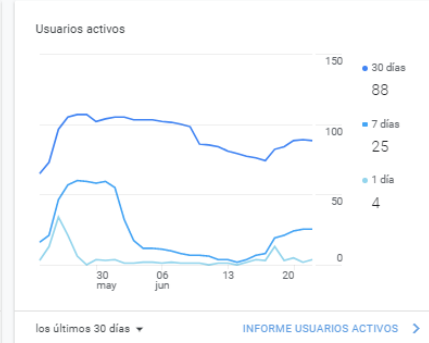
¿Cómo retiene a los usuarios?



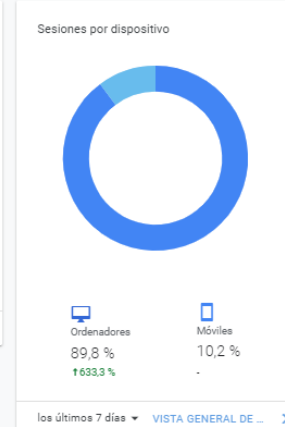
¿Qué páginas visitan sus usuarios?

Página	Número de páginas vistas	Valor de página
/	41	0,00 \$
/en/courses/	23	0,00 \$
/course/monasterios/	12	0,00 \$
/course/la-fisica-del-movimiento/	8	0,00 \$
/en/course/physics-of-movement/	8	0,00 \$
/lesson/el-monasterio-medieval/	8	0,00 \$
/lesson/introduccion/	7	0,00 \$
/lesson/relatividad/	7	0,00 \$
/lesson/actividad-1-2/	6	0,00 \$
/lesson/concepto-y-funcion-principal/	5	0,00 \$

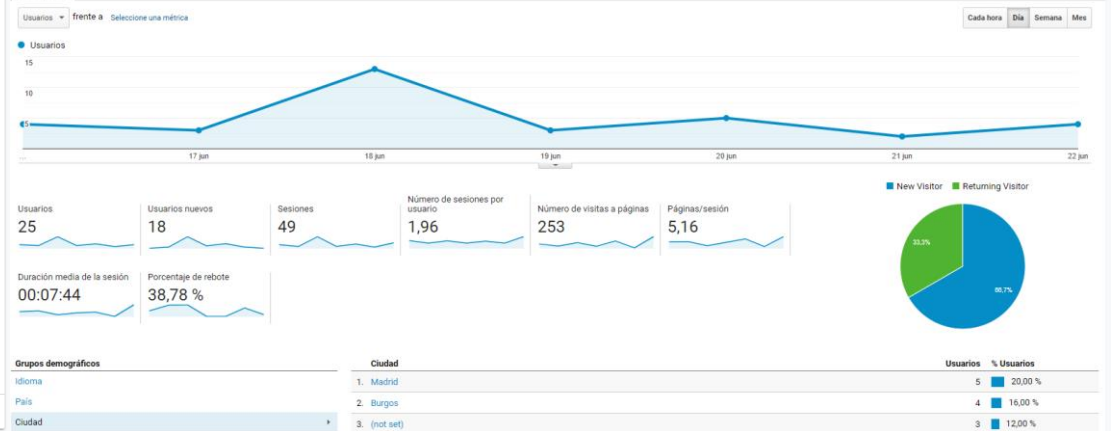
¿Cuál es la tendencia de sus usuarios activos a lo largo del tiempo?



¿Cuáles son sus dispositivos principales?



Vista general



¿Cómo retiene a los usuarios?





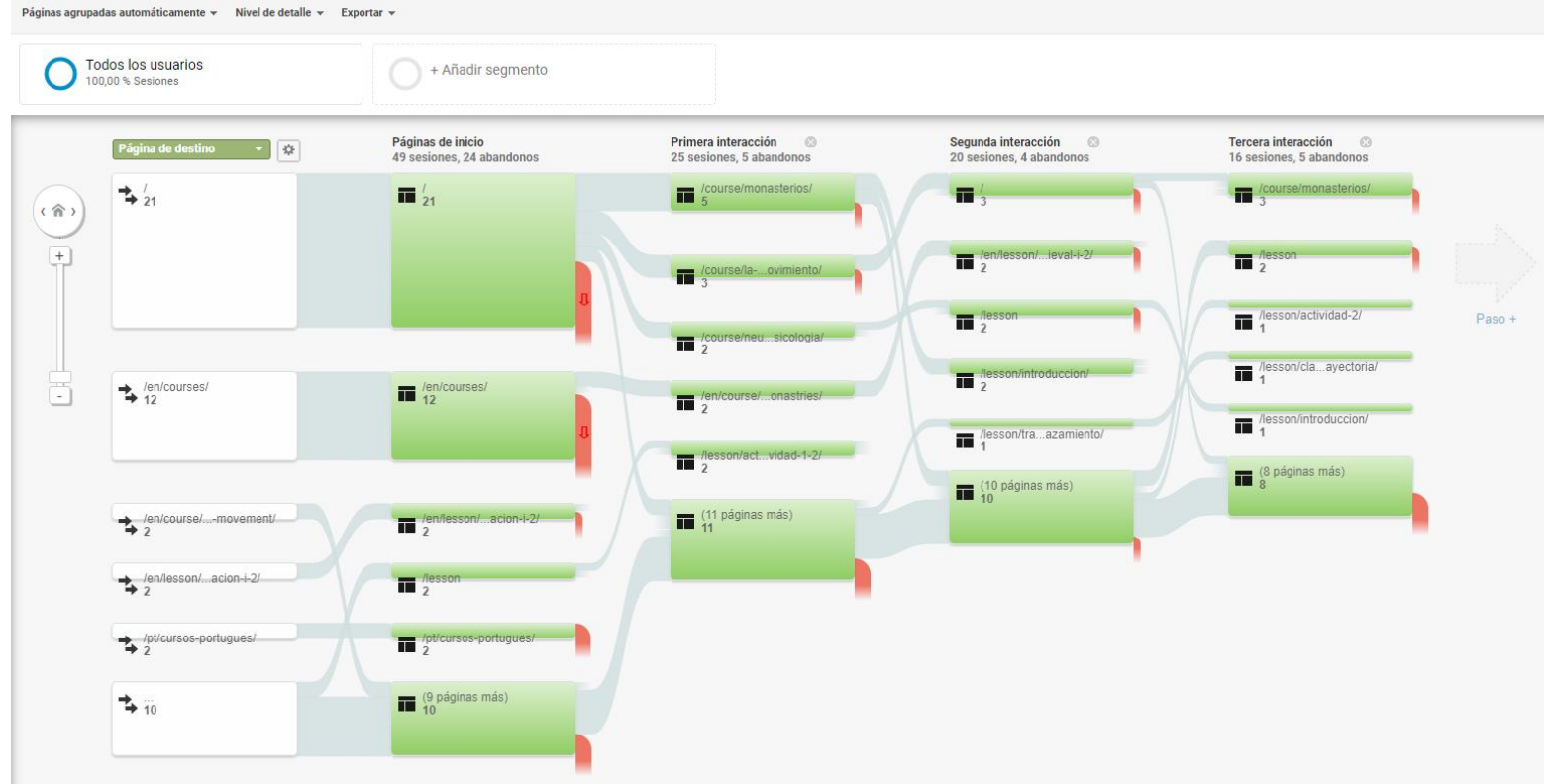
# Google Analytics

- En tiempo real
  - Vista general
  - Ubicaciones
  - Fuentes de tráfico
  - Contenido
  - Eventos
  - Conversiones
- Adquisición
  - Vista general
  - Todo el tráfico
  - Google Ads
  - Search Console
  - Medios sociales
  - Campañas
- Comportamiento
  - Vista general
  - Flujo del comportamiento**
  - Contenido del sitio
  - Velocidad del sitio
  - Búsquedas en el sitio
  - Eventos
  - Editor
  - Experimentos

- Audiencia
  - Vista general
  - Usuarios activos
  - Valor del tiempo de vida del cliente **BETA**
  - Análisis de cohortes **BETA**
  - Audiencias
  - Explorador de Usuarios
  - Grupos demográficos
  - Intereses
  - Información geográfica
  - Comportamiento
  - Tecnología
  - Dispositivos móviles
  - Multidispositivo **BETA**
  - Personalizado
  - Comparativas
  - Flujo de usuarios

## Flujo del comportamiento

16 jun 2021 - 22 jun





# Líneas futuras

- Trustability
- Explainable ML – Interpretable ML
- Human-Centric ML
- Privacy
- Ethical issues
- Human Centric ML



Gracias por su atención



S M A R T  
art



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).





