

**TRABAJO EN EQUIPO, INTERCAMBIO DE ROLES: ANÁLISIS
COMPARATIVO FRENTE A LA RESOLUCIÓN DE
PROBLEMAS ENTRE UN JUEGO CON SOPORTE PAPEL Y
OTRO INFORMÁTICO**

SEMINARIO PARA OPTAR AL
GRADO DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN Y AL TÍTULO
DE PROFESOR DE EDUCACIÓN
MEDIA EN MATEMÁTICA E
INFORMÁTICA EDUCATIVA

INTEGRANTES:

ASTUDILLO SILVA, ALICIA VERÓNICA
MARTÍNEZ CHACANA, KATHERIN PAULINA

PROFESOR GUÍA:

CARLOS AGUILAR SANTANA

SANTIAGO, CHILE

2012

DEDICATORIAS

*A mis padres Verónica y Freddy
(Alicia Astudillo Silva)*

*A mis padres Gladys y Julio
A mi hermana Danissa
Puntos de partida y referencias del placer de aprender y sentir
(Katherin Martínez Chacana)*

AGRADECIMIENTOS

Alicia Astudillo Silva

A mis padres Verónica Silva & Freddy
Astudillo por todo el apoyo y cariño entregado
durante todos los años de mi vida.

A Mario Reyes, amigo, compañero de vida y
futuro colega, por sus consejos,
entendimientos y tiempo dedicado durante
estos últimos tres años.

A los profesores que me hicieron clases en la
universidad, por los conocimientos entregados
y la excelente labor que realizan día a día.

Katherin Martínez Chacana

A mi familia por la entrega y compañía
durante todos los procesos de mi vida.

A los compañeros, amigos y futuros colegas
por participar de mi proceso universitario,
compartiendo sus experiencias y perspectivas.
Haciendo de este camino un vuelo placentero y
multifacético.

A mis Profesores de la universidad por
regalarme sus conocimientos, otorgarme su
disposición y potenciar mis sueños.

Al Profesor Luis Enrique Poblete por la guía,
confianza, serenidad, experiencia y recepción a
la hora de escuchar conflictos académicos y
personales. Además por insertar en mi
consciencia, la labor docente.

A Don Bosco por ser el maestro y guía de mis
sueños profesionales, dándome a conocer y
mostrándome la luz hacia la educación con
amor.

Ambas Autoras

Al Profesor Carlos Aguilar por la ayuda, seguridad, libertad, disponibilidad y cordialidad que entregó sobre nosotras al momento de ser nuestro profesor durante todo nuestro proceso universitario y guía en este estudio.

A la Profesora María Eugenia Tellez por plasmar su sabiduría, delicadeza y rigurosidad en las revisiones de este seminario.

Al Profesor Luis Enrique Poblete por su amplia experiencia como educador y por aceptar ser parte de este proceso de seminario, aportando consejos y posibles lineamientos por donde transitar.

A la Secretaria del departamento de Matemáticas Maritza Mardones por todos los favores concebidos.

A los estudiantes de tercer año de Pedagogía Básica, mención en matemática en horario vespertino de la universidad UCINF por la participación espontanea y amabilidad de cada personaje en el proceso de investigación.

A los estudiosos de este planeta y en especial a quienes se citan en esta investigación, otorgando soporte y credibilidad al estudio.

ÍNDICE

DEDICATORIAS	i
AGRADECIMIENTOS.....	ii
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1.ANTECEDENTES TEÓRICOS Y EMPÍRICOS.....	2
1.2.JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	6
1.3.DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	8
1.4.LIMITACIONES.....	9
2. HIPÓTESIS.....	10
3. OBJETIVOS	11
4. MARCO REFERENCIAL.....	12
4.1.INTERACCIONES HUMANAS	12
4.2.AGRUPACIÓN DE INDIVIDUOS.....	13
4.3.TRABAJO EN EQUIPO	13
4.4.ROLES	14
4.5.RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	19
4.6.HERRAMIENTA LÚDICA: JUEGO.....	20
5. MARCO METODOLÓGICO	22
5.1.PARADIGMA O ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	22
5.2.UNIVERSO Y MUESTRA O ESCENARIO Y ACTORES.....	23
5.3.DESARROLLO.....	25
5.3.1.SELECCIÓN DE JUEGO	25
5.3.2.TÉCNICA E INSTRUMENTOS	27
5.3.3.MODELO DE INSTRUMENTO A EMPLEAR.....	28
5.4.VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.....	30
6. TRABAJO DE CAMPO O RECOGIDA DE DATOS.....	32
7. ANÁLISIS	33
8. CONCLUSIONES.....	38
9. BIBLIOGRAFÍA	40
ANEXOS.....	43

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.ANTECEDENTES TEÓRICOS Y EMPÍRICOS

La importancia del razonamiento lógico matemático en la formación de la ciudadanía contemporánea, es fundamental para el desarrollo de las naciones. Ésta permite formar individuos capaces de enfrentar situaciones problemas de la vida diaria e idear formas de solución, organizándose y planificando acciones que permitan resolverlas. Como indica Ulises Córdova García¹,

*“...La lógica es la ciencia del pensamiento correcto y cuyo uso nos permite resolver incluso problemas a los que nunca se han enfrentado el ser humano, utilizando solamente su inteligencia y apoyándose de algunos conocimientos acumulados, se pueden obtener nuevos inventos, innovaciones a los ya existentes o simplemente utilizando los mismos...
...Relacionando el pensamiento lógico con la matemática, diremos que el pensamiento lógico matemático es un proceso cognitivo de nivel superior que relaciona deductivamente las magnitudes, las cantidades y las propiedades entre ellas, desarrollando de esta manera ideas y conclusiones teóricas deductivas. La actividad de establecer relaciones sobre los objetos a través de la acción, la capacidad de análisis y de crítica y la formación de actitudes como la confianza en sus propias habilidades, la perseverancia en la búsqueda de soluciones, el gusto por aprender, permiten construir nuevos aprendizajes...” (Córdova García)*

Cabe agregar que los seres humanos son entes sociales, que en muchas instancias (a pesar de las diferencias) se relacionan, organizan y trabajan para seleccionar instrumentos y metodologías que faciliten el logro de un objetivo común. Cada sujeto que forma parte de este proyecto aporta características, ideas y labores específicas que juntas se complementan formando un todo. Como por ejemplo: Greenpeace, un techo para Chile, la Corporación Salesiana, Colegio Blas cañas, El primer año medio del colegio Oratorio Don Bosco o un grupo de estudiantes de último año de la Universidad Cardenal Silva Henríquez que elaboran una tesis final. Todas estas son conjuntos de personas que unidas logran un fin, es decir, son organizaciones.

En las organizaciones las personas asumen roles que permiten estructurar las acciones a seguir en pro del objetivo propuesto, estos definen funciones que permiten establecer límites claros sobre las acciones que realiza cada uno.

¹ Profesor de Matemáticas de Instituto Superior Pedagógico Privado Paulo VI, Perú.

Considerando la acepción de la palabra Rol, como el conjunto de comportamientos característicos que florecen naturalmente, durante el desarrollo de un trabajo en equipo.

Además las organizaciones ante la resolución de un problema seleccionan herramientas, estrategias y metodologías que les faciliten la forma de solución. Estas herramientas podrían ser de distintas índoles, es así como se podrían seleccionar: herramientas lúdicas, tecnológicas, computacionales, comunicacionales, entre otras.

Entendiendo a la comunidad educativa como una organización de individuos que se interrelacionan continuamente compartiendo situaciones cotidianas, conviviendo al menos 5 horas diarias por más de 12 años, en el caso de los estudiantes chilenos². Es preciso tener en cuenta que los docentes de todas las disciplinas se enfrentan a diario a la realización de trabajos en equipo de cualquier índole, usualmente esto se aprecia en los llamados “Talleres grupales”, en los cuales se designan o eligen participantes que a lo largo de todo un año escolar resuelven distintas problemáticas de acuerdo al contenido tratado en clases, según el Dr. Meredith Belbin³ citado en (Rodríguez Montequín & Alvarez Cabal, 2006) cada uno de estos participantes asume uno o más roles que les acomodan por naturaleza.

Respecto a lo anterior, generalmente los docentes de matemáticas desarrollan el pensamiento lógico matemático, utilizando estrategias de resolución de problemas. Es habitual que se enfrente estas actividades evaluándolas individualmente y utilizando herramientas tradicionales, tales como, el lápiz y el papel. Sin embargo y conforme a lo planteado por Ricardo Sotillo⁴, el aprendizaje que se efectúa a través de relaciones sociales complementa, y muchas veces, reformula el aprendizaje personal previo a la interacción.

“...Si bien los enfoques conductistas, cognoscitivo y aprendizaje social han constituido la base de los métodos de educación tradicional, éstos han tendido al aprendizaje individual y, si bien constituyen una poderosa herramienta que permite desarrollar las competencias en los miembros de la organización, es importante observar que el aprendizaje organizacional o colectivo es más que la suma de estos aprendizajes individuales. Un ejemplo de ello, lo

² Reglamentado por la constitución política de Chile. Ministerio de Educación, (2003); *Ley 18962: Ley Orgánica constitucional de enseñanza*; Artículo 14.

³ Licenciado en Filología Clásica y Psicología en el Clare College de Cambridge, Reino Unido. Teórico de la investigadora británica y de gestión, más conocido por su trabajo en los equipos de gestión. Profesor visitante y miembro honorario del Henley Management College, en Oxford, Inglaterra

⁴ Doctor por la Universidad de Granada. Licenciado en Psicología, es también Licenciado en Pedagogía y Diplomado en Enfermería por la Universidad de Sevilla. Fundador del portal de internet www.capitalemocional.com, donde escribe, recoge y aglutina toda la información sobre inteligencia emocional y habilidades directivas, negociación, comunicación, PNL, coaching y gestión del conocimiento aplicado a las organizaciones y grupos sociales.

constituyen los equipos de fútbol y especialmente las selecciones nacionales, en donde se reúnen probablemente los mejores jugadores, los cuales a menudo suelen perder frente a un equipo local de liga.... Una organización aprende no sólo cuando un individuo hace mejor su trabajo, sino cuando como resultado de ello, otros miembros actúan diferente (aprendizaje mutuo)...” (Sotillo)

Continuando con la idea anterior, el aprendizaje de las matemáticas requiere de un rol activo por parte del educando, sobre todo en el instante de resolver problemas. Según Ulises Córdova García, esta labor es del docente, él es quien debe provocar en el estudiante *“...el pensamiento reflexivo, incentivándolo a hacer preguntas y proponer otras soluciones a una determinada solución.”* (Córdova García)

Además, según el mismo autor, por la naturaleza lúdica que posee la actividad matemática, es sencillo enseñarla y manipularla a través de juegos, recurso que *“...no se reduce a una manipulación o actividad cualquiera, sino a propiciar el ejercicio de la actividad mental...”*, es decir, escenarios en donde los estudiantes *“...están en relación a situaciones conflictivas que permiten la participación reflexiva...”* (Córdova García)

De esta forma, los juegos educativos pueden ser formulados utilizando diferentes soportes, tales como; papel, informáticos, corporales, etc. Considerando como prioridad el recurso beneficioso “juego” sin importar el material con el que fue confeccionado. Por otra parte, conforme a lo planteado por Isidro Moreno Herrero⁵, se debe mencionar que la evolución de las sociedades en cuanto a la incorporación de las TIC en sus vidas cotidianas, pasa a ser el principal fundamento para la utilización de herramientas informáticas para el desarrollo de estos recursos didácticos.

“...Sin duda hoy podemos afirmar que los dos pilares básicos que sustentan y caracterizan a las sociedades desarrolladas son la economía y la información. La economía hace posible el desarrollo de la tecnología y ésta, a su vez, desarrolla sistemas cada vez más complejos de tratamiento y almacenamiento de la información. La información adquiere una dimensión no sólo tecnológica sino económica y social...” (Moreno Herrero, 1997)

Considerando las dificultades que algunos docentes poseen frente al uso de estas tecnologías, cabe destacar la poca utilización de los juegos educativos en las clases convencionales.

Conforme a lo anterior, la presente investigación no pretende conocer la cantidad u optimización del aprendizaje de un estudiante cuando juega, ni menos comparar las variables mencionadas según la herramienta en la cual se originó el juego, si no,

⁵ Doctor en Ciencias de la Educación, Docente de Tecnología Educativa de la Universidad Complutense de Madrid.

interesa conocer los comportamientos organizacionales que tienen los estudiantes al momento de trabajar en grupo, cuando resuelven un problema presentado en dos soportes distintos (papel e informático). Para luego traducir estas conductas en roles.

Con todo lo anterior resulta oportuno preguntar: ¿Los roles que asume cada participante de un equipo cambian si se trabaja sobre un juego presentado en distintos soportes?

