SOFTWARE
MindWave



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Sistema MindWave

Resultado del proyecto ACACIA (561754-EPP-1-2015-1-CO-EPPKA2-CBHE-JP) cofinanciado por el programa Erasmus+ ACACIA: Centros de Cooperación para el Fomento, Fortalecimiento y Transferencia de Buenas Prácticas que Apoyan, Cultivan, Adaptan, Comunican, Innovan y Acogen a la comunidad universitaria.

Editor: Pedro Enrique Espitia Zambrano

Diseño gráfico y diseño editorial accesible: Pedro Enrique Espitia Zambrano



Esta obra se distribuye bajo Licencia Creative Commons Atribución No Comercial Sin Derivar 4.0 Internacional

Agradecimientos

Esta obra ha sido posible gracias al compromiso de todos los miembros del consorcio del proyecto ACACIA (Centros de Cooperación para el Fomento, Fortalecimiento y Transferencia de Buenas Prácticas que Apoyan, Cultivan, Adaptan, Comunican, Innovan y Acogen a la comunidad universitaria.) y a la cofinanciación recibida por parte de la Comisión Europea a través del Programa Erasmus+.

El consorcio del proyecto ACACIA está conformado por tres universidades europeas y once de América Latina: Universidad Distrital Francisco José de Caldas (UDFJC), Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), Universidade Nova de Lisboa (UNINOVA), Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV), Universidad Federal do Oeste do Pará Crear presentaciones atractivas: Técnicas y comunicación 6 (UFOPA), Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM), Universidad de Antofagasta (UA), Universidad de las Regiones Autónomas de la Costa Caribe Nicaragüense (URACCAN), Universidad Pedagógica Nacional (UPN - Colombia), Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Universitatea "1 Decembrie 1918" Alba Iulia (UAB), Corporación Universitaria Iberoamericana (CUI), Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, León (UNAN – León), Universidad Continental (UC), INCI: Instituto Nacional de Ciegos de Colombia, INSOR: Instituto Nacional de Sordos de Colombia, Fundación Sidar - Acceso Universal (de ámbito iberoamericano).

Descripción

MindWave

INNOVA es uno de los paquetes de ACACIA. Uno de los servicios de INNOVA es promover el uso de la tecnología en procesos de investigación vinculados con el aprendizaje. Los servicios INNOVA requieren herramientas tecnológicas y su uso requiere habilidades tecnológicas. Desafortunadamente la mayoría de profesores e investigadores no usan las herramientas tecnológicas porque no tienen habilidades tecnológicas. Para disminuir el bajo uso de tecnologías, INNOVA desarrollo programas de computador amigables para que herramientas de última tecnología, como lo es MindWave, sean usadas por los docentes.

Así, MindWave es un hardware para la captura de ondas cerebrales las cuales merecen ser investigadas en el contexto de la atención y emociones durante el aprendizaje. El aporte del software en el módulo INNOVA fue desarrollar un código de acceso libre para que solo sea necesario conectar el dispositivo (La Diadema) al computador y ubicarla en la cabeza del usuario y se obtengan datos en texto plano del comportamiento de la pupila en situaciones, por ejemplo de aprendizaje.

English Version

INNOVA is one of ACACIA's packages. One of INNOVA's services is to promote the use of technology in research processes linked to learning. INNOVA services require technological tools and their use requires technological skills. Unfortunately, most professors and researchers do not use technological tools because they do not have technological skills. To reduce the low use of technologies, INNOVA developed friendly computer programs so that the latest technology tools, such as MindWave, are used by teachers.

Thus, MindWave is a hardware for the capture of brain waves that deserve to be investigated in the context of attention and emotions during learning. The contribution of the software in the INNOVA module was to develop a free access code so that it is only necessary to connect the device (La Diadema) to the computer and place it on the user's head and obtain plain text data of the pupil's behavior in situations , for example learning.

Enlaces

Código fuente

Manual de Usuario

Enlace