Quinta sesión. Cómo difundir nuestro proyecto en redes sociales y otros ámbitos de difusión.  
Primera parte (I): Redes sociales como elemento difusor de los proyectos de innovación docente.

Fifth session. How to disseminate our project in social networks and other areas of dissemination.  
Part One (I): Social Media as dissemination tool in teaching innovation projects.

Sandra Rodríguez Arribas

Profesora Asociada

Departamento de Ingeniería Informática



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
University of Oviedo

Universidad de Burgos

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



[Introducción a las RRSS](#)



[Introduction to social networking](#)



[Creación de perfiles en RRSS](#)



[Creating a social media profile](#)



[Publicar en redes](#)



[Posting on networks](#)



[Feedback en RRSS](#)



[Feedback on social media](#)



[Gestores de contenidos en RRSS](#)



[Social Media Content Managers](#)



[Análisis de redes sociales](#)



[Social media analytics](#)





Introducción a las RRSS



Introduction to social  
networking



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid





- Las redes sociales son **plataformas de comunicación en línea** donde **el contenido es creado por los propios usuarios** mediante el uso de las tecnologías de la Web 2.0 que facilitan la edición, la publicación y el intercambio de información.
- Social networks are **online communication platforms** where **content is created by the users** themselves through the use of Web 2.0 technologies that facilitate the editing, publishing and sharing of information.





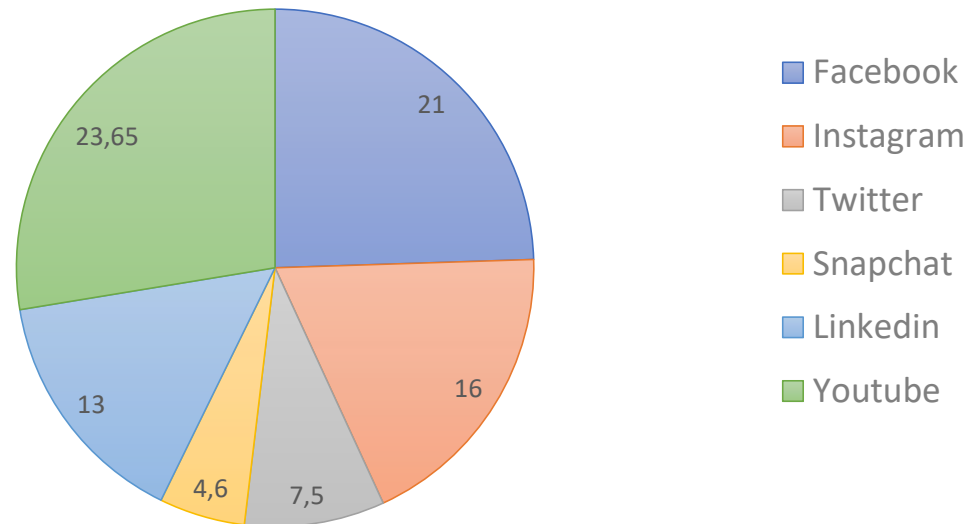
- El mundo digital, los móviles y las redes sociales se han convertido en una parte **indispensable en la vida cotidiana** de las personas en todo el mundo.
- Más de 42,40 millones de personas utilizan actualmente Internet en España.
- El 98% de los usuarios de redes sociales se conectan a través del teléfono móvil.
- The digital world, mobile phones and social networks have become an **indispensable part of people's daily lives** around the world.
- More than 42.40 million people currently use the Internet in Spain.
- 98% of social network users connect via mobile phone.







## Millones de usuarios de RRSS en España Millions of social media users in Spain



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE

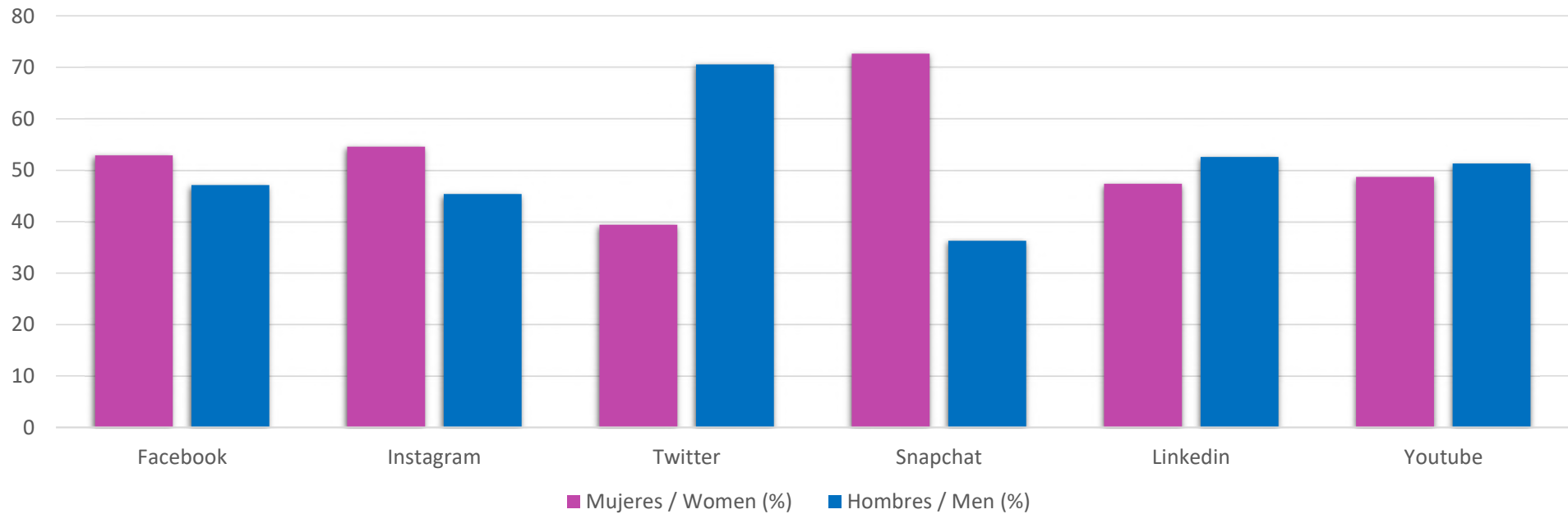


Universidad de Valladolid





## Uso de RRSS por género en España Use of social media by gender in Spain





¿Qué redes sociales elijo  
para mi proyecto?

Which social networks  
should I choose for my  
project?



Conocer las  
características de cada  
red social

Know the  
characteristics of each  
social network





Facilidad de uso

User-friendliness



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid

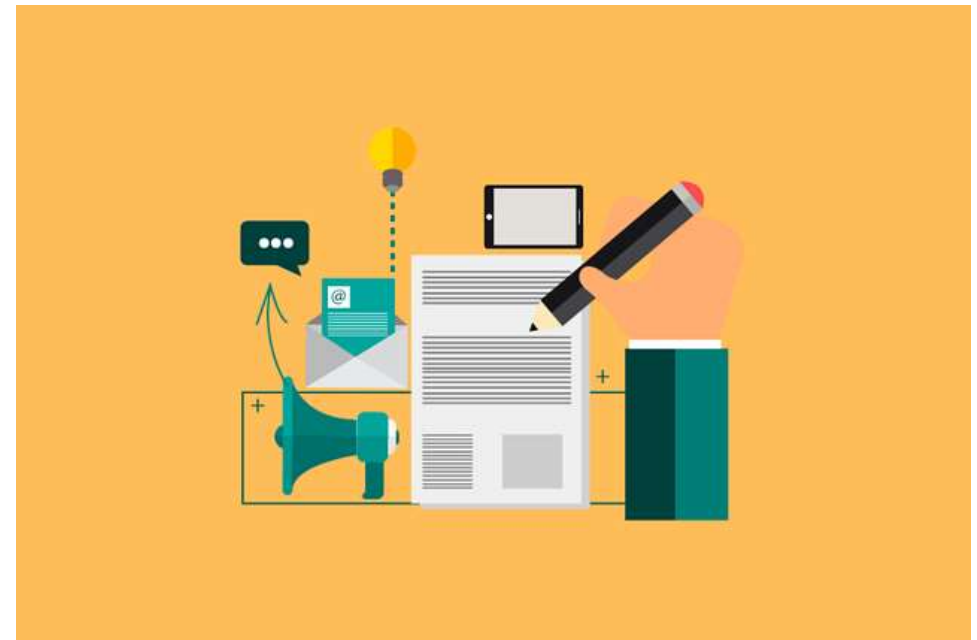






Tipo de contenido que  
vamos a publicar

Type of content we will  
publish



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





Coste

Cost



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



[@srlsmartart](#)