1.2.JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La relevancia educacional de la problemática considerada en este trabajo, se sustenta en:

- 1) La determinación del rol que asume un estudiante en situaciones problemas trabajadas en grupos, permite al educador, definir estrategias metodológicas apropiadas, que contemplen las particularidades del educando al momento de seleccionar herramientas que apoyen el desarrollo del aprendizaje, pues cada estudiante asume un rol conforme a su naturaleza y personalidad.
- 2) Promueve el desarrollo de habilidades sociales estipuladas en los objetivos transversales de los programas de estudio diseñados por el ministerio de educación chileno (MINEDUC), los cuales incorporan en sus aprendizajes esperados:
 - A. Actitudes de perseverancia, rigor, flexibilidad y originalidad al resolver problemas
 - Mostrar un método para realizar las tareas propuestas.
 - Terminar los trabajos iniciados.
 - Desarrollar tenacidad frente a obstáculos o dudas que se les presenten en problemas propuestos
 - B. Trabajo en equipo e iniciativa personal en la resolución de problemas en contextos diversos
 - Participar de manera propositiva en actividades grupales.
 - Valoran el trabajo en equipo para resolver problemas en contextos diversos
 - Ser responsable en la tarea asignada.
 - Tomar iniciativa en actividades de carácter grupal.
 - Proponer alternativas de solución a problemas propuestos.
 - C. Interés por conocer la realidad al trabajar con información cuantitativa de diversos contextos
 - Formula preguntas sobre los temas implicados en la información trabajada.
 - Plantea opiniones al interpretar los datos.
 - Argumenta y contra-argumenta con base en los datos analizados.
 - D. Autoestima y confianza en sí mismo
 - Está dispuesto a exponer los procedimientos de cálculo mental que utiliza, y los propone como alternativas

- Evalúa los procedimientos que usaron sus compañeros, plantea sus observaciones y debate sobre los beneficios de una u otra alternativa
 - Respeta las ideas distintas a las propias
 - Escucha con atención las ideas expresadas por sus compañeros
 - Incorpora en sus argumentos ideas formuladas por otros
- 3) Promueve la utilización del recurso didáctico “juego” en el aula de clases, como apoyo al desarrollo de la disciplina matemática. Contribuyendo al desarrollo de los estudiantes, dado que, conforme a lo planteado por Cordova “...aunque el juego, parezca pura diversión fomenta múltiples habilidades...”.

“...El juego contribuye al desarrollo de los niños porque jugando expresan lo que sienten, comprender la conducta de los demás, se relaciona con sus compañeros, crean y recrean situaciones, aprenden a estar con ellos mismos, su modo de sentir y entender el mundo que lo rodea, por eso es importante que los adultos participen y puedan compartir los juegos de los niños. Ahora bien el juego es una de las actividades más evidente que existe pero además es algo serio. Esta afirmación, cierta, puede parecer paradójica. El niño empieza a jugar desde sus primeros meses de vida, y continúa jugando, con una intensidad y una complejidad cada vez mayor, durante la infancia y la niñez. El juego es la actividad más habitual que realiza los niños y que debe ser fomentada por los padres y educadores, ya que, aparte de ser una actividad placentera, les permite expresar sus emociones, facilita el aprendizaje, la comunicación con otros niños, la solidaridad, el enriquecimiento del lenguaje...” (Córdova García)

1.3.DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Conforme a lo anterior, se desconoce si los estudiantes universitarios de tercer año de Pedagogía en Educación Básica mención Matemática, de la Universidad UCINF; Al momento de trabajar en equipo, modifican sus roles al enfrentarse a juegos (que involucran resolución de problemas) presentados en soporte papel versus soporte informático.

Luego corresponde preguntar:

¿Qué roles asumen los estudiantes de tercer año de pedagogía básica mención en matemática de la Universidad UCINF ante una situación problema, generada por un juego en soporte papel, al momento de trabajar en equipo?

¿Qué roles asumen los estudiantes de tercer año de pedagogía básica mención en matemática de la Universidad UCINF ante una situación problema, generada por un juego en soporte informático, al momento de trabajar en equipo?

¿Los roles asumidos por los estudiantes en las preguntas anteriores, son modificados según los soportes utilizados?

1.4.LIMITACIONES

En esta investigación, los resultados obtenidos se podrán aplicar solamente al grupo de alumnos que intervinieron en el estudio. Describirá el comportamiento organizacional de éste frente a un juego determinado, sin pretensiones de extender las conclusiones a experiencias similares, pero con grupos distintos.

Los roles asumidos por los estudiantes, en este estudio, están influenciados por los juegos utilizados en la investigación.

Solo se utiliza un juego, llamado Alfanumérico, cambiando únicamente su soporte. Es decir, se juega en el soporte informático, desde la dirección web: <http://www.opqa.com/juegos/alfanumericos/> y en soporte papel en versión construida por las investigadoras del estudio.

2. HIPÓTESIS

Los estudiantes de tercer año de pedagogía básica mención en matemática de la Universidad UCINF, al reunirse en equipo para enfrentar situaciones problemas presentadas en un juego, modifican sus roles según el soporte de la herramienta lúdica.

Variables:

Dependiente: Roles que asume un estudiante de tercer año de pedagogía básica mención en matemática de la Universidad UCINF, al enfrentar situaciones problemas.

Independiente: Soporte del juego que presenta una situación problemática.

3. OBJETIVOS

Objetivo general:

Determinar si los roles que asumen los estudiantes de tercer año de pedagogía básica mención en matemática de la Universidad UCINF, al reunirse en equipo para ejecutar la resolución de situaciones problemas presentadas por medio de un juego, se modifican al utilizar la herramienta lúdica en soporte papel e informático.

Objetivos específicos:

- Seleccionar juego en soporte informático, que permita jugar a un grupo de individuos, en un contexto de resolución de problemas.
- Diseñar y construir material didáctico en soporte papel, homologado al juego seleccionado en soporte informático.
- Analizar los roles que asumen los participantes, al momento de jugar en equipo utilizando la herramienta lúdica en soporte papel e informático.

4. MARCO REFERENCIAL

Los roles que los individuos asumen en distintas situaciones, están influenciados por diferentes variables, que a continuación se explicitan.

4.1.INTERACCIONES HUMANAS

La interacción según lo indican Watzlawick, Helmick Beavin, & Jackson (1985), se considera como un sistema. Y se refieren a sistema citando a Halll y Fagen (1956) como “...un conjunto de objetos así como de relaciones entre objetos y entre sus atributos...”. Donde:

“...los objetos son los componentes o partes del sistema, lo atributos son las propiedades de los objetos y las relaciones mantienen unido al sistema...” (Watzlawick, Helmick Beavin, & Jackson, 1985)

Además indican que según la Teoría de los sistemas generales⁶, estos tienen propiedades básicas cuando se aplican a la interacción. Tales como:

1. Totalidad:

“...cada una de las partes de un sistema está relacionada de tal modo con las otras que un cambio en una de ellas provoca un cambio en todas las demás y en el sistema total. Esto es un sistema se comporta no solo como un simple compuesto de elementos independientes, sino como un todo inseparable y coherente...” (Watzlawick, Helmick Beavin, & Jackson, 1985)

2. Equifinalidad:

“...Las características de la génesis o el producto de esta son mucho menos predominantes que la organización de la interacción...” (Watzlawick, Helmick Beavin, & Jackson, 1985)

Por otra parte y según Bateson (1942), las interacciones humanas se realizan de dos formas: simétricas o complementarias. En el primer caso, los participantes igualan su conducta, actuando de la misma forma o asumiendo el mismo rol. En el segundo caso, los comportamientos de un individuo se complementan con las de los otros actores. Asumiendo papeles primarios algunos y otros los secundarios.

“Así, pues, la interacción simétrica se caracteriza por la igualdad y por la diferencia mínima, mientras que las interacciones complementarias están basadas en un máximo de diferencias”.
(Bateson, 1942)

⁶ Uno de los pioneros en este campo Ludwing von Bertalanffy, describe esta teoría como “ la formulación y derivación de principios que son validos para los sistemas” en general”

4.2.AGRUPACIÓN DE INDIVIDUOS

Reymon Hostie (1968) concibe que en toda agrupación de personas, existe un líder formal, designado o elegido, que ocupa una función específica en esta organización de individuos. No obstante, pone énfasis en la concepción del liderazgo, indicando que “...debe ser concebido como un conjunto de funciones dentro del grupo, en las que cada uno de los miembros participa a su manera...”. A esta forma de concebir el liderazgo lo llama “actitud centrada sobre el grupo”. Que en sus palabras es cuando “...el líder se esforzará en favorecer la participación de todos en un clima de acogida recíproca...”

“...En este sentido, el líder es el animador del grupo: por su actitud anima las relaciones mutuas que conducen a la formación del grupo y a su evolución...” (Hostie, 1968)

Por ende, las funciones del líder serán practicadas de distintas formas por los miembros del grupo, también así la función del líder titular, esto dependerá de la formas de trabajo que el grupo desarrolle.

Prosiguiendo, Maturana y Varela (1996) citado en (Alcocer Urueta, 2005) indican que cuando:

“los individuos se acoplan con su grupo, entidad con dominio de existencia propio, se logra un balance entre lo individual y lo colectivo y la supervivencia del apoyo resulta no de la competencia sino de la colaboración que representa el acoplamiento entre los miembros de una unidad social”.

Sin embargo, Priante Bretón (2003), considera que un grupo “son dos o más personas interactuantes e interdependientes, que se han reunido para alcanzar objetivos específicos”. Es decir, los miembros interactúan para compartir información y tomar decisiones, a fin de ayudar a cada miembro a desarrollarse dentro de su área de responsabilidad.

Un grupo es considerado también, como un conjunto concreto de individuos relacionados por el tiempo y el, que se propone en forma explícita o implícita una tarea que constituye su finalidad y su interacción es producto de la asunción y adjudicación de roles. (Olivera, Grupos y equipos de trabajo)

4.3.TRABAJO EN EQUIPO

Refiriéndose al trabajo en equipo Antúnez (1999), se refiere a la designación de una acción particular y natural de cada individuo al momento de resolver un problema en colaboración con otros, que tienen una finalidad común y compartida. Se ejemplifica citando:

“...La acción de colaborar puede desarrollarse entre diversos estamentos: profesorado, alumnado, padres y madres; entre servicios: inspección, servicios psicopedagógicos de apoyo a los centros; entre centros educativos, etc...”. (Antúnez, 1999)

Un equipo es considerado como un número reducido de individuos con habilidades que se complementan entre sí, comprometidas con un propósito, objetivos de desempeño y un enfoque común de trabajo para lo cual se hallan mutuamente disponibles (Olivera, Grupos y equipos de trabajo)

Por otra parte Priante Bretón (2003), considera que un equipo *“...es la forma en que se organizan las actividades para lograr mayor eficiencia...”*. Además Shonk y Verespej (1992) citado en Priante Bretón (2003), indica que *“...la mayoría de los equipos se pueden identificar en ellos características básicas. Estas son las normas, la socialización, la cohesión, la cooperación, la competencia, la decisión y los roles...”*. Siendo las normas las reglas que el equipo adopta para indicar sobre comportamientos. La socialización se refiere al proceso de adquisición de habilidades y conductas para el trabajo, y el ajuste de las normas del grupo o equipo. Y los roles lo que potencia las expectativas que se tiene de quienes los portan.

4.4.ROLES

La definición del concepto de rol puede diferenciarse en dos grandes categorías. La primera la referida a la perspectiva antropológica-sociológica. Esta entiende los roles como patrones normativos culturales, es decir, una agrupación de valores, actitudes y conductas que la sociedad asigna a las personas que ocupan una posición ligada a un determinados estatus social. (Linton, 1945 citado en Ayestarán & Aritzeta, 2002).

Según Belbin, M. el rol de un equipo es *“...un patrón característico de conducta que refleja la forma en que un miembro del equipo interacciona con los otros miembros...”* es decir, es la tendencia única y particular a comportarnos, contribuir y relacionarnos socialmente. Este doctor, distingue nueve roles que se atribuyen a patrones de comportamientos identificados en sus estudios y los organiza en tres categorías. Estas son:

- Roles de acción: impulsor, implementador, finalizador
- Roles sociales: coordinador, investigador de recursos, cohesionador
- Roles mentales: cerebro, monitor evaluador, especialista

Cada miembro del equipo asume roles que le resultan más familiares (por sus características personales y por experiencias propias). A esto se le llama “roles naturales”. Para comprender los roles propuestos por Belbin es necesario situarlos en un plano donde se representan las dimensiones del grado de orientación de las personas hacia el desempeño de tareas (roles de acción), hacia el mundo de las ideas (roles mentales) o hacia las relaciones con las personas (roles sociales). Así existen roles extremos, como el Cerebro, el finalizador y el cohesionador y los otros seis roles se sitúan en posiciones intermedias. (Rodríguez Montequín & Alvarez Cabal, 2006). Tal como muestra la imagen 3.