[srlsmartart](#)




[SRL SmartArt](#)

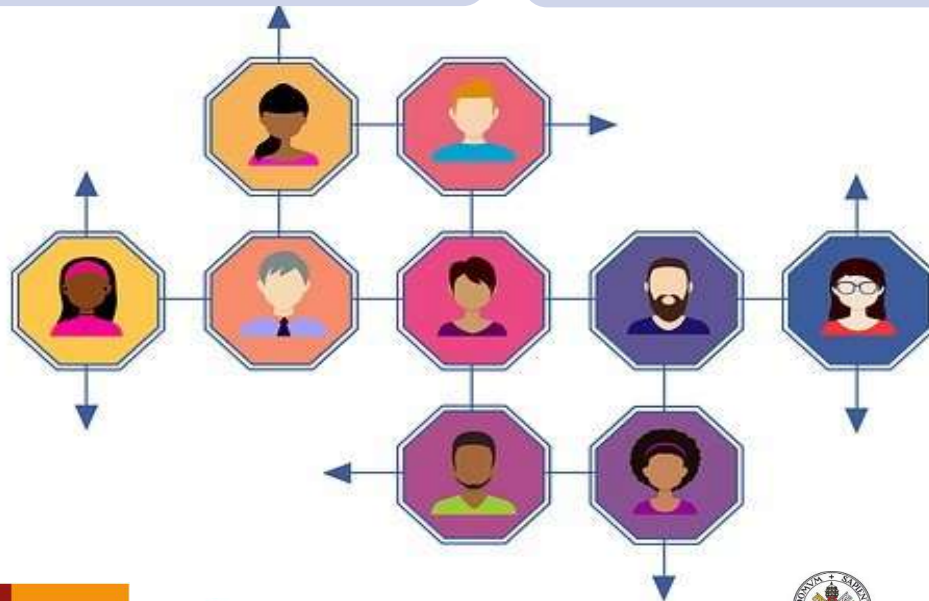





Creación de perfiles en RRSS



Creating a social media profile



© Sandra Rodríguez Arribas





**Reservar el nombre de tu proyecto en redes sociales.**  
**Reserve the name of your project on social networks.**



@srlsmartart



srlsmartart



SRL SmartArt







## Diseño acorde con la imagen del proyecto. Design in line with the image of the project.



### Manual

Guía de imagen corporativa proyecto Erasmus+  
2019-1-ES01-KA204-065615

Self-Regulated Learning in SmartArt



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





## Información básica de nuestro proyecto en la biografía de la red social

### Basic information about our project in the biography of the social network

“Aprender Historia del Arte a través de las nuevas tecnologías”  
“Art History Learning through new technologies”





# Enlazar la web del proyecto para dar información extra y visibilidad

## Link to the project website to give extra information and visibility.

<https://srlsmartart.eu/>



Inicio / Proyecto

El proyecto Self-Regulated Learning in SmartArt (SmartArt), es un proyecto **interdisciplinar e innovador** enfocado a la generación de nuevas formas de **enseñanza de la Historia del Arte** mediante el uso de las nuevas tecnologías. El proyecto se centra en el **diseño de un aula virtual inteligente** de aprendizaje dirigida especialmente al **colectivo de personas adultas**. Se plantea la elaboración de un **entorno virtual**. Dicho entorno contiene **herramientas de aprendizaje autorregulado** dirigidas a conseguir un aprendizaje personalizado. Estas herramientas incluyen distintos **recursos hipermedia** (avatares, feedback automático, registros de patrones de aprendizaje, etc.).

La utilización de estos recursos innovadores pretenden potenciar la enseñanza de la Historia del Arte en entornos virtuales de aprendizaje y fomentar la **difusión del valor del patrimonio** cultural. Siguiendo el planteamiento del reciente Año Europeo del Patrimonio Cultural (2018), el proyecto está plenamente alineado con las pautas de la estrategia regional de investigación (RIS3 2014-2020), considerando que la difusión hacia la sociedad de los contenidos relacionados con la historia y el arte fomentan la puesta en valor de la **identidad y la riqueza cultural de la Unión Europea**. Además, de dar respuesta al objetivo 4 de la **Agenda 2030** (calidad de la educación a lo largo



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo





Publicar en redes



Posting on networks

NEWS

EVENTS

MILESTONES

WEB  
PAGE

PROMOTE



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid





Elegir la esencia y el mensaje que quieres transmitir de la imagen corporativa del proyecto, te ayudará a cómo gestionar las redes sociales de ésta y el estilo de publicaciones que vas a tener.



Choosing the essence and the message you want to convey about the corporate image of the project will help you to manage its social networks and the style of publications you are going to have.





- Es recomendable establecer un **calendario de publicaciones** con el fin de fijar o programar las publicaciones sobre el proyecto.
- It is advisable to establish a **publication calendar** in order to fix or schedule publications on the project.





- El **engagement** es muy importante ya que va a ser el factor que genere resultados positivos de la interacción entre el proyecto y el usuario que está relacionándose con los distintos ámbitos de ese proyecto (web, eventos, productos intelectuales...), o con el mensaje que estás enviando a través de las publicaciones.
- **Engagement** is very important as it will be the factor that generates positive results from the interaction between the project and the user who is interacting with the different areas of the project (web, events, intellectual products...), or with the message you are sending through publications.





- Crear, participar y publicar eventos y noticias que atraigan y mantengan el flujo de interacción entre los usuarios y el proyecto.

- Create, take part and publish events and news that attract and maintain the flow of interaction between users and the project.



### Un proyecto para difundir el patrimonio

El Museo de Burgos acogió la presentación del proyecto Smartart, cofinanciado por la Unión Europea y coordinado por la Universidad de Burgos, en el que participan otras universidades y empresas. Se trata de un proyecto interdisciplinar e innovador enfocado a la generación de nuevas formas de enseñanza de la Historia del Arte mediante el uso de las nuevas tecnologías. El programa se centra en el diseño de un aula virtual inteligente de aprendizaje que pretende potenciar la enseñanza de la Historia del Arte y fomentar la difusión del valor del patrimonio cultural. / JESÚS J. MATÍAS



Bla, bla, bla...

Blah, blah, blah...

- Emplear un **lenguaje sencillo, cercano y cálido**, pero guardando las distancias. El lenguaje debe ser personal, no comercial.
- Use **simple, friendly and warm language**, but keep your distance. The language should be personal, not commercial.



- Elegir las horas de las publicaciones para tener mejor visibilidad.
- Choose the times of the publications for better visibility.







Feedback en RRSS



Feedback on social media





- Existen diferentes variables a la hora de valorar el *feedback* de una acción en redes sociales
  - Número de seguidores en los perfiles de redes sociales
  - Número de interacciones con las publicaciones
  - Tipo de interacciones con las publicaciones
  - Comentarios en las publicaciones
  - Cantidad de veces que se ha visitado la página web o la VLE
- There are different variables when assessing the feedback of an action on social networks
  - Number of followers on social media profiles
  - Number of interactions with publications
  - Type of interactions with publications
  - Comments on publications
  - Number of times the website or VLE has been visited





Gestores de contenidos  
en RRSS



Social Media Content  
Managers



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



- Un **gestor de contenidos de RRSS** es una aplicación que permite crear, administrar y publicar distintos perfiles de redes sociales desde un única interfaz, así como monitorizarlas posteriormente.
- A **social media content manager** is an application that allows you to create, manage and publish different social media profiles from a single interface, as well as to monitor them afterwards.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union 







**My Posts** srlsmar...

**SRL SmartArt** @srlsmartart hace 1 hora

We start the #LearningActivities of the #SmartArt project co-funded by @sepie\_gob .

Today we will talk about: What is and how to use a Virtual...

Lea más

Escribir un comentario...

**SRL SmartArt** @srlsmartart hace 1 hora

Comenzamos las #LearningActivities del proyecto #SmartArt cofinanciado por @sepie\_gob .

Hoy hablaremos sobre: Qué es y cómo se utiliza un Virtual...

Lea más

**My Posts** SRL...

**SRL SmartArt** @srlsmartart hace 1 hora

We start the #LearningActivities of the #SmartArt project co-funded by Servicio Español para la Internacionalización de la Educación .

Today we...

Lea más

**Impulsar publicación**

Escribir un comentario...

**SRL SmartArt** @srlsmartart hace 1 hora

Comenzamos las #LearningActivities del proyecto #SmartArt cofinanciado por Servicio Español para la Internacionalización de la Educación.

Hoy...

Lea más

**Mis tweets** srlsmartart

**SRL SmartArt** @srlsmartart hace 1 hora

We start the #LearningActivities of the #SmartArt project co-funded by @sepie\_gob .

Today we will talk about: What is and how to use a Virtual Learning Environment.

09:00 Information on the working methodology of the training activity: Project-based learning.

**SRL SmartArt** @srlsmartart hace 1 hora

Comenzamos las #LearningActivities del proyecto #SmartArt cofinanciado por @sepie\_gob .

Hoy hablaremos sobre: Qué es y cómo se utiliza un Virtual Learning Environment.

09:00 Información de la metodología de trabajo de la actividad formativa: Aprendizaje basado en proyectos.

**Menciones** srlsma...

**UBUinvestiga** @UBUinvestiga hace 3 días

Si quieres conocer más de @srlsmartart , puedes ver de qué se trata en nuestro canal de Youtube

[youtu.be/NW3szPn6Fnw](https://youtu.be/NW3szPn6Fnw)

Mostrar conversación

Como respuesta a p\_pandora y 2 más

**Alba CeColl** @AlbaCeColl hace 6 días

Ay siiii! Pinta guay!

Mostrar conversación

Como respuesta a srlsmartart y 1 más

**Ppandora** @p\_pandora hace 6 días

Mira @AlbaCeColl es un interesante proyecto, podíamos hablar con los streaming

Mostrar conversación

**My Videos** SmartArt Pr...

**SmartArt Project** Nov 3, 2020

EXPORTADO PRESENTACION WEB

18 vistas - HD

Escribir un comentario...

**SmartArt Project** Oct 22, 2020 • 6 No listado

**Análisis de Tareas**

Asignatura: Diagnóstico, tutorización y intervención educativa

Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

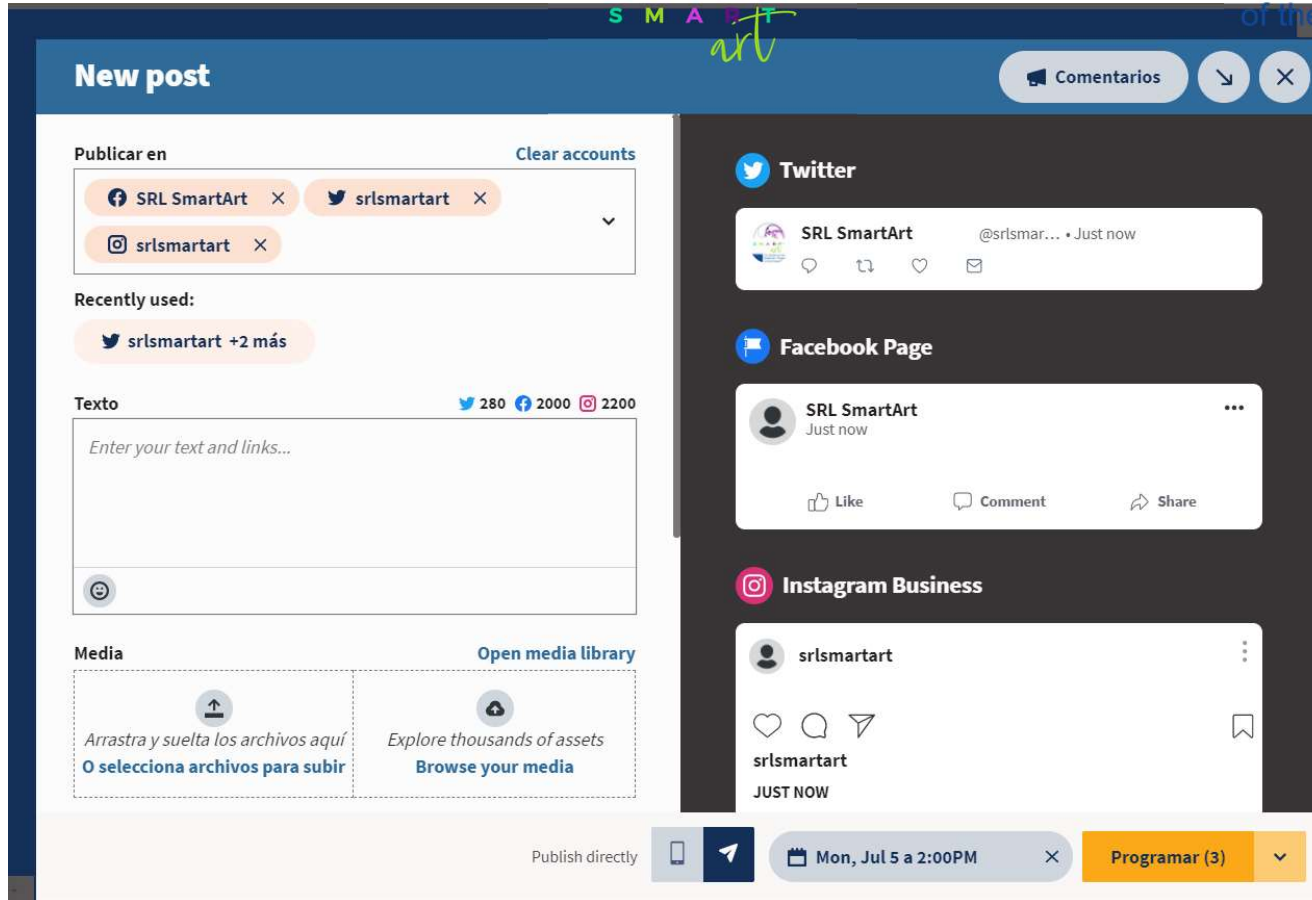
Cursos: 2020-2021

Profesora Dra. María Concepción Martínez Martínez

Emisión en Directo en clase Máster de Profesorado

Escribir un comentario...



The screenshot shows a 'New post' creation interface. On the left, there are sections for 'Publicar en' (publishing to) with selected accounts 'SRL SmartArt' and 'srlsmartart', and 'Recently used' with 'srlsmartart +2 más'. Below is a 'Texto' field with a placeholder 'Enter your text and links...' and a character count of 280/2000/2200. The 'Media' section includes an upload button and a link to 'Open media library'. On the right, a preview shows the post on three platforms: Twitter, Facebook Page, and Instagram Business. At the bottom, there are options for 'Publish directly', a mobile device icon, a scheduled time of 'Mon, Jul 5 a 2:00PM', and a 'Programar (3)' button.





Planificador Contenido Promocionar

Hoy | < > Jul 5 - 11, 2021 | ⚙

GMT +02:00	Mon 18 5	Tue 6 6	Wed 6 7	Thu 6 8	Fri 6 9	Sat 0 10	Sun 0 11
9 AM	<p>srismartart 9:00AM · Comenzamos las #Le</p> <p>SRL SmartArt 9:00AM · We start the #Learnir</p> <p>srismartart 9:00AM · Comenzamos las #Le</p>	<p>srismartart 9:00AM · ¡Buenos días! En las :</p> <p>SRL SmartArt 9:00AM · ¡Buenos días! En las :</p> <p>srismartart 9:00AM · ¡Buenos días! En las :</p>	<p>srismartart 9:00AM · Comienza la tercera :</p> <p>SRL SmartArt 9:00AM · Comienza la tercera :</p> <p>srismartart 9:00AM · Comienza la tercera :</p>	<p>srismartart 9:00AM · Nuevo día, nueva ses</p> <p>SRL SmartArt 9:00AM · Nuevo día, nueva ses</p> <p>srismartart 9:00AM · Nuevo día, nueva ses</p>	<p>srismartart 9:00AM · Hemos llegado a la ú</p> <p>SRL SmartArt 9:00AM · Hemos llegado a la ú</p> <p>srismartart 9:00AM · Hemos llegado a la ú</p>		





Análisis de redes sociales



Social media analytics



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid







Analizar la interacción y el *engagement* en las redes sociales puede ser una tarea muy tediosa si no contamos con herramientas que nos ayuden.

Analysing social media interaction and engagement can be a very tedious task if we do not have tools to help us.