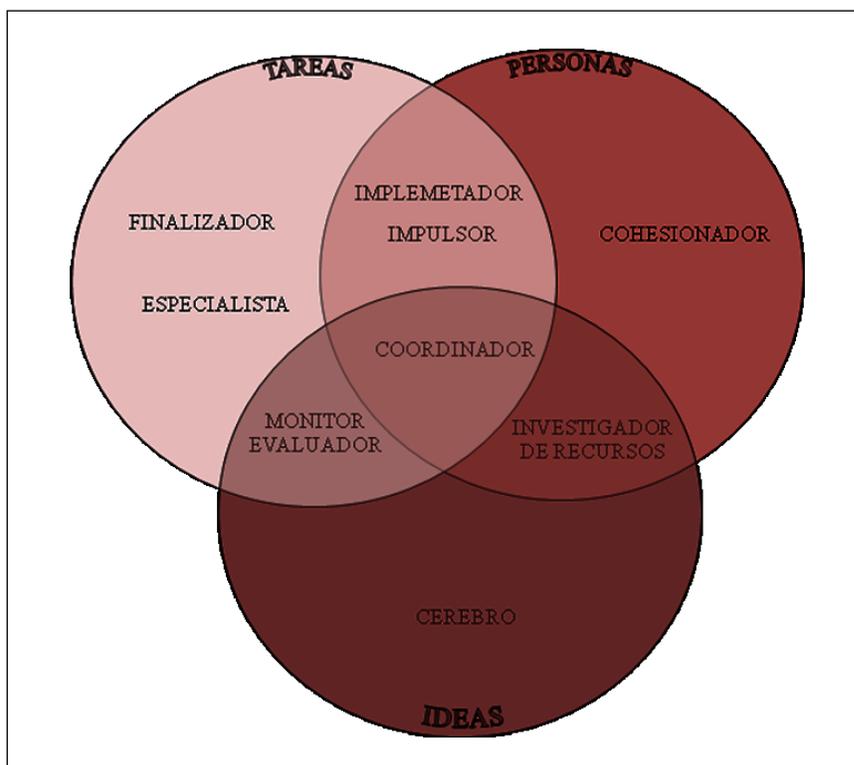


Imagen1

Cada rol posee características propias que se detallan a continuación:

1. Cerebro: los individuos que desarrollan este rol son individualistas, heterodoxos y distantes. Son innovadores e inventores y pueden ser muy creativos. Generalmente prefieren actuar por sí mismos, a distancia de los otros miembros del equipo, usando su imaginación y a menudo trabajan de un modo poco convencional. Tienden a ser introvertidos y reaccionan fuertemente a la crítica y a la alabanza. Sus ideas pueden ser a menudo radicales y suelen carecer de orientación práctica. Tienden a pasar tiempo defendiendo sus propias ideas y entrando en conflicto con otros.

Son independientes, inteligentes y originales y pueden tener dificultades, ya que se comunican con los demás en una longitud de onda diferente.

Su principal función en el grupo es generar nuevas propuestas y resolver problemas complejos. Se necesitan en los estadios iniciales de la tarea o cuando esta tarea está fallando.

2. Investigador de recursos: son extrovertidos, entusiastas, curiosos y comunicativos. Son buenos comunicadores dentro y fuera de la organización. Son negociadores naturales, dados a explorar nuevas oportunidades y desarrollar contactos. Aunque no sean necesarias, aportan gran cantidad de ideas originales. Son rápidos para captar las ideas de otros y adaptarlas. Son hábiles para averiguar lo que está disponible y lo que puede hacerse. Generalmente tienen una buena aceptación debido a su naturaleza extrovertida.

Tienen una personalidad relajada con un fuerte sentido de la observación y una predisposición a ver las posibilidades de algo nuevo. Sin embargo, a menos que se les estimule, su entusiasmo rápidamente desvanece.

Su función principal en el grupo es iniciar y explorar oportunidades, su habilidad es pensar sobre la marcha y aprovechar la información de otros. Son los mejores para iniciar contactos externos, para hallar recursos fuera del grupo y llevar cualquier tipo de negociación en la que puedan estar implicados.

3. Coordinador: controlados, tranquilos y seguros. El rasgo que distingue a los coordinadores es su habilidad para hacer que otros trabajen en dirección hacia metas compartidas. Son maduros, confiados y delegan funciones fácilmente, son rápidos para descubrir talentos individuales y utilizarlos para lograr los objetivos del grupo. Los coordinadores no son necesariamente los miembros más inteligentes de un equipo, sin embargo tienen una perspectiva amplia y generalmente se les respeta, ya que agradecen todos los posibles aportes de los miembros del grupo, sin perder de vista su objetivo.

Su función principal en el grupo, es la habilidad de hacerse cargo del equipo, cuyos miembros tengan diversidad de habilidades y características personales. Su lema podría ser “consulta con control” y generalmente creen manejar los problemas con tranquilidad. Los coordinadores tienden a enfrentarse con los impulsores debido a sus diferentes estilos de gestión.

4. Impulsor: dinámicos y extrovertidos. Son personas muy motivadas, con mucha energía y gran necesidad de logro. Son agresivas, con gran empuje. Les gusta los desafíos, conducir y empujar a otros a la acción y ganar. Si aparecen los obstáculos, los soslayarán, pero pueden ser tercos y responder de forma primaria a desilusiones o frustraciones. Los impulsores son manipuladores y, a veces, provocan la confrontación. Tienen empuje para desafiar la inercia, la ineficacia o la complacencia

Su función principal en el grupo es direccionar porque generan acción y crecen ante la presión. Resaltan la labor del equipo. Crecen con los problemas y progresan sin tenerlos en cuenta. Les gusta hacer los cambios necesarios y no les importa tomar decisiones impopulares. Intentan imponer algún modelo de actuación en los grupos de trabajo. Son probablemente los miembros más eficientes de un equipo al garantizar realizaciones concretas, pero tienen tendencias a descalificar a otros.

5. Monitor evaluador: son serios y poco entusiasta. Son lentos para decidir. Prefieren pensar las cosas generalmente con una gran dosis de pensamiento crítico. Tiene gran capacidad para hacer ponderaciones teniendo en cuenta todas las variedades. Suelen dar buenos consejos.

Su función principal en el grupo es analizar problemas, evaluar las ideas y sugerencias. Son buenos analizando los pros y los contras. Para los de fuera parecen secos, aburridos e incluso excesivamente críticos. Generan grandes resultados.

6. Cohesionador: orientados socialmente y sensibles. Son los miembros que más apoyan a los compañeros por los otros. Tienen una gran capacidad para adaptarse a diferentes situaciones y personas. Son muy diplomáticos. Buenos oyentes y generalmente muy aceptados por el grupo. Funcionan peor bajo presión o situación que implica confrontación.

Su función principal es prevenir problemas interpersonales dentro de un equipo y permiten a cada uno contribuir eficazmente. Puesto que no le gustan las fricciones, intentará evitarlas. Las habilidades diplomáticas de un cohesionador se convierten en puntos fuertes. Tiene un efecto lubricante en el equipo, promoviendo el espíritu de equipo.

7. Implementador: conservadores, sumisos y predecibles. Están bien organizados, disfrutan con lo reglado, con lo rutinario. Tienen un sentido común práctico y autodisciplina. Apoyan al trabajo duro y abordan problemas de manera sistemática. En su sentido más amplio mantienen una gran lealtad a la organización. Suelen estar poco preocupados por sus asuntos. Sin embargo pueden tener dificultades al tratar situaciones nuevas.

Su función principal es su confianza y capacidad practica, saben los que es útil y practico. Hacen lo que se necesita hacer.

8. Finalizador: laboriosos, ordenados, conscientes y ansiosos. Tienen una gran capacidad para continuar y prestar gran atención al detalle. Raramente comienzan lo que no pueden terminar. Están motivados por cierta ansiedad interna, aunque aparentemente pueden parecer imperturbables. Son introvertidos, no necesitan estímulo externo o incentivo. Al finalizador le disgusta el despiste. Son reacios a delegar. Prefieren realizar todas las tareas ellos mismos. Tienen gran tendencia a preocuparse por las pequeñas cosas, y son intransigentes para pasar por alto los detalles.

Su función principal es la concentración. Aportan un sentido de urgencia al equipo y son buenos cumpliendo plazos.

9. Especialista: dedicados y entregados a su trabajo. Desarrollan habilidades técnicas y conocimientos especializados. Sus prioridades son mantener niveles profesionales y progresos en su propia actividad. Generalmente muestran falta de interés por el trabajo de otros e incluso por las personas mismas.

Su principal función es ser el experto, proporcionando conocimiento y habilidades técnicas en situaciones que lo requiera se caracterizan por su compromiso, decisión y aptitudes.

4.5.RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Los aprendizajes matemáticos y sus competencias contribuyen con los cuatro pilares de la educación: Aprender a conocer⁷, Aprender a hacer⁸, Aprender a vivir juntos⁹ y Aprender a ser¹⁰, relacionándolos de la siguiente manera (Montero Lagos, 2006):

Categorías de análisis y formas de pensamiento del lenguaje matemático, con múltiples vinculaciones para las conceptualizaciones de la realidad de un saber conocer y decir ↔ Aprender a conocer

Repertorios de estrategias y modelos para la resolución de problemas y toma de decisiones para un saber hacer ↔ Aprender a hacer

Formas de trabajo individual y colectivo, para un saber convivir ↔ Aprender a vivir juntos

Valoraciones sobre la importancia de la rigurosidad, persistencia, curiosidad y solución no trivial, que afectan fuertemente el saber ser ↔ Aprender a ser

Este apartado da cabida al segundo punto anteriormente nombrado. Referente a los antecedentes, la resolución de problemas favorece la motivación, el hábito y el aprendizaje de las ideas matemáticas, da paso al pensamiento inductivo, a la formulación de hipótesis y a la búsqueda de caminos propios. En esta faceta es importante la relación de saberes, la exploración y la disposición positiva para llegar a una solución, que a la hora de llegar a resultados o soluciones proporciona placer en el individuo que trabaja en esta actividad.

“...Las estrategias más usadas para la resolución de problemas son: el ensayo y error, el empezar por lo fácil, manipular, descomponer, experimentar, usar analogías, organizar, representar, hacer recuentos, variar la representación, deducir, conjeturar, analizar casos límites, reformular, reducir al absurdo y empezar desde el final...” (Olfos & Villagrán, 2001)

⁷ Combinando una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias. Lo que supone además: aprender a aprender para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida (Delors)

⁸ A fin de adquirir no solo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que también capacite al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero también, aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes y adolescentes, bien espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente gracias al desarrollo de la enseñanza por alternancia (Delors)

⁹ Desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia – realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos- respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz (Delors)

¹⁰ Para que florezcan mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y responsabilidad personal. Con tal fin, no menospreciar en la educación ninguna de las posibilidades de cada individuo (Delors)

“...Ser capaces de transmitir la idea de que el motor que mueve la matemática es la resolución de problemas, y de que en lo cotidiano está presente la necesidad de ser unos resolutores efectivos, es una tarea que debe dirigir nuestro quehacer diario dentro de las aulas...”
(Mercado Hurtado, 2007)

4.6.HERRAMIENTA LÚDICA: JUEGO

La actividad matemática ha tenido desde siempre un componente didáctico que ha sido lo que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella han surgido. La historia de la matemática está llena de pasatiempos, acertijos, juegos de ingenio, historias paradójicas, ilusiones ópticas, etc. El carácter didáctico ha dado importantes frutos al desarrollo aplicado y teórico de la matemática. Por el contrario, la enseñanza de la matemática ha insistido en un desarrollo formal, deductivo, dando especial énfasis a los procesos de cálculo algorítmico, dejando a un lado esta faceta “juguetona”, extremadamente atractiva del quehacer matemático. Las acciones de juego realizado con niños empleando una metodología, recursos y materiales bajo un fin determinado, constituye las actividades lúdicas que el niño activará durante el juego, bajo la acción mediadora del docente. Los juegos, en matemática, establecen un problema o una situación complicada.

Para comenzar se dispondrá de una serie de definiciones y características de juego realizados por diferentes autores:

"Acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene un fin en si mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría" (Olfo & Villagrán, 2001).