Estadísticas de los Tweets

 **SRL SmartArt** @srismartart  
 El proyecto #SmartArt participa esta semana en un #webinar del Grupo @eTwinningEurope #STEM con expertos de @deustoLearning #Innovacion  
 18 de junio de 2021  
 17.00 CEST  
[http://live.etwinning.net/professionalde ...](http://live.etwinning.net/professionalde...)  
 ¡¡No te lo pierdas!! pic.twitter.com/oEHVbVXgD2

Impresiones 481  
Veces que personas vieron este Tweet en Twitter

Interacciones totales 19  
veces que la gente interactuó con este Tweet

[Ver todas las interacciones](#)



Promocione su Tweet

Su Tweet tiene 481 impresiones en total hasta ahora.  
¡Consiga más impresiones con este Tweet!

Promocione su Tweet



Estadísticas de los Tweets

 **SRL SmartArt** @srismartart  
 The #SmartArt project participates this week in a #webinar of the @eTwinningEurope #STEM Group with experts from @deustoLearning #Innovation.  
 18 June 2021  
 17.00 CEST  
[http://live.etwinning.net/professionalde ...](http://live.etwinning.net/professionalde...)  
 Don't miss it!!! pic.twitter.com/a87n1FgLqP

Impressions 276  
times people saw this Tweet on Twitter

Total engagements 15  
times people interacted with this Tweet

[View all engagements](#)



Promote your Tweet

Your Tweet has 276 total impressions so far.  
Get more impressions on this Tweet!

Promote your Tweet



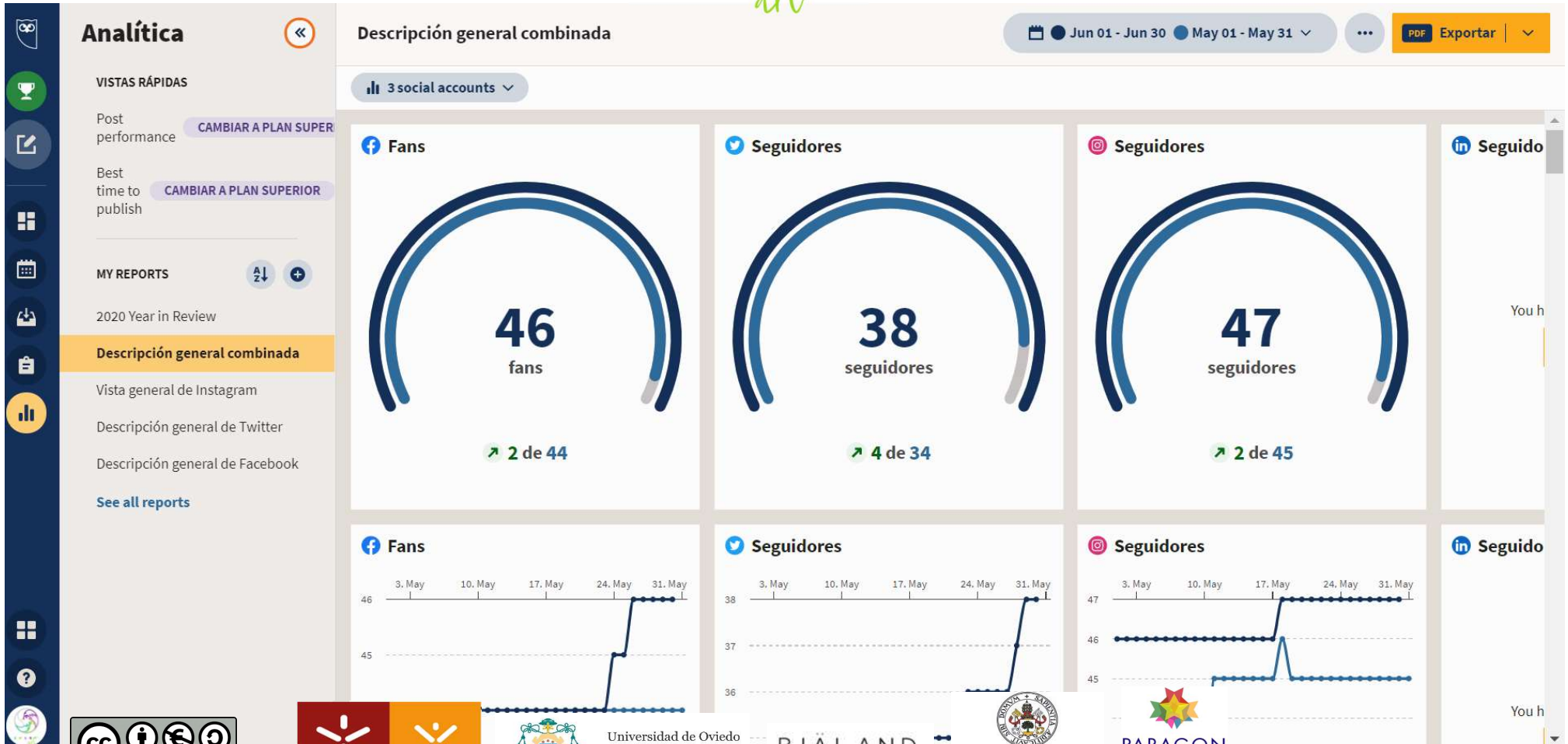


Esta tarea se puede automatizar si tenemos conocimientos de programación y análisis de Big Data, pero también podemos usar las **funcionalidades de los gestores de contenidos de RRSS.**

This task can be automated if we have knowledge of programming and Big Data analysis, but we can also use the **functionalities of social media content managers.**







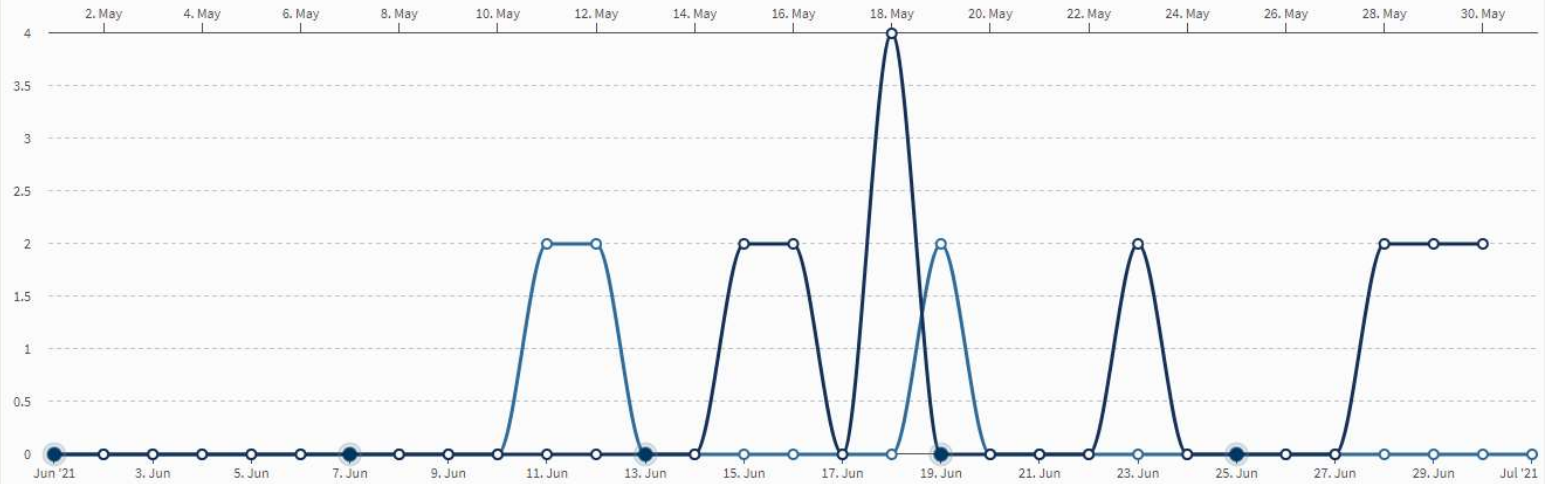


**f Publicaciones**

**16**  
publicaciones

➤ 10 de 6

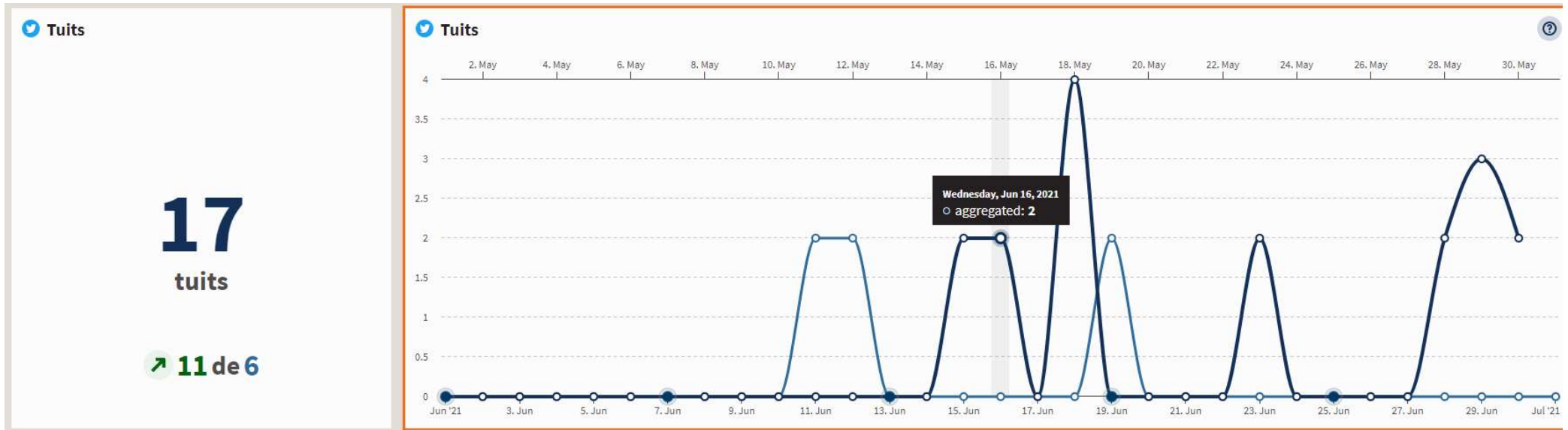
**f Publicaciones**



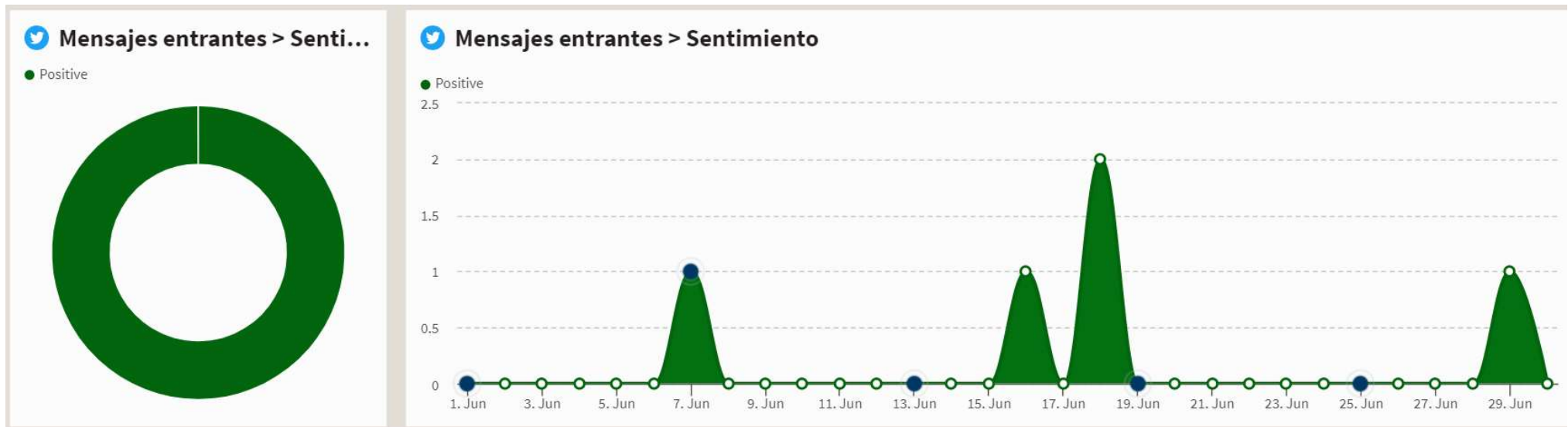
© Sandra Rodríguez Arribas






















## Tabla de publicaciones

FECHA ▼	MENSAJE	ME GUSTA	COMENTA...
 <b>srlsmartart</b> Jun 30, 10:30	 <p>Muchas gracias de parte del equipo #SmartArt a todos los que nos acompañasteis ayer en el evento #EDUChallenge. Seguimos trabajando para que la #Innovación de nuestro proyecto llegue cada vez a más personas.</p>	4	0
 <b>srlsmartart</b> Jun 30, 10:30	 <p>Thank you very much from the #SmartArt team to all of you who joined us yesterday at the #EDUChallenge event. We continue working so that the #Innovation of our project reaches more and more people.</p>	2	0
 <b>srlsmartart</b> Jun 29, 17:01	 <p>Less than half an hour to go for the round table Development of skills in students with Miguel Ángel Queiruga Dios y María Consuelo Sáiz Manzanares within the #EDUchallenge International Conference where they will talk about the #SmartArt project led by @universidadburgos Don't miss it!</p>	4	0
 <b>srlsmartart</b> Jun 29, 17:01	 <p>Menos de media hora para la mesa redonda Desarrollo de habilidades en los estudiantes con Miguel Ángel Queiruga Dios y María Consuelo Sáiz Manzanares dentro de la Conferencia Internacional #EDUchallenge donde hablaran del proyecto #SmartArt liderado por @universidadburgos ¡No te lo pierdas!</p>	2	0
 <b>srlsmartart</b> Jun 28, 09:00	 <p>#SmartArt participa en la Conferencia Internacional #EDUchallenge de la mano de Miguel Ángel Queiruga y Maria Consuelo Sáiz Manzanares pertenecientes a @universidadburgos en la Mesa Redonda 4: Enseñanza y aprendizaje en la universidad en entornos virtuales. ¿Cuál es el reto de la sociedad del siglo XXI?: Una experiencia del proyecto #SmartArt #Innovacion 🇪🇺 29 de junio 🕒 19:20-20:30</p>	3	0









¡Muchas gracias por vuestra atención!

Thank you very much for your attention!



© Sandra Rodríguez Arribas



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid





# Referencias

- Agorapulse (2021) <https://www.agorapulse.com/es/>
- Audiense (2021) <https://es.audiense.com/>
- Buffer (2021) <https://buffer.com/>
- Hootsuite (2021) <https://www.hootsuite.com/es/>
- Informe sobre uso redes sociales España (2020) <https://wearesocial.com/es/digital-2020-espana>
- Tweetdeck (2021) <https://tweetdeck.twitter.com/>

# References





## Referencias imágenes

## Picture references

- <https://pixabay.com/es/illustrations/icono-polaroid-blogger-rss-app-2486501/>
- <https://pixabay.com/es/illustrations/signo-de-interrogaci%c3%b3n-nota-2153533/>
- <https://pixabay.com/es/vectors/twitter-medios-de-comunicaci%c3%b3n-social-2430933/>
- <https://pixabay.com/es/vectors/instagram-logo-de-insta-1675670/>
- <https://pixabay.com/es/vectors/facebook-plana-icono-de-plano-2429746/>
- <https://www.samueldiosdado.com/wp-content/uploads/2013/04/user-friendly-website.png>
- <https://pixabay.com/es/illustrations/marketing-de-contenidos-contenido-5509584/>
- <https://pixabay.com/es/vectors/caja-de-ahorros-cerdo-hucha-dinero-161876/>
- <https://pixabay.com/es/illustrations/redes-personales-usuarios-3017398/>
- <https://pixabay.com/es/illustrations/postit-memo-post-it-notas-memoria-1975188/>
- <https://pixabay.com/es/illustrations/hashtag-facebook-redes-sociales-1120301/>
- <https://pixabay.com/es/vectors/calendario-mes-a%c3%b1o-fecha-159098/>
- <https://www.erasmusdays.eu/>



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



## Referencias imágenes

## Picture references

- <https://pixabay.com/es/illustrations/retroalimentaci%C3%B3n-confirmando-2990424/>
- <https://pixabay.com/es/illustrations/var%C3%B3n-blanco-modelo-3d-aislado-3d-1992584/>
- <https://pixabay.com/es/illustrations/medios-de-comunicaci%C3%B3n-social-social-5187243/>
- <https://tweetdeck.twitter.com/>
- <https://buffer.com/>
- <https://www.hootsuite.com/es/>
- <https://es.audiense.com/>
- <https://www.agorapulse.com/es/>
- <https://pixabay.com/es/vectors/contador-contando-c%C3%A1lculo-1794122/>
- <https://pixabay.com/es/illustrations/pregunta-por-qu%C3%A9-mark-problema-892904/>