“El juego trasciende lo puramente biológico y psicológico, posee un carácter "supra lógico", que encuentra su sentido más profundo en la cultura, en su función social; es una forma de vida, que se siente, se valora y significa íntimamente. El juego, en tanto instancia de aprendizaje y, por tanto, de socialización, desempeña un papel insustituible en los procesos educativos "informales" que aceptan al "caos" como factor esencial e imprescindible.” (López de Maturana Luna, 2010)

“Es una diversión y, sobre todo, un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el que se gana o se pierde. Constituye un conjunto de actividades que ejecutados proporcionan motivo de placer y entretenimiento, al mismo tiempo que proporciona aprendizajes espontáneos. El juego es muy importante en la vida del niño porque contribuye al desarrollo psicomotor, nacen de los órganos con los sentidos, ejercicios de los músculos, desarrollo de sus emociones espirituales e intelectuales.” (Córdova García)

En definitiva el juego a través de la resolución de problemas, considera que los estudiantes (Córdova García):

- Manipulen los objetos matemáticos.
- Activen su propia capacidad mental.
- Ejerciten su creatividad.
- Reflexionen sobre su propio proceso de pensamiento a fin de mejorarlo conscientemente.
- Hagan transferencias de estas actividades a otros aspectos de su trabajo mental.
- Adquieran confianza en sí mismo.
- Diviertan con su propia actividad mental.
- Preparen así para otros problemas de la ciencia y, posiblemente, de su vida cotidiana.

La matematización corresponde a la fase final, a la reflexión. En esta etapa se da el proceso de generalización. El profesor debe ser cauteloso, antes de llegar a la etapa de automatización debe dar tiempo para que los alumnos jueguen, se familiaricen y se diviertan con el juego (Olfos & Villagrán, 2001)

La forma de utilización de los juegos en la resolución de problemas debería proceder más o menos del siguiente modo (Córdova García):

- Propuesta o presentación del juego despertando la atención del estudiante.
- Manipulación autónoma por los estudiantes.
- Familiarización con la situación y sus dificultades.
- Elaboración de estrategias posibles.
- Ensayos diversos por los estudiantes.
- Elección de estrategias.
- Ataque y resolución de los problemas.
- Recorrido crítico (reflexión sobre el proceso).
- Nuevos problemas.
- Posibles transferencias de resultados, de métodos, de ideas.

5. MARCO METODOLÓGICO

5.1. PARADIGMA O ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La presente tesis tiene un enfoque de investigación mixto, dado que se rescatan textualidades de carácter cualitativo que permiten clarificar las percepciones de los fenómenos sociales observados durante la aplicación del juego y recogida de datos. Es cuantitativa pues procura, describir y comprender los comportamientos propios de los individuos al momento de resolver un problema en equipo, a través de la observación cuantitativa¹¹ de videos¹² que muestran la interacción de los actores durante la ejecución de un juego llamado alfanuméricos. Estimando las valoraciones y apreciaciones en la utilización del juego con un soporte papel e informático, identificando en los participantes: rasgos, interacciones, tareas realizadas, utilización de material, diálogos, aporte de ideas, motivación, coordinación y evaluación.

Posteriormente se categorizan estas conductas, asignando valores numéricos que determinan uno o más roles que asume cada actor, de esta forma se pueden obtener escalas estructuradas de los roles que asumen los individuos. Sin perjuicio de lo anterior se complementarán las cuantificaciones con características cualitativas de los actores y el grupo ante el experimento.

El diseño de investigación es descriptivo¹³, dado que se pretende describir e identificar con precisión los roles que asumen los estudiantes al momento de trabajar en equipo. Las características a observar están previamente declaradas en el instrumento de recolección de datos¹⁴, estructurado en escala Likert.

El método de investigación utilizado es el estudio de caso, este consiste en una descripción y análisis detallados de unidades sociales o entidades educativas únicas. (Yin, 1989). También es el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias concretas (Stake 1998)¹⁵. Su propósito principal es identificar la particularidad del caso, en el intento de conocer cómo marchan todas las partes que los componen y las relaciones entre ellas para formar un todo. (Muñoz & Serván, 2001).

¹¹ Observación cuantitativa: Registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Se recolecta información sobre la conducta más que de percepciones. (Hernández Sampieri, R; Fernández Collao, C. & Baptista Lucio, P. (2008), *Metodología de la investigación, cuarta edición*, México, Ultra)

¹² Los videos o filmaciones, se encuentra anexados al CD

¹³ Investigación descriptiva: Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población. (metodología de la investigación, cuarta edición, capítulo 5, Pagina 103, Sampieri, 2008).

¹⁴ Ver anexo 4

¹⁵ Robert E. Stake (nacido en el Estado de Nebraska, 1927) es un psicólogo educativo estadounidense, especialista en valuación institucional

En materia, cuando se buscan determinar si los roles que asumen los estudiantes organizados en equipos, cambian al utilizar un juego elaborado en soporte papel o informático como apoyo a la resolución de una situación problema. El estudio de caso permite describir fácilmente las características de los actores y los roles que asumen.

Las observaciones detalladas permiten estudiar múltiples y variados aspectos que tienen los comportamientos de los individuos, que se reflejan al interactuar con los demás miembros del equipo de trabajo en la utilización del juego Alfanuméricos en sus dos soportes, procuran examinar las relaciones con los otros participantes y además observarlos en estos ambientes y poder determinar si se modifican los roles.

5.2.UNIVERSO Y MUESTRA O ESCENARIO Y ACTORES

El estudio fue realizado sobre un grupo de estudiantes que cursan tercer año de Pedagogía Básica, mención en matemática en horario vespertino, de la universidad UCINF, esto implica que las clases se realizan de lunes a viernes de 18:00 a 22:00 y sábados en la mañana.

La muestra consta de nueve individuos, y las intervenciones (aplicación de juegos) fueron realizadas durante la última media hora de clases en las asignaturas de Estadística y medición, y Resolución de problemas. La población consta de doce individuos, nombrados como: participante 1, participante 2, participante 3, participante 4, participante 5, participante 6, participante 7, participante 8, participante 9, participante 10, participante11 y participante12. La muestra comprende a nueve individuos que son: participante 1, participante 2, participante 3, participante 4, participante 5, participante 7, participante 8, participante 10 y participante12, por lo que considera el 75% de la población.

Toda la información recopilada durante la investigación, fue realizada en dos salas de clases y un laboratorio de computación, todos ellos en dependencias de la universidad UCINF. Las salas de clase se sitúan en los pisos sexto, séptimo y el laboratorio de computación en el piso -3, del edificio institucional ubicado en Av. Pedro de Valdivia, #450, Providencia, Santiago.

A través de una encuesta¹⁶ se obtuvieron datos y características de los integrantes de la muestra, los cuales se utilizan solo con fines estadísticos y para describir la muestra.

Del total de los actores seis son mujeres y tres son hombres. El promedio de edad es veinticinco años aproximadamente, cuyo rango de variación fluctúa entre los 20 y 35 años. El 89 % de la población son solteros y el porcentaje restante es casado.

El 45% de los individuos proviene de comunas del sector cordillera sur¹⁷ y el resto se distribuye entre los sectores centro¹⁸ y poniente¹⁹ con un porcentaje de 22% y 33% respectivamente, datos obtenidos en tabla de distribución de frecuencia comunal²⁰.

El 78% de los individuos finalizó su enseñanza en un establecimiento de tipo particular subvencionado, el complemento en un establecimiento de tipo municipal.

De acuerdo a estándares tradicionales que miden el nivel socioeconómico de una población clasificándolos en: AB, C1, C2, C3, D y E²¹. Podemos decir que el 11% de la muestra pertenece a un nivel socioeconómico D, el 33% a un nivel socioeconómico C3 y C2. Por último un 22% pertenece a un nivel socioeconómico C1.

Antes de describir algunos datos del capital cultural, social y relacional de los individuos que componen la muestra es preciso determinar el punto inicio, que será definido como el nivel escolar alcanzado por el padre y la madre de cada uno de los actores. El 33% de ambos progenitores no finalizó la enseñanza escolar básica. El 22% pertenece a una familia en donde el padre no finaliza enseñanza media y su madre la enseñanza básica. El 11% es compartido por padres y madres que: 1) ingresa a un establecimiento universitario pero no finalizo y no concluye su enseñanza básica respectivamente. 2) finalizan ambos la enseñanza escolar básica, 3) finalizan ambos la enseñanza media. 4) obtiene un título universitario y finaliza su enseñanza media respectivamente²².

¹⁶ Ver anexo 1

¹⁷ Cordillera sur: zona de la comuna de Santiago donde se encuentran las comunas: Peñalolén, Macul, La Florida, Puente Alto, Pirque, San José de Maipo. (ver anexo 7, Dato 1)

¹⁸ Centro, zona de la comuna de Santiago donde se encuentran las comunas: Santiago y Estación Central. (ver anexo 7, Dato 1)

¹⁹ Poniente: zona de la comuna de Santiago donde se encuentran las comunas: Cerro Navia, Pudahuel, Lo Prado, Maipú, Cerrillos y Padre Hurtado. (ver anexo 7, Dato 1)

²⁰ Ver anexo 7, Tabla 2

²¹ Ver anexo 7, Dato 2, Tabla 3, 4, 5, 6 y 7

²² Ver anexo 7, Tabla 8

5.3.DESARROLLO

5.3.1. SELECCIÓN DE JUEGO

Para responder la pregunta de investigación, se requiere de un juego en soporte informático, que permita insertar a los participantes en una situación problemática, que se juegue en red y tenga acceso liberado a cualquier jugador, además un juego en soporte papel, homólogo al anterior.

Por lo anteriormente señalado, se optó por el juego electrónico llamado Alfanumérico. Juego creado por OPQA Studios S.L.²³ el cual se puede acceder gratuitamente desde la dirección web: <http://www.opqa.com/juegos/alfanumericos/>. Alfanumérico está ambientado en un estudio de televisión en el cual pueden jugar desde dos hasta seis personas simultáneamente, es decir es un juego con tecnología síncrona. Su objetivo es la formación de palabras y cálculo de números²⁴. Para utilizar esta herramienta es necesario ser usuario registrado²⁵.

El juego consta solo de dos pruebas, la primera, propone a los jugadores una batería de operaciones básicas (adición, sustracción, multiplicación y división) y seis números, con los cuales se deben formular expresiones aritméticas con el fin de obtener un resultado final entregado por el juego. La segunda consiste en formar una palabra que tenga sentido y buena ortografía, entregándole el sistema nueve letras (vocales y consonantes), debiendo los jugadores formar una palabra con el máximo de letras posibles.

El juego se estructura en rondas, siendo éstas el conjunto de tres pruebas una de números y dos de letras. Los jugadores podrán seleccionar el número de rondas a jugar (en el rango de tres a seis rondas).

Además se debe crear mesas de juego (cada jugador tiene esta opción) en las cuales se configura el número de rondas, tiempos para cada prueba y máximo de jugadores. Se podrá iniciar el juego una vez completa la mesa (cubrir número máximo de jugadores)

²³ Empresa joven e independiente creada el 2003, dedicada a la creación de plataformas para juegos on-line, del que surge el portal de juegos multijugador OPQA.com.

²⁴ Ver anexo 8

²⁵ Ver instrucciones en anexo 9

Los jugadores al momento de ingresar al juego podrán seleccionar una mesa propuesta por otro jugador, o crear una nueva mesa y ofertarla al grupo de jugadores conectados.

Luego se procede con la construcción en soporte papel del juego homólogo a Alfanumérico. Para lo cual se realizaron las siguientes etapas:

- 1) Recopilación de treinta y tres pruebas de la herramienta original, siendo dieciocho de letras y quince de números²⁶.
- 2) Se diseña cada prueba en tarjetas de papel asignándole un color diferente a cada una de ellas²⁷.

A continuación se presentan imágenes del juego en sus dos soportes, con el objetivo de ilustrar los párrafos precedentes.



Imagen 2



Imagen 3

²⁶ De estas quince pruebas numéricas solo fueron utilizada doce, por problemas de impresión.

²⁷ Ver anexo 10

5.3.2. TÉCNICA E INSTRUMENTOS

Los instrumentos de recolección de datos seleccionados son de tipo cuantitativos; encuesta²⁸, observación²⁹, instrumento estructurado en escalamiento tipo Likert³⁰ y cuestionario³¹.

Para el diseño de la encuesta se realizaron las siguientes etapas:

- Formulación de objetivos
- Confeción del cuestionario
- Aplicación de cuestionario
- Recopilación de datos
- Procesamiento y análisis

Los pasos ejecutados en la observación fueron:

- Definir con precisión el universo de aspectos, eventos y conductas a observar.
- Especificar las circunstancias de la observación.
- Establecer y definir unidades de observación
- Establecer y definir las categorías y subcategorías de la observación.

Para la detección del rol asumido por los individuos observados, se desarrollaron las siguientes etapas:

- Selección del instrumento estructurado en escala Likert³²
- Validación del instrumento
- Aplicación del instrumento estructurado
- Recopilación de datos
- Procesamiento y análisis

²⁸ Encuesta: los problemas de investigación requieren la recolección de datos muestrales. La finalidad de una encuesta por muestreo es obtener información para satisfacer una necesidad definida.

²⁹ Observación: Esta metodología se basa en el seguimiento atento del comportamiento de la población, sin voluntad de cambiarlo, siguiendo un procedimiento adecuado.

³⁰ Escalamiento tipo Likert: Conjunto de ítems que se presentan en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto.

³¹ El Cuestionario es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza, de un modo preferente, en el desarrollo de una investigación en el campo de las ciencias sociales: es una técnica ampliamente aplicada en la investigación de carácter cualitativa. No obstante lo anterior, su construcción, aplicación y tabulación poseen un alto grado científico y objetivo. Elaborar un Cuestionario válido no es una cuestión fácil; implica controlar una serie de variables. El Cuestionario es "un medio útil y eficaz para recoger información en un tiempo relativamente breve". En su construcción pueden considerarse preguntas cerradas, abiertas o mixtas.

³² Instrumento descargado desde:

Para el diseño del cuestionario se realizaron las siguientes etapas:

- Formulación de objetivos
- Confección del cuestionario
- Aplicación de cuestionario
- Recopilación de datos
- Procesamiento y análisis

5.3.3. MODELO DE INSTRUMENTO A EMPLEAR

Para recopilar información se establecen cuatro instrumentos:

- a) Encuesta
- b) Observaciones
- c) Instrumento estructurado en escalamiento tipo Likert
- d) Cuestionario

a) La encuesta considero tres Ítems a ser respondidos:

El primer ítem se estructura en tres fases, la primera de ellas alude a datos descriptivos de cada participante, tales como: nombre, email³³, edad, comuna donde vive, género y estado civil. Como segunda fase se presentan preguntas para identificar y clasificar a los estudiantes según la institución donde curso su enseñanza media y el nivel de escolaridad de sus progenitores, utilizados exclusivamente a la determinación del punto inicio de las trayectorias escolares. La última fase se compone de preguntas referidas al nivel socioeconómico de los participantes; nivel escolar y actividad laboral del jefe de hogar y bienes que posee en su vivienda.

El segundo ítem corresponde a actividades que son realizadas por los participantes a nivel cultural, social, relacional, estudiantil y dominio de herramientas tecnológicas.

El tercer ítem, consulta sobre acceso y tiempo destinado al uso del computador y conocimiento y habilidades del dominio de éste, esto último referido a la utilización de programas o paquetes computacionales determinados y a tareas que realizan prioritariamente frente al computador.

³³ Los datos de nombre y email, son únicamente recopilados para la identificación y comunicación de parte de las investigadoras hacia los participantes

b) Las observaciones consideran los siguientes aspectos:

Descripción de conductas, acciones y labores ejecutadas por los participantes, en base a movimientos, conversaciones y gesticulaciones realizados por los estudiantes.

Se observan quince grabaciones, todas realizadas en las dependencias de la Universidad UCINF, ejecutadas durante siete días en los meses de noviembre y diciembre del año 2011, la duración de estas varía entre diez y treinta minutos aproximados. Dos de estas grabaciones, fueron realizadas en una sala del séptimo piso, otras dos en una sala ubicada en el sexto piso. Estas capturan la ejecución del juego en soporte papel. Las tres restantes se efectuaron en un laboratorio de computación ubicado en el piso -3, que muestran la ejecución del juego en soporte informático.

Se define la unidad de observación como, cada uno de los estudiantes que forman parte de la muestra.

En la observación se establecen categorías y subcategorías a observar, siendo estas los comportamientos propios de cada estudiante en la ejecución del juego en sus dos soportes.

c) El instrumento estructurado en escalamiento tipo Likert está compuesto por:

Cuarenta y un conductas y acciones realizada por los participantes en la ejecución del juego para sus dos soportes, las cuales están agrupadas en nueve ítems asociados cada uno únicamente a uno de los nueve roles:

- Ítem 1 → R1 → Rol Cerebro → CE
- Ítem 2 → R2 → Rol Investigador de recursos → IR
- Ítem 3 → R3 → Rol Impulsor → IM
- Ítem 4 → R4 → Rol Coordinador → CO
- Ítem 5 → R5 → Rol Monitor evaluador → ME
- Ítem 6 → R6 → Rol Cohesionador → CH
- Ítem 7 → R7 → Rol Implementador → ID
- Ítem 8 → R8 → Rol Finalizador → FI
- Ítem 9 → R9 → Rol Especialista → ES

Cada ítem contiene entre cuatro a cinco indicadores, los cuales son comportamientos que se asocian a cada rol. En cada uno de estos se le asigna una escala de evidencia de la conducta. Siendo estas: nula, muy poca, poca, mediana, mucha o extremada evidencia.

d) El cuestionario ofrece dos preguntas:

La primera si el rol asumido fue modificado de un soporte a otro y la segunda referente a las creencias de los motivos por los que cambiaron o no el rol. Cabe mencionar que el cuestionario se encuentra al final del instrumento estructurado en escalamiento tipo Likert.

5.4.VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

La validación y confiabilidad del instrumento encuesta no se llevará a cabo, ya que presenta una influencia nula sobre el análisis de hipótesis, entregando datos solo para abordar puntos en la descripción de la muestra y factores influyentes descritos en la conclusión.

Para el cálculo de confiabilidad del instrumento estructurado en escalamiento tipo Likert, el cual posee una escala del 1 al 6, siendo:

1. Nula evidencia
2. Muy poca evidencia
3. Poca evidencia
4. Mediana evidencia
5. Mucha evidencia
6. Extremada evidencia

Se debe tabular todas las respuestas de cada participante de todos los ítems, para luego obtener puntos totales y cuasivarianza de cada ítem: S_i^2 ³⁴. Además se procede a calcular la cuasivarianza total de los participantes: S_T^2 ³⁵. Por último se calcula la sumatoria de las cuasivarianza total de los ítems: $\sum S_i^2$ ³⁶.

Con todos estos datos, aplicamos la fórmula de cálculo del coeficiente alfa de Cronbach, donde k es igual a total de ítems:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \cdot \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

³⁴ Ver Anexo 7, Tabla 20 y 22

³⁵ Ver Anexo 7, Tabla 21

³⁶ Ver anexo 7, Tabla 22

$$\alpha = \frac{82}{82 - 1} \cdot \left[1 - \frac{93,33}{2294,94} \right]$$

$$\alpha = 0,97$$

Según el coeficiente de alfa, el instrumento estructurado en escalamiento tipo Likert, es sumamente confiable.

Para determinar la validez y confiabilidad de las observaciones, es preciso mencionar que este estudio se respeta la situación natural en que éste se da, recogiendo la información en el contexto mismo, con los actores indicados. Importante señalar que el clima establecido con y entre los participantes, así como la organización y características dada por el juego en soporte papel o informático, facilitó que los estudiantes mostraran sus conductas, acciones y emociones con buena disposición, libertad y naturalidad, captándose aquellas situaciones y hechos relevantes para la investigación en cuestión.

6. TRABAJO DE CAMPO O RECOGIDA DE DATOS

La recogida de datos, se efectuó a través de tres procesos:

1. Las grabaciones, realizadas durante siete sesiones, dos veces a la semana. En las cuales se ilustran los comportamientos de cada personaje que componen a dos equipos.

Las transcripciones de las grabaciones fueron efectuadas durante y al final de las filmaciones de acuerdo a la siguiente manera:

Cada sesión tiene una duración de a lo menos, nueve minutos. Las cuatro primeras (I, II, III, IV) corresponden a observaciones realizadas durante la ejecución del juego en soporte papel y las tres siguientes (V, VI y VII) están basadas en el proceso frente al juego en soporte informático.

Todas las sesiones comprenden tres partidas. Cada partida se compone de tres pruebas; una de números y dos de letras. Jugado en total 36 partidas en soporte papel y 27 en soporte informático cada equipo. Sumando un total de 108 y 81 minutos respectivamente como un mínimo de tiempo que cada participante mantuvo en la ejecución del juego en sus dos soportes.

Al inicio de la descripción de una sesión se especifica: el lugar y la fecha de ejecución y los participantes que forman cada equipo jugador.

2. La encuesta, se realizó una vez en la mitad del proceso de observaciones de la ejecución de la herramienta lúdica y fue contestada por nueve individuos.
3. EL instrumento estructurado en escalamiento tipo Likert y cuestionario, se llevo a cabo al final de las grabaciones y fue respondido por el total de la muestra. Los ítems e indicadores de este instrumento fueron utilizado para analizar las observaciones realizadas por las investigadoras, al final del proceso de transcripción de las grabaciones.

7. ANÁLISIS

Para comenzar el análisis, se identifican en las descripciones de las observaciones, comportamientos de cada participante, que evidencien los indicadores correspondientes a cada ítem del instrumento estructurado en escala Likert, para el juego en soporte papel e informático.

Estos comportamientos se expresaran textuales desde las descripciones anexadas, separándolos por puntos suspensivos cada uno.

Los comportamientos totales de un participante, que se asignan a cada indicador, son categorizados a juicio de las observadoras con una proporción estimada de la cantidad de sesiones en la cuales se ejecuta este comportamiento, respecto al total de sesiones (21 sesiones), asignando una de las siguientes categorías:

- Nula evidencia (1): no presenta comportamientos que demuestren el indicador.
- Muy poca evidencia (2): presenta comportamientos que demuestren el indicador, en más del 0% hasta un 10% del total de sesiones.
- Poca evidencia (3): presenta comportamientos que demuestren el indicador, en más del 10% hasta un 20% del total de sesiones.
- Mediana evidencia (4): presenta comportamientos que demuestren el indicador, en más del 20% hasta un 50% del total de sesiones.
- Mucha evidencia (5): presenta comportamientos que demuestren el indicador, en más del 50% hasta un 90% del total de sesiones.
- Extremada evidencia (6): presenta comportamientos que reflejen el indicador durante más del 90% de las sesiones.

Ejemplo de análisis para juego en soporte papel:

PARTICIPANTE 1

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1.La generación de ideas fue una de sus cualidades

Análisis:

El participante 1 recibe, ordena, guarda y entrega las cajas, en casi la totalidad de partidas. ...Y en gran parte de las partidas realiza y propone ideas al equipo tales

como: Cuando los participante 1 y 4 forman una palabras³⁷, ...el participante 1 forma una palabra de 4 letras³⁸. ...los participantes 1, 2 y 3 interactúan con las fichas y las ordenan para así poder operar los números y conseguir el número objetivo, los tres participantes entregan ideas³⁹. ...el participante 1 finalmente forma una palabra (Crudo)⁴⁰. ...el participante 1 se da cuenta que puede formar la palabra (huerta)⁴¹. Por lo anterior se considera mediana evidencia para este indicador., dado que hubo considerables ocasiones, en las cuales solo dedicaba su tiempo a observar sin entregar ideas.

Ejemplo de análisis para juego en soporte informático:

PARTICIPANTE 1

Ítem 1: Rol Cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Análisis:

...El participante 1 toca la pantalla indicando que números puede mover⁴². ...El participante 1 le indica la palabra que puede forman por lo que inmediatamente el participante 2 lo realiza⁴³. ...El participante 1 da sugerencia de los movimientos y operaciones que pueden realizar⁴⁴. ...El participante 1 le indica los movimientos que puede realizar con las letras para así formar una palabra⁴⁵ ...El participante 1 solo observa⁴⁶. ...El participante 1 en la gran mayoría de las sesiones aportó ideas, no logra obtener calificación extremada ya que no fue en todas las partidas. Realizó acciones en reiteradas ocasiones, que son más notorias que en los demás participantes. Por lo tanto se estima mucha evidencia.

Las categoría asignadas por las observadoras en cada indicador, se tabulan en una planilla Excel. En ella se identifica la moda de cada ítem (categoría que más se repite), para cada participante. La categoría modal, asignará un rol siempre y cuando ésta sea mediana, mucha o extremada evidencia y solo se asignará el rol al ítem que

³⁷ Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 3

³⁸ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 3

³⁹ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 1

⁴⁰ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 2

⁴¹ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 3

⁴² Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 1.

⁴³ Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 2.

⁴⁴ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 1.

⁴⁵ Ver anexo3, sesión VI, partida I, prueba 2.

⁴⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

tenga mayor numeración, entendiendo este como; mediana = 4, mucha = 5 y extremada = 6.

Si la categoría más alta se repite, entonces el participante asumirá más de un rol. Por otra parte si la categoría mayor no supera el valor 4 (mediana evidencia), entonces no existirá evidencia necesaria para determinar un rol asumido, asignándole un cero (0).