## Quinta sesión. Cómo difundir nuestro proyecto en redes sociales y otros ámbitos de difusión.

### Segunda parte (II): Difusión en medios de comunicación.

### Fifth session. How to disseminate our project in social networks and other areas of dissemination.

### Part Two (II): Dissemination in the media.

**Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares**  
**Profesora Titular de Universidad**  
**Departamento de Ciencias de la Salud**  
**Universidad de Burgos**

Burgos 5 de julio de 2021





UNIVERSIDAD DE BURGOS



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



<https://srlsmartart.eu/noticias?page=0>

<https://srlsmartart.eu/en/news?page=0>



[srlsmartart@gmail.com](mailto:srlsmartart@gmail.com)

es en pt

AGENDA

NOTICIAS

PROYECTO

ASOCIACIÓN ESTRATÉGICA

RECURSOS

RESULTADOS

AULA VIRTUAL

CONTACTO

## Noticias y Novedades



### VISITA AL MONASTERIO DE TIBÃES

27/01/2021

Miembros de la asociación estratégica del proyecto SmartArt, cofinanciado por la Comisión Europea, visitan el Monasterio de Tibães, en Braga, para ampliar la red de colaboración en la difusión del patrimonio cultural mediante las nuevas tecnologías.

1 2 >> >>>



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



## PRESENTACIÓN PÁGINA WEB Y VLE DEL PROYECTO EN BURGOS

24/01/2021

El proyecto SmartArt está cofinanciado por la Comisión Europea y coordinador por la Universidad de Burgos en la asociación estratégica, participa la Universidad de Oviedo, la Universidad portuguesa do Minho y la Universidad de Valladolid, así como las empresas Bjälän



### SMARTART PARTICIPÓ EN LAS JORNADAS DE ERASMUS DAYS

19/10/2020

El proyecto SmartArt, cofinanciado por la Unión Europea, ha participado en las Jornadas de ERASMUS DAYS con el propósito de informar sobre los avances de este innovador proyecto liderado por la Universidad de Burgos, que se centra en el diseño de un aula virtual para el aprendizaje de Historia del Arte en adultos.



LA UNIVERSIDAD DE BURGOS PARTICIPA EN EL V ENCUENTRO INTERNACIONAL  
SUPERTABI 2020

23/09/2020

Organizado por la Universidad do Minho, la Câmara Municipal da Maia y la colaboración de CIED da Universidade do Minho, la CFAE maiatrofa, y la da FAPEMAIA e da Make it Pedagogical, en el mes de septiembre y de forma virtual, el Grupo de Investigación DATAHES participa activamente en el V Encuentro Internacional SUPERTABI 2020.





### “MIRAR” EL ARTE CON “OTROS OJOS”

17/09/2020



El proyecto europeo “Self-Regulated Learning in SmartArt Erasmus+ Adult Education” (SmartArt 2019-1-ES01-KA204-065615), cofinanciado por la Unión Europea por Erasmus+ y liderado por la Universidad de Burgos, ha celebrado, en la modalidad online, la segunda reunión transnacional.





## PRIMERA REUNIÓN TRANSNACIONAL DEL PROYECTO EUROPEO SMARTART

29/10/2019

La semana pasada se celebró la primera reunión transnacional del Proyecto Europeo cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea Self-regulated Learning in SmartArt 2019-1-ES01-KA204-065615.



### LA UBU LIDERA UN PROYECTO EUROPEO ERASMUS+ QUE “MIRA” EL ARTE CON “OTROS OJOS”

11/10/2019

La Universidad de Burgos lidera el Proyecto Europeo denominado “Self Regulated Learning in SmartArt”, el cual ha sido seleccionado en la Convocatoria Programa Erasmus+ KA204 en el ámbito de «Asociaciones estratégicas»



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**DATAHES**

DATA ANALYSIS TECHNIQUES APPLIED  
IN HEALTH ENVIRONMENTS SCIENCES

<https://www.ubu.es/data-analysis-techniques-applied-health-environments-sciences-datahes>



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
*University of Oviedo*

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE





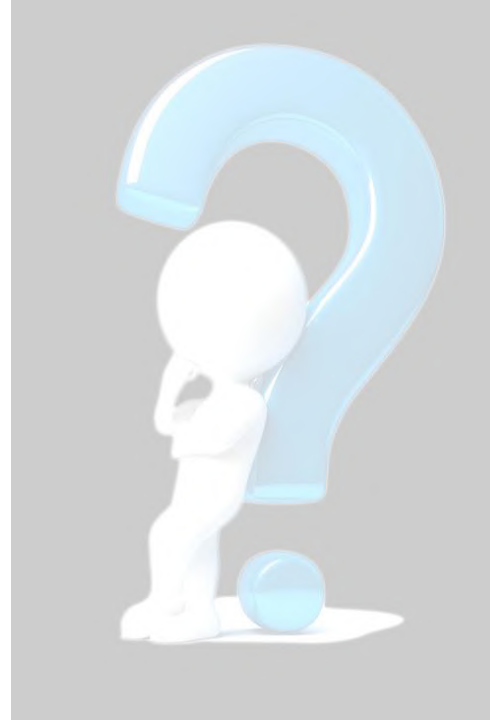
**DATAHES**

DATA ANALYSIS TECHNIQUES APPLIED  
IN HEALTH ENVIRONMENTS SCIENCES

**GID DATAHES**

**¡¡¡MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA  
ATENCIÓN!!!**

**THANK YOU VERY MUCH FOR YOUR  
ATTENTION!!!!**







## Para saber más. To find out more

- Sáiz-Manzanares, M.C., Payo-Hernanz, R., Zaparaín-Yáñez, M.J., Andres-López, G., Marticorena-Sánchez, R., Calvo-Rodríguez, A., Martín, C., & Rodríguez-Arribas, S. (2021). Eye-tracking Technology and Data-mining Techniques used for a Behavioral Analysis of Adults engaged in Learning Processes. *Journal of Visualized Experiments*, e62103. doi:10.3791/62103
- Sáiz-Manzanares, M.C., Rodríguez-Díez, J.J., Marticorena, R., Zaparaín, M.J., & Cerezo, R. (2020). Lifelong Learning from Sustainable Education: An Analysis with Eye Tracking and Data Mining Techniques. *Sustainability*, 12(5), 1-18. doi: 10.3390/su1205197
- Sáiz-Manzanares, M.C., Zaparaín, M.J., Marticorena, R., & Velasco, R. (2019). Análisis de tareas con la tecnología eye tracking. SRL en SmartArt. En M. Peralbo, A., Risso, A., Barca, B., Duarte, L., Almeida., & Brenlla. *Actas. XV Congreso Internacional Gallego-Portugués de Psicopedagogía. II Congreso de la Asociación Científica Internacional de Psicopedagogía Actas* (pp. 4093-4104). Servicio de Publicaciones de la Universidad de A Coruña. ISBN: 978-84-9749-726-8





### Imágenes sin filtrar por licencia

[https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/vector-idea-generar-icono-clipart-vectorial\\_csp45300758.jpg](https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/vector-idea-generar-icono-clipart-vectorial_csp45300758.jpg)

<https://us.123rf.com/450wm/radiantskies/radiantskies1211/radiantskies121100180/16084218-nube-palabra-abstracta-para-el-an%C3%A1lisis-de-tareas-con-etiquetas-y-t%C3%A9rminos-relacionados.jpg?ver=6>

<http://www3.ubu.es/ceu/wp-content/uploads/2015/07/Ping%C3%BCino.jpg>

<http://pdsplaneta.com/img/webPDS1sl-24.jpg>

[https://images.sftcdn.net/images/t\\_optimized.f\\_auto/p/bf73fec6-96bf-11e6-b05a-00163ed833e7/1226522933/microsoft-excel-2013-logo.jpg](https://images.sftcdn.net/images/t_optimized.f_auto/p/bf73fec6-96bf-11e6-b05a-00163ed833e7/1226522933/microsoft-excel-2013-logo.jpg)

[https://imgredirect.milanuncios.com/fg/1910/86/191086885\\_1.jpg](https://imgredirect.milanuncios.com/fg/1910/86/191086885_1.jpg)

<https://www.managementcareer.nl/wp-content/uploads/2016/10/Screen-Shot-2558-11-13-at-1.00.07-PM-1.png>



UNIVERSIDAD  
DE BURGOS

ias



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



### Imágenes sin filtrar por licencia

<https://i1.wp.com/www.radiosefarad.com/wp-content/uploads/2018/09/2030.jpg?fit=640%2C393&ssl=1>

[https://scontent-frt3-2.cdninstagram.com/vp/6f96e34bfb83270c0904d1a132f5dcf5/5B14367B/t51.2885-15/e35/28151923\\_133259477492795\\_2589318792144224256\\_n.jpg](https://scontent-frt3-2.cdninstagram.com/vp/6f96e34bfb83270c0904d1a132f5dcf5/5B14367B/t51.2885-15/e35/28151923_133259477492795_2589318792144224256_n.jpg)

[https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/21cdf389a4852a18ea8a95063b5bcf98/5B59777B/t51.2885-15/e35/25009633\\_377841459294923\\_7736168945517854720\\_n.jpg](https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/21cdf389a4852a18ea8a95063b5bcf98/5B59777B/t51.2885-15/e35/25009633_377841459294923_7736168945517854720_n.jpg)

<https://cicicee.com/bilim-nedir-bilim-insani-kime-denir/>

<http://i59.tinypic.com/2w36hc3.png>

<https://ergoprojects.com/libreria/prod/13063/acra-estrategias-de-aprendizaje--juego-completo-.html>

<https://confilegal.com/wp-content/uploads/2017/12/Captura-de-pantalla-2017-12-26-a-las-18.43.43.png>

<https://steemitimages.com/0x0/http://prevencionar.com/media/2013/07/feedback.jpg>

<http://preobrazi-sebja.ru/wp-content/uploads/2016/04/youtube.jpg>

[https://www.udemy.com/estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollo-del-pensamiento-critico/?persist\\_locale&locale=zh\\_TW](https://www.udemy.com/estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollo-del-pensamiento-critico/?persist_locale&locale=zh_TW)

[http://learning.ibermaticasb.com/sites/learning/files/styles/md\\_slider\\_1\\_bg/public/noticias/tutorizacion\\_online.png?itok=06Hdk6hj](http://learning.ibermaticasb.com/sites/learning/files/styles/md_slider_1_bg/public/noticias/tutorizacion_online.png?itok=06Hdk6hj)

<https://images.techhive.com/images/article/2016/12/artificial-intelligence-elon-musk-hawking-100697449-large.jpeg>

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/aa/f5/d8/aaf5d8d0ebb83f55240f4f422bbd6f6a.jpg>

<http://3.bp.blogspot.com/-VZGs6GZq1O8/UgEi1EitfyI/AAAAAAAAAY4/LV7Wp43XGnc/s1600/spss.gif>

[http://superyuppies.com/wp-content/uploads/2013/10/post\\_pdf\\_vs\\_ebook.png](http://superyuppies.com/wp-content/uploads/2013/10/post_pdf_vs_ebook.png)

[http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/02/INFOGRAF%C3%8DA\\_El-aprendizaje-basado-en-proyectos.jpg](http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/02/INFOGRAF%C3%8DA_El-aprendizaje-basado-en-proyectos.jpg)

<http://vericampus.com/wp-content/uploads/2017/02/FLIPPED-LEARNING.png>

<https://blog.deele.es/media/i1803/737.jpg>

<https://i1.wp.com/transerencia.usal.es/wp-content/uploads/2018/02/Horizon-2020.jpg?resize=1920%2C768&ssl=1>

<http://zastita-jukic.hr/images/stock/neuropharm-puzzle.jpg>

<http://pentagon-services.com/blog-recruitment/wp-content/uploads/2017/02/project-puzzle-pieces-300x210.jpg>

<http://www.cuarq.org/web/cuarq2/assets/images/trabajar-y-dar-resultados-1400x651.jpg>



© Dra. María



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo

BJÄLAND  
DREAM THE FUTURE



Universidad de Valladolid



PARAGON  
EUROPE  
REALISING EXCELLENCE



## Licencia

**Autora: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares**  
**Departamento de Ciencias de la Salud**  
**Universidad de Burgos**



**Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir igual 4.0 Internacional. No se permite un uso comercial de esta obra ni de las posibles obras derivadas. la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula esta obra original**

**Licencia disponible en:**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

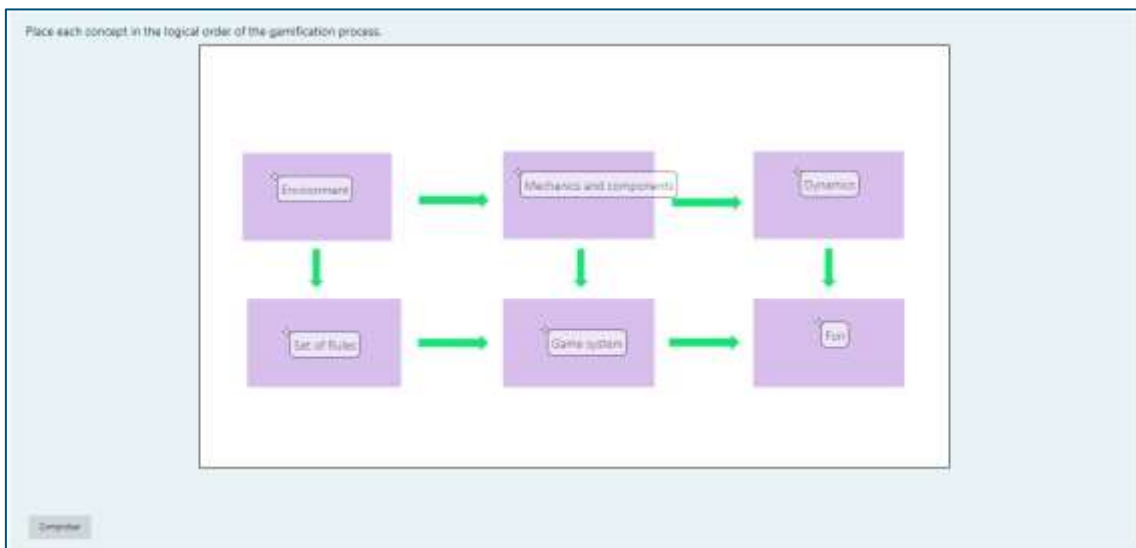


# 4. Serious games activities developed

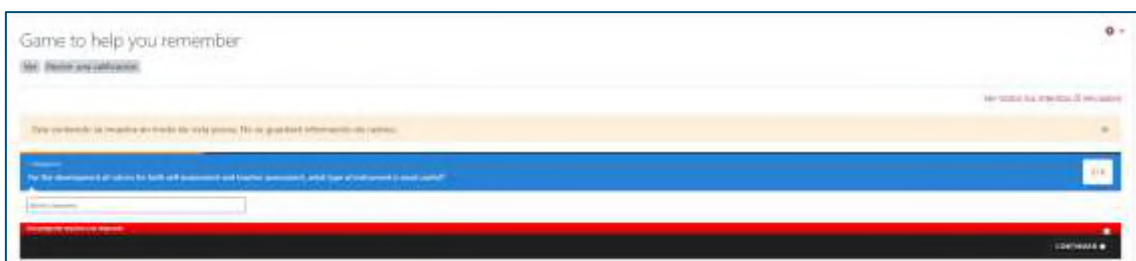
## Session 1



## Session 2



## Session 3





## Session 4

Keywords:

160 | [Navigation instructions](#)

---

[See comments or reports or create an idea entry. For all questions information on names.](#)

Find the words from the grid

Y	N	O	I	F	A	V	R	B	B	U	
R	S	R	H	I	S	O	A	L	L	I	
G	M	I	X	C	A	N	T	S	V	E	
H	O	I	T	N	E	T	A	O	L	H	
W	F	I	D	T	D	S	R	M	L	S	M
D	M	U	K	A	T	N	T	C	P	F	D
R	Z	X	M	R	I	O	Y	S	B	S	R
W	L	V	U	N	N	M	I	N	S	T	R
R	U	P	H	A	K	S	D	V	H	R	M
Z	F	P	S	O	O	N	O	T	O	N	
S	Y	H	E	S	T	M	A	P	S	R	
S	H	R	O	C	I	P	Z	B	A	R	I

© The team 2006

Find words

- biology
- evolution
- genotyping
- education
- space
- plant stem

Find words

## Session 5

Word games and guessing games

160 | [Navigation instructions](#)

---

[See comments or reports or create an idea entry. For all questions information on names.](#)

Dissemination of results in European research projects can be done in the following

[Find more information](#)