A continuación se presenta tablas de resumen de las categorías modales asignadas para cada participante en el análisis del juego en soporte papel e informático:

SOPORTE PAPEL	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	Rol asumido
Participante 1	0	2	2	6	5	5	5	2	0	R4
Participante 2	2	6	2	4	0	6	6	6	2	R2-R6-R7-R8
Participante 3	6	5	1	1	6	1	5	5	6	R1-R5-R9
Participante 4	2	6	1	3	5	2	1	1	1	R2
Participante 5	3	1	2	2	4	6	1	3	5	R6
Participante 7	2	5	2	5	2	6	2	2	2	R6
Participante 8	6	5	5	5	2	3	3	1	4	R1
Participante 10	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0
Participante 12	2	1	2	1	1	1	2	1	2	0

SOPORTE INFORMÁTICO	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	Rol asumido
Participante 1	0	5	4	1	0	5	1	4	1	R2-R6
Participante 2	4	1	3	1	1	0	4	5	4	R8
Participante 3	4	1	4	1	1	0	0	5	5	R8-R9
Participante 4	2	1	1	1	1	6	1	1	1	R6
Participante 5	4	1	6	1	1	0	1	3	1	R3
Participante 7	1	1	1	1	1	4	1	1	1	R6
Participante 8	4	1	4	2	2	4	5	4	0	R7
Participante 10	4	1	0	1	1	0	1	5	1	R8
Participante 12	1	1	1	1	1	6	1	1	1	R6

Ya obtenidos los roles asumidos por cada participante en los dos soporte del juego, se procede a comparar los roles asumidos en cada soporte, determinando el cambio (C) o no cambio (NC) del rol asumido por cada participante, desde un soporte a otro. El cambio de un rol se concibe como la variación, de al menos un rol asumido por los participantes, la eliminación de un rol o lo contrario.

Cuando un participante no evidencia rol (0) en un soporte y en el otro si, entonces no se podrá determinar el cambio, ya que, la evidencia es poco significativa para el análisis.

A continuación se presenta tabla comparativa de los roles asumidos por cada participante en el desarrollo del juego en soporte papel e informático:

	Roles asumidos en el juego		Determinación de cambio
	Soporte papel	Soporte informático	
Participante 1	R4	R2-R6	C
Participante 2	R2-R6-R7-R8	R8	C
Participante 3	R1-R5-R9	R8-R9	C
Participante 4	R2	R6	C
Participante 5	R6	R3	C
Participante 7	R6	R6	NC
Participante 8	R1	R7	C
Participante 10	0	R8	0
Participante 12	0	R6	0

Análisis de cada participante con respecto al rol asumido en los dos soportes del juego:

Se establecerán parámetro con respecto a la organización de los nueve roles en sus tres categorías.

El participante1: el rol asumido en el soporte papel fue impulsor, cambiando en el informático a investigador de recursos y cohesionador.

Por ende se aprecia, que este mantiene el grado de orientación hacia el desempeño de sus tareas, posicionándose en los roles sociales. Evidenciado los tres roles perteneciente a esta organización.

El participante2: el rol asumido en el soporte papel fue investigador de recursos, cohesionador, implementador, cambiando en el informático a finalizador.

Se evidencia que este participante al utilizar soportes diferentes de juego, cambia el grado de orientación hacia el desempeño de sus tareas, ya que se traslada desde roles sociales hacia los roles mentales.

El participante3: el rol asumido en el soporte papel fue cerebro, monitor evaluador y especialista, cambiando en el informático a finalizador y especialista.

Se evidencia que este participante al utilizar soportes diferentes de juego, cambia el grado de orientación hacia el desempeño de sus tareas, ya que se traslada desde roles mentales hacia los roles de acción.

El participante 4: el rol asumido en el soporte papel investigador de recursos, cambiando en el informático a cohesionador.

Por ende se aprecia, que este mantiene el grado de orientación hacia el desempeño de sus tareas. Evidenciado solo dos roles perteneciente a esta organización.

El participante 5: el rol asumido en el soporte papel cohesionador, cambiando en el informático a coordinador.

Por ende se aprecia, que éste mantiene el grado de orientación hacia el desempeño de sus tareas, posicionándose en los roles sociales. Evidenciado solo dos roles perteneciente a esta organización.

El participante 7: el rol asumido en el soporte papel fue el mismo que en el informático a cohesionador.

Por ende se aprecia, que este mantiene el grado de orientación hacia el desempeño de sus tareas, posicionándose en el rol más extremo de los roles sociales.

El participante 8: el rol asumido en el soporte papel cerebro, cambiando en el informático a implementador.

Se evidencia que este participante al utilizar soportes diferentes de juego, cambia el grado de orientación hacia el desempeño de sus tareas, ya que se traslada desde roles mentales hacia los roles sociales.

8. CONCLUSIONES

Considerando los datos obtenidos del análisis, se observa que el 67% de la muestra cambia su rol de un soporte papel al informático, el 11% no cambia su rol y en el 22% restante no se logra establecer si cambia o no cambia su rol. Esta última proporción es debida a que existe muy poco tiempo de observación de estos participantes en la ejecución del juego en el soporte papel (estos asistieron solamente a una sesión), por ende es imposible evidenciar algún rol asumido en este contexto y lapsus de tiempo.

Por otra parte se asume que la hipótesis propuesta en el segundo capítulo del estudio es aceptada, por el alto porcentaje de participantes que cambia su rol en la ejecución del juego en soporte papel a soporte informático, en definitiva dos de tres participantes cambia el rol asumido en el juego de un soporte al otro. Esta afirmación es consecuente con la autopercepción que los participantes tienen acerca del rol asumido, ya que, a través del mismo proceso de estimación de cambio de rol utilizado en el análisis, se obtiene un 78% de cambio en sus roles asumidos en la ejecución del juego desde un soporte papel al informático.

Además el 56% de los participantes que respondió el cuestionario, coincidió en la autopercepción del cambio de su rol con los resultados del análisis de parte de las observadoras. Tres de estos participantes proponen una causa de cambio en base a la motivación que siente frente al uso de un computador.

“La tecnología es más motivadora”

(Participante 1)

“Pase de un rol más pasivo a otro más activo utilizando PC, ya que creo manejar bien en base a estos tipos de trabajo”

(Participante 2)

“Yo creo que nos concentramos mas en el computador que en la sala de clases así pude obtener mejores resultados”

(Participante 4)

Por lo que se infiere que el juego en el soporte informático es atractivo para los participantes, ya que, se les hace familiar trabajar en éste.

Esto implica que el mayor porcentaje de participantes se encuentra influenciado por el soporte informático, por tanto, la utilización de este recurso en esta muestra producirá una actitud distinta de los participantes frente a una actividad con este

soporte. Además el 67% de los individuos que cambian su rol según la percepción de las observadoras, el soporte informático implicó un cambio en la categoría de roles asumidos en el soporte papel; tres se trasladan a los roles de acción y solo un individuo se traslada a los roles sociales. Apoyando la conclusión anterior.

Por el contrario, el porcentaje de la muestra que no cambia el rol, no se encuentra influenciado por el soporte informático, entendiéndose con esto que su actitud frente a la actividad es la misma, es importante aclarar que el rol asumido por este individuo en ambos soportes es el extremo de la dimensión social. Para este participante en cuestión, las tareas realizadas en las cuatro primeras sesiones fueron asignadas por otro participante (la tarea es tocar el silbato), en las otras sesiones no puede realizar esta labor, ya que no se utiliza el mismo soporte de juego. Además en diversas ocasiones sus ideas y propuestas fueron rechazadas o no consideradas por su equipo, en la ejecución del juego en sus dos soportes, creando límites en las acciones naturales que el participante pudiese provocar.

En este estudio de caso, el cambio de rol permite al educador definir estrategias metodológicas apropiadas para apoyar el desarrollo del aprendizaje (resolución de problemas combinado con agilidad mental), ya que, los participantes trabajando sobre los dos soportes se desarrollaron casi en su totalidad de su personalidad. Por ende en esta muestra, el docente debería incorporar al menos estos dos soportes en el desarrollo de las actividades, pues permitirá que los estudiantes amplíen sus habilidades de trabajo, disminuyendo las limitaciones que proporcionan el ambiente y contexto dentro del aula.

Finalmente, es importante destacar que, a pesar de que la hipótesis formulada es aceptada, recalando que no admite generalizaciones. Indicando que es válida solo para la ejecución del juego Alfanumérico en las condiciones y con los participantes seleccionados dados en este estudio.

Por todo lo anteriormente señalado, surge la siguiente pregunta; ¿el cambio de roles de un individuo desde un soporte a otro influye en el aprendizaje?, ¿Qué estrategias metodológicas potencian el aprendizaje? esta cuestión no es posible responderla con los datos recogidos en este estudio por ende, serviría como pregunta para otro.

9. BIBLIOGRAFÍA

Alcocer Urueta, R. (13 de Mayo de 2005). Tesis. *Fundamentos biosocioconstructivistas del conocimiento: Hacia una psicología interpretativa*. Cholula, Puebla, México.

Antúnez, S. (1999). El trabajo en equipo de los profesores y profesoras: factor de calidad, necesidad y problema. El papel de los directivos escolares. *Educación*, 24, 89-110.

Arvizu, A. (2011). *Identificar las técnicas de evaluación de dinámicas de grupos: sociograma, entrevistas, observación*.

Ayestarán, S., & Aritzeta, A. (2002). Aplicabilidad de la teoría de los roles de equipo de Belbin: un estudio longitudinal comparativo con equipos de trabajo. *Revista de Psicología general y aplicada: Revista de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*, 56 (1), 61-75.

Bateson, G. (1942). *Social Planning and the Concept of Science*. New York: Harper & Brothers.

Córdova García, U. (s.f.). *PAULO VI, instituto de Educación Superior Pedagógico Privado*. Recuperado el 15 de Agosto de 2011, de paulovi: http://www.paulovi.edu.pe/aulavirtual/docentes/ulises/01_ludica.pdf

Delors, J. *La educación encierra un tesoro*. UNESCO.

Fagen, H. &. (1956). *Definición of System*.

Font Guido, E. (Enero de 2007). Recuperado el 16 de Diciembre de 2011, de SGP: http://www.sgp.gov.ar/contenidos/onig/carta_compromiso/docs/documentos/procesamiento_encuestas_3.pdf

Ghiardo Soto, F., & Dávila León, O. (2005). Cursos y discursos escolares en las trayectorias juveniles. *Última Década* (23), 33-76.

Hostie, R. (1968). *La comunidad relación de personas*. Salamanca: Sigüeme.

López de Maturana Luna, D. (2010). El juego como manifestación cuántica: una aproximación a la epistemología infantil. *Revista de la Universidad Bolivariana*, 9 (25), 243-254.

Mercado Hurtado, A. I. (2007). Matemáticas el primer día de curso. Un nuevo enfoque de la evaluación inicial. *SUMA* (56), 33-38.

Ministerio de Educación de Chile. (2003). *Ley Orgánica Constitucional* .

Montero Lagos, P. (Noviembre de 2006). El educador matemático en la sociedad del conocimiento: consideraciones para su mayor reconocimiento social. *El educador matemático en la sociedad del conocimiento: consideraciones para su mayor reconocimiento social* . Santiago, Chile: CEDETEC.

Moreno Herrero, I. (1997). Tecnología de la información y organización del centro educativo. *Revista Complutense de Educación* , 8 (2), 145-160.

Olfos, R., & Villagrán, E. (2001). Actividades lúdicas y juegos en la iniciación del álgebra. *INTEGRA* (5).

Olivera, E. (s.f.). *Conformación y Gestión de Equipos*. Recuperado el 25 de Septiembre de 2011, de sitio Web [cvonline.uaeh.edu.mx: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MGIEMV/GestionAcademicaInstMV02/materiales/Unidad%203/L4_ConformacionGestionEquiposU3_MGIEV001.pdf](http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MGIEMV/GestionAcademicaInstMV02/materiales/Unidad%203/L4_ConformacionGestionEquiposU3_MGIEV001.pdf)

Olivera, E. (s.f.). *Grupos y equipos de trabajo*. Recuperado el 23 de Septiembre de 2011, de sitio Web MSEG: <http://www.mseg.gba.gov.ar/ForyCap/cedocse/capacitacion%20y%20formacion/capacitacion%20policia/Olivera%20Ercilia%20Grupos%20y%20Equipos%20de%20Trabajo.pdf>

Petitclerc, J. (2009). *Los valores más significativos del Sistema preventivo*. Roma.

Priante Bretón, C. M. (2003). Tesis Doctoral. *Mejoras en la organizaciones de México y España mediante el desarrollo de una estrategia inclusiva* . Salamanca, España.

Rodríguez Montequín, V., & Alvarez Cabal, V. (Octubre de 2006). *El modelo de los roles de equipo de Belbin*. Recuperado el 25 de Septiembre de 2011, de Sitio Web CeCodet: http://www.unioviado.es/cecodet/MDL/documentacion_a5.php

Sampieri, H., Collao, F., & Lucio, B. (2008). *Metodología de la Investigación*. México: Ultra.

Sotillo, R. (s.f). *capitalemocional*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2011, de sitio Web capitalemocional:
<http://www.capitalemocional.com/articulos/Aprendiorganiza.pdf>

Watzlawick, P., Helmick Beavin, J., & Jackson, D. D. (1985). *Teoria de la comunicacion humana*. Barcelona: Herder.

ANEXOS

ÍNDICE

ANEXO 1: Encuesta	47
ANEXO 2: Encuesta respondida por participantes	52
ANEXO 3: Observaciones del comportamiento de los estudiantes	89
SESIÓN I.....	90
Lectura de intractivo:.....	90
Partida I:.....	91
Partida II:.....	93
Partida III:	94
SESIÓN II	96
Partida I:.....	96
Partida II:.....	98
Partida III:	99
SESIÓN III.....	100
Partida I:.....	100
Partida II:.....	102
Partida III:	103
SESIÓN IV.....	105
Partida I:.....	105
Partida II:.....	107
Partida III:	108
SESIÓN V	109
Partida I:.....	109
Partida II:.....	110
Partida III:	111
SESIÓN VI.....	112
Partida I:.....	112
Partida II:.....	113
Partida III:	114
SESIÓN VII	116
Partida I:.....	116
Partida II:.....	117
Partida III:	118
ANEXO 4: Instrumento estructurado en escala Likert y cuestionario	120

ANEXO 5: Aplicación del instrumento estructurado en escala Likert y cuestionario	126
ANEXO 6: Análisis del los indicadores del instrumento estructurado en escala Likert en el desarrollo del juego en soporte papel	172
ANEXO 7: Análisis del los indicadores del instrumento estructurado en escala Likert en el desarrollo del juego en soporte informático	231
ANEXO 8: Tablas y datos.....	294
ANEXO 9: Instrucciones Juego en soporte informático	309
ANEXO 10: Juego en soporte informático	312
ANEXO 11: Juego en soporte papel.....	320
ANEXO 12: Instrucciones Juego en soporte papel	334

ANEXO 1: Encuesta

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: _____
2. Edad: _____
3. Email: _____
4. Comuna donde vive: _____
5. Sexo: F M
6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@
7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:
 Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input type="radio"/>	Servicio de TV Cable <input type="radio"/>
Computador <input type="radio"/>	Internet <input type="radio"/>
Horno Microonda <input type="radio"/>	TV plasma <input type="radio"/>
Cámara de video filmadora <input type="radio"/>	
Calefón u otro sistema de ducha caliente <input type="radio"/>	

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes		
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año		
1.3. Practicar algún deporte		
1.4. Practica algún arte		
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana		
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana		
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana		
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana		
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana		
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año		
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva		
2.2. Religiosa		
2.3. Estudiantil		
2.4. Scout		
2.5. Partido político		
2.6. Sindical		
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor			
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor			
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar			
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar			
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar			
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases			
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases			
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor			
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado			
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones			
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias			
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases			
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases			

4. ¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
4.1. Libros		
4.2. Revistas		
4.3. TV		
4.4. Videos		
4.5. Internet		
4.6. Bibliotecas		
4.7. Otros ¿Cuál?		

5. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
5.1. Celular propio		
5.2. Computador		
5.3. Internet		
5.4. Facebook o twitter		
5.5. Iphone		
5.6. Blackberry		
5.7. Programa computacional		
5.8. Otro idioma. ¿Cuál?		

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.1. Casa o habitación		
2.2. Universidad		
2.3. Trabajo		
2.4. Cibercafé		

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4.1. Sistema operativo Windows					
4.2. Sistema operativo linux					
4.3. Procesadores de palabras					
4.4. Hojas de cálculos					
4.5. Graficadores					
4.6. Presentadores					
4.7. Paquetes estadísticos					
4.8. Diseños de páginas web					
4.9. Comprimidor de archivos					
4.10. Adobe acrobat					

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
5.1. Mantener contacto con familiares					
5.2. Buscar información para trabajos					
5.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					
5.4. Enviar y recibir correos electrónicos					
5.5. Participación en foros o listas de discusión					
5.6. Participación en chat					
5.7. Utilizar facebook o twitter					
5.8. jugar					
5.9. Ver videos o películas					
5.10. Buscar trabajo					
5.11. Comprar o vender un articulo					
5.12. Realizar trabajos o pruebas					
5.13. Realizar trámites bancarios					
5.14. Realizar trámites laborales					
5.15. Realizar trámites médicos					

6. De acuerdo a tu opinión. ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
6.1. Mantener contacto con familiares					
6.2. Buscar información para trabajos					
6.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					
6.4. Enviar y recibir correos electrónicos					
6.5. Participación en foros o listas de discusión					
6.6. Participación en chat					
6.7. Utilizar facebook o twitter					
6.8. jugar					
6.9. Ver videos o películas					
6.10. Buscar trabajo					
6.11. Comprar o vender un articulo					
6.12. Realizar trabajos o pruebas					
6.13. Realizar trámites bancarios					
6.14. Realizar trámites laborales					
6.15. Realizar trámites médicos					

ANEXO 2: Encuesta respondida por participantes

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: *PARTICIPANTE 1*

2. Edad: *29 años*

3. Email _____

4. Comuna donde vive: *ESTACIÓN CENTRAL*

5. Sexo: F M

6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@

7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:

Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input type="radio"/>	Calefón u otro sistema de ducha caliente <input checked="" type="radio"/>
Computador <input checked="" type="radio"/>	Servicio de TV Cable <input type="radio"/>
Horno Microonda <input type="radio"/>	Internet <input checked="" type="radio"/>
Cámara de video filmadora <input type="radio"/>	TV plasma <input type="radio"/>

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes		×
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año		×
1.3. Practicar algún deporte		×
1.4. Practica algún arte		×
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana		×
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana	×	
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana	×	
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana	×	
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana	×	
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año		×
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		×

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva	×	
2.2. Religiosa	×	
2.3. Estudiantil		×
2.4. Scout	×	
2.5. Partido político		×
2.6. Sindical		×
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor	×		
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor		×	
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar		×	
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar			×
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar			×
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases	×		
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases		×	
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor		×	
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado		×	
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones			×
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias		×	
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases		×	
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases		×	

¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
3.14. Libros	×	
3.15. Revistas	×	
3.16. TV	×	
3.17. Videos	×	
3.18. Internet	×	
3.19. Bibliotecas	×	
3.20. Otros ¿Cuál?		

4. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
4.1. Celular propio	×	
4.2. Computador	×	
4.3. Internet	×	
4.4. Facebook o twitter	×	
4.5. Iphone		×
4.6. Blackberry		×
4.7. Programa computacional	×	
4.8. Otro idioma. ¿Cuál?		×

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.5. Casa o habitación	×	
2.6. Universidad	×	
2.7. Trabajo		×
2.8. Cybercafé		×

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4.1. Sistema operativo Windows				×	
4.2. Sistema operativo linux	×				
4.3. Procesadores de palabras				×	
4.4. Hojas de cálculos				×	
4.5. Graficadores			×		
4.6. Presentadores				×	
4.7. Paquetes estadísticos			×		
4.8. Diseños de páginas web	×				
4.9. Compresor de archivos		×			
4.10. Adobe acrobat				×	

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
5.1. Mantener contacto con familiares				×	
5.2. Buscar información para trabajos			×		
5.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica				×	
5.4. Enviar y recibir correos electrónicos					×
5.5. Participación en foros o listas de discusión		×			
5.6. Participación en chat			×		
5.7. Utilizar facebook o twitter				×	
5.8. jugar		×			
5.9. Ver videos o películas			×		
5.10. Buscar trabajo			×		
5.11. Comprar o vender un artículo		×			
5.12. Realizar trabajos o pruebas					×
5.13. Realizar trámites bancarios			×		
5.14. Realizar trámites laborales			×		
5.15. Realizar trámites médicos			×		

6. De acuerdo a tu opinión, ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
6.1. Mantener contacto con familiares				×	
6.2. Buscar información para trabajos				×	
6.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica				×	
6.4. Enviar y recibir correos electrónicos				×	
6.5. Participación en foros o listas de discusión			×		
6.6. Participación en chat			×		
6.7. Utilizar facebook o twitter				×	
6.8. jugar			×		
6.9. Ver videos o películas				×	
6.10. Buscar trabajo				×	
6.11. Comprar o vender un artículo				×	
6.12. Realizar trabajos o pruebas				×	
6.13. Realizar trámites bancarios				×	
6.14. Realizar trámites laborales				×	
6.15. Realizar trámites médicos				×	

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: *PARTICIPANTE 2*
2. Edad: *22 años*
3. Email _____
4. Comuna donde vive: *PUDAHUEL*
5. Sexo: F M
6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@
7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:
Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input checked="" type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input type="radio"/>	Calefón u otro sistema de ducha caliente <input checked="" type="radio"/>
Computador <input checked="" type="radio"/>	Servicio de TV Cable <input type="radio"/>
Horno Microonda <input type="radio"/>	Internet <input checked="" type="radio"/>
Cámara de video filmadora <input type="radio"/>	TV plasma <input type="radio"/>

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes	×	
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año		×
1.3. Practicar algún deporte		×
1.4. Practica algún arte		×
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana		×
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana	×	
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana	×	
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana	×	
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana	×	
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año		×
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		×

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva		×
2.2. Religiosa	×	
2.3. Estudiantil		×
2.4. Scout		×
2.5. Partido político		×
2.6. Sindical		×
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor		×	
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor			×
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar			×
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar			×
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar			×
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases	×		
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases		×	
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor		×	
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado		×	
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones		×	
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias		×	
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases	×		
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases			×

4. ¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
4.1. Libros	×	
4.2. Revistas		×
4.3. TV		×
4.4. Videos	×	
4.5. Internet	×	
4.6. Bibliotecas	×	
4.7. Otros ¿Cuál?		

5. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
5.1. Celular propio	×	
5.2. Computador	×	
5.3. Internet	×	
5.4. Facebook o twitter	×	
5.5. Iphone		×
5.6. Blackberry		×
5.7. Programa computacional	×	
5.8. Otro idioma. ¿Cuál?		×

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.1. Casa o habitación	×	
2.2. Universidad	×	
2.3. Trabajo	×	
2.4. Cibercafé		×

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4.1. Sistema operativo Windows				×	
4.2. Sistema operativo linux	×				
4.3. Procesadores de palabras				×	
4.4. Hojas de cálculos				×	
4.5. Graficadores			×		
4.6. Presentadores				×	
4.7. Paquetes estadísticos	×				
4.8. Diseños de páginas web	×				
4.9. Comprimidor de archivos			×		
4.10. Adobe acrobat				×	

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
5.1. Mantener contacto con familiares			×		
5.2. Buscar información para trabajos				×	
5.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica				×	
5.4. Enviar y recibir correos electrónicos					×
5.5. Participación en foros o listas de discusión		×			
5.6. Participación en chat				×	
5.7. Utilizar facebook o twitter				×	
5.8. jugar		×			
5.9. Ver videos o películas			×		
5.10. Buscar trabajo			×		
5.11. Comprar o vender un artículo		×			
5.12. Realizar trabajos o pruebas				×	
5.13. Realizar trámites bancarios				×	
5.14. Realizar trámites laborales				×	
5.15. Realizar trámites médicos				×	

6. De acuerdo a tu opinión. ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
6.1. Mantener contacto con familiares				×	
6.2. Buscar información para trabajos				×	
6.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica				×	
6.4. Enviar y recibir correos electrónicos					×
6.5. Participación en foros o listas de discusión			×		
6.6. Participación en chat				×	
6.7. Utilizar facebook o twitter					×
6.8. jugar			×		
6.9. Ver videos o películas				×	
6.10. Buscar trabajo			×		
6.11. Comprar o vender un artículo			×		
6.12. Realizar trabajos o pruebas				×	
6.13. Realizar trámites bancarios				×	
6.14. Realizar trámites laborales				×	
6.15. Realizar trámites médicos				×	

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: *PARTICIPANTE 3*
2. Edad: *20 años*
3. Email _____
4. Comuna donde vive: *PUENTE ALTO*
5. Sexo: F M
6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@
7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:
Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input checked="" type="radio"/>	Calefón u otro sistema de ducha caliente <input checked="" type="radio"/>
Computador <input checked="" type="radio"/>	Servicio de TV Cable <input checked="" type="radio"/>
Horno Microonda <input checked="" type="radio"/>	Internet <input checked="" type="radio"/>
Cámara de video filmadora <input checked="" type="radio"/>	TV plasma <input checked="" type="radio"/>

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes	×	
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año	×	
1.3. Practicar algún deporte	×	
1.4. Practica algún arte	×	
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana		×
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana	×	
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana	×	
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana		×
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana	×	
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año	×	
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		×

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva	×	
2.2. Religiosa		×
2.3. Estudiantil	×	
2.4. Scout		×
2.5. Partido político		×
2.6. Sindical		×
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor		×	
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor			×
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar	×		
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar		×	
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar		×	
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases	×		
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases		×	
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor		×	
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado		×	
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones			×
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias		×	
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases			×
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases			×

4. ¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
4.1. Libros		×
4.2. Revistas	×	
4.3. TV	×	
4.4. Videos	×	
4.5. Internet	×	
4.6. Bibliotecas		×
4.7. Otros ¿Cuál?		

5. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
5.1. Celular propio	×	
5.2. Computador	×	
5.3. Internet	×	
5.4. Facebook o twitter	×	
5.5. Iphone		×
5.6. Blackberry		×
5.7. Programa computacional	×	
5.8. Otro idioma. ¿Cuál?		×

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.1. Casa o habitación	×	
2.2. Universidad	×	
2.3. Trabajo		×
2.4. Cybercafé		×

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4.1. Sistema operativo Windows					×
4.2. Sistema operativo linux	×				
4.3. Procesadores de palabras					×
4.4. Hojas de cálculos					×
4.5. Graficadores					×
4.6. Presentadores					×
4.7. Paquetes estadísticos	×				
4.8. Diseños de páginas web	×				
4.9. Comprimidor de archivos					×
4.10. Adobe acrobat					×

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
5.1. Mantener contacto con familiares					×
5.2. Buscar información para trabajos					×
5.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					×
5.4. Enviar y recibir correos electrónicos					×
5.5. Participación en foros o listas de discusión	×				
5.6. Participación en chat					×
5.7. Utilizar facebook o twitter					×
5.8. jugar					×
5.9. Ver videos o películas					×
5.10. Buscar trabajo					×
5.11. Comprar o vender un artículo					×
5.12. Realizar trabajos o pruebas					×
5.13. Realizar trámites bancarios	×				
5.14. Realizar trámites laborales	×				
5.15. Realizar trámites médicos	×				

6. De acuerdo a tu opinión. ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
6.1. Mantener contacto con familiares					×
6.2. Buscar información para trabajos					×
6.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					×
6.4. Enviar y recibir correos electrónicos					×
6.5. Participación en foros o listas de discusión	×				
6.6. Participación en chat					×
6.7. Utilizar facebook o twitter					×
6.8. jugar					×
6.9. Ver videos o películas					×
6.10. Buscar trabajo					×
6.11. Comprar o vender un artículo					×
6.12. Realizar trabajos o pruebas					×
6.13. Realizar trámites bancarios	×				
6.14. Realizar trámites laborales	×				
6.15. Realizar trámites médicos	×				

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: *PARTICIPANTE 4*
2. Edad: *27 años*
3. Email _____
4. Comuna donde vive: *PUENTE ALTO*
5. Sexo: F M
6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@
7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:
Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input type="radio"/>	Servicio de TV Cable <input checked="" type="radio"/>
Computador <input checked="" type="radio"/>	Internet <input checked="" type="radio"/>
Horno Microonda <input checked="" type="radio"/>	TV plasma <input checked="" type="radio"/>
Cámara de video filmadora <input type="radio"/>	
Calefón u otro sistema de ducha caliente <input type="radio"/>	

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes	×	
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año		×
1.3. Practicar algún deporte		×
1.4. Practica algún arte		×
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana	×	
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana	×	
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana	×	
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana	×	
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana	×	
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año		×
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		×

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva		×
2.2. Religiosa		×
2.3. Estudiantil	×	
2.4. Scout		×
2.5. Partido político		×
2.6. Sindical		×
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor		×	
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor			×
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar	×		
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar		×	
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar		×	
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases	×		
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases		×	
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor		×	
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado		×	
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones			×
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias			×
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases		×	
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases		×	

4. ¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
4.1. Libros	×	
4.2. Revistas		×
4.3. TV		×
4.4. Videos	×	
4.5. Internet	×	
4.6. Bibliotecas	×	
4.7. Otros ¿Cuál?		

5. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
5.1. Celular propio	×	
5.2. Computador	×	
5.3. Internet	×	
5.4. Facebook o twitter	×	
5.5. Iphone		×
5.6. Blackberry		×
5.7. Programa computacional	×	
5.8. Otro idioma. ¿Cuál?		×

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.1. Casa o habitación	×	
2.2. Universidad	×	
2.3. Trabajo	×	
2.4. Cibercafé		×

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4.1. Sistema operativo Windows					×
4.2. Sistema operativo linux	×				
4.3. Procesadores de palabras				×	
4.4. Hojas de cálculos				×	
4.5. Graficadores		×			
4.6. Presentadores				×	
4.7. Paquetes estadísticos			×		
4.8. Diseños de páginas web		×			
4.9. Comprimidor de archivos				×	
4.10. Adobe acrobat				×	

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
5.1. Mantener contacto con familiares		×			
5.2. Buscar información para trabajos				×	
5.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica				×	
5.4. Enviar y recibir correos electrónicos					×
5.5. Participación en foros o listas de discusión	×				
5.6. Participación en chat			×		
5.7. Utilizar facebook o twitter					×
5.8. jugar				×	
5.9. Ver videos o películas				×	
5.10. Buscar trabajo		×			
5.11. Comprar o vender un artículo			×		
5.12. Realizar trabajos o pruebas			×		
5.13. Realizar trámites bancarios				×	
5.14. Realizar trámites laborales			×		
5.15. Realizar trámites médicos	×				

6. De acuerdo a tu opinión. ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
6.1. Mantener contacto con familiares		×			
6.2. Buscar información para trabajos				×	
6.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica				×	
6.4. Enviar y recibir correos electrónicos					×
6.5. Participación en foros o listas de discusión	×				
6.6. Participación en chat			×		
6.7. Utilizar facebook o twitter					×
6.8. jugar				×	
6.9. Ver videos o películas				×	
6.10. Buscar trabajo		×			
6.11. Comprar o vender un artículo			×		
6.12. Realizar trabajos o pruebas			×		
6.13. Realizar trámites bancarios				×	
6.14. Realizar trámites laborales			×		
6.15. Realizar trámites médicos	×				

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: *PARTICIPANTE 5*
2. Edad: *35 años*
3. Email _____
4. Comuna donde vive: *ESTACIÓN CENTRAL*
5. Sexo: F M
6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@
7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:
Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input checked="" type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input type="radio"/>	Calefón u otro sistema de ducha caliente <input checked="" type="radio"/>
Computador <input checked="" type="radio"/>	Servicio de TV Cable <input type="radio"/>
Horno Microonda <input type="radio"/>	Internet <input type="radio"/>
Cámara de video filmadora <input checked="" type="radio"/>	TV plasma <input type="radio"/>

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes		×
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año		×
1.3. Practicar algún deporte		×
1.4. Practica algún arte		×
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana	×	
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana	×	
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana	×	
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana	×	
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana	×	
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año	×	
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		×

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva		×
2.2. Religiosa	×	
2.3. Estudiantil	×	
2.4. Scout	×	
2.5. Partido político		×
2.6. Sindical		×
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor	×		
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor		×	
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar		×	
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar		×	
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar		×	
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases	×		
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases		×	
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor	×		
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado		×	
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones			×
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias		×	
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases	×		
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases		×	

4. ¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
4.1. Libros	×	
4.2. Revistas	×	
4.3. TV		×
4.4. Videos		×
4.5. Internet	×	
4.6. Bibliotecas	×	
4.7. Otros ¿Cuál?		

5. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
5.1. Celular propio	×	
5.2. Computador	×	
5.3. Internet	×	
5.4. Facebook o twitter	×	
5.5. Iphone		×
5.6. Blackberry		×
5.7. Programa computacional	×	
5.8. Otro idioma. ¿Cuál?		×

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.1. Casa o habitación	×	
2.2. Universidad	×	
2.3. Trabajo		×
2.4. Cibercafé		×

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4.1. Sistema operativo Windows			×		
4.2. Sistema operativo linux	×				
4.3. Procesadores de palabras	×				
4.4. Hojas de cálculos		×			
4.5. Graficadores		×			
4.6. Presentadores			×		
4.7. Paquetes estadísticos	×				
4.8. Diseños de páginas web	×				
4.9. Comprimidor de archivos			×		
4.10. Adobe acrobat			×		

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
5.1. Mantener contacto con familiares		×			
5.2. Buscar información para trabajos					×
5.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica				×	
5.4. Enviar y recibir correos electrónicos				×	
5.5. Participación en foros o listas de discusión	×				
5.6. Participación en chat		×			
5.7. Utilizar facebook o twitter		×			
5.8. jugar		×			
5.9. Ver videos o películas		×			
5.10. Buscar trabajo	×				
5.11. Comprar o vender un artículo	×				
5.12. Realizar trabajos o pruebas			×		
5.13. Realizar trámites bancarios	×				
5.14. Realizar trámites laborales	×				
5.15. Realizar trámites médicos	×				

6. De acuerdo a tu opinión, ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
6.1. Mantener contacto con familiares		×			
6.2. Buscar información para trabajos				×	
6.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					×
6.4. Enviar y recibir correos electrónicos				×	
6.5. Participación en foros o listas de discusión	×				
6.6. Participación en chat			×		
6.7. Utilizar facebook o twitter			×		
6.8. jugar	×				
6.9. Ver videos o películas	×				
6.10. Buscar trabajo	×				
6.11. Comprar o vender un artículo	×				
6.12. Realizar trabajos o pruebas			×		
6.13. Realizar trámites bancarios	×				
6.14. Realizar trámites laborales	×				
6.15. Realizar trámites médicos	×				

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: *PARTICIPANTE 7*
2. Edad: *21 años*
3. Email _____
4. Comuna donde vive: *CERRO NAVIA*
5. Sexo: F M
6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@
7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:
Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input checked="" type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input checked="" type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input checked="" type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input checked="" type="checkbox"/>	Calefón u otro sistema de ducha caliente <input checked="" type="checkbox"/>
Computador <input checked="" type="checkbox"/>	Servicio de TV Cable <input checked="" type="checkbox"/>
Horno Microonda <input checked="" type="checkbox"/>	Internet <input checked="" type="checkbox"/>
Cámara de video filmadora <input checked="" type="checkbox"/>	TV plasma <input checked="" type="checkbox"/>

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes		×
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año		×
1.3. Practicar algún deporte		×
1.4. Practica algún arte		×
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana		×
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana	×	
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana	×	
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana		×
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana	×	
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año	×	
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		×

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva		×
2.2. Religiosa	×	
2.3. Estudiantil	×	
2.4. Scout		×
2.5. Partido político		×
2.6. Sindical		×
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor		×	
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor			×
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar	×		
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar			×
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar			×
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases	×		
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases	×		
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor		×	
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado		×	
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones	×		
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias		×	
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases	×		
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases			×

4. ¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
4.1. Libros	×	
4.2. Revistas		×
4.3. TV	×	
4.4. Videos	×	
4.5. Internet	×	
4.6. Bibliotecas	×	
4.7. Otros ¿Cuál?		

5. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
5.1. Celular propio	×	
5.2. Computador	×	
5.3. Internet	×	
5.4. Facebook o twitter	×	
5.5. Iphone		×
5.6. Blackberry		×
5.7. Programa computacional	×	
5.8. Otro idioma. ¿Cuál?		×

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.1. Casa o habitación	×	
2.2. Universidad	×	
2.3. Trabajo		×
2.4. Cibercafé		×

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4. Sistema operativo Windows					×
5. Sistema operativo linux	×				
6. Procesadores de palabras				×	
7. Hojas de cálculos				×	
8. Graficadores				×	
9. Presentadores				×	
10. Paquetes estadísticos				×	
11. Diseños de páginas web					×
12. Comprimidor de archivos				×	
13. Adobe acrobat					×

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4. Mantener contacto con familiares					×
5. Buscar información para trabajos					×
6. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					×
7. Enviar y recibir correos electrónicos					×
8. Participación en foros o listas de discusión		×			
9. Participación en chat					×
10. Utilizar facebook o twitter					×
11. jugar				×	
12. Ver videos o películas					×
13. Buscar trabajo			×		
14. Comprar o vender un artículo		×			
15. Realizar trabajos o pruebas					×
16. Realizar trámites bancarios		×			
17. Realizar trámites laborales		×			
18. Realizar trámites médicos					×

6. De acuerdo a tu opinión. ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
4. Mantener contacto con familiares					×
5. Buscar información para trabajos					×
6. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					×
7. Enviar y recibir correos electrónicos					×
8. Participación en foros o listas de discusión	×				
9. Participación en chat					×
10. Utilizar facebook o twitter					×
11. jugar					×
12. Ver videos o películas					×
13. Buscar trabajo					×
14. Comprar o vender un artículo					×
15. Realizar trabajos o pruebas					×
16. Realizar trámites bancarios	×				
17. Realizar trámites laborales	×				
18. Realizar trámites médicos					×

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: *PARTICIPANTE 8*
2. Edad: *27 años*
3. Email _____
4. Comuna donde vive: *MAIPÚ*
5. Sexo: F M
6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@
7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:
Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input checked="" type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input checked="" type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input type="radio"/>	Calefón u otro sistema de ducha caliente <input checked="" type="radio"/>
Computador <input checked="" type="radio"/>	Servicio de TV Cable <input checked="" type="radio"/>
Horno Microonda <input checked="" type="radio"/>	Internet <input checked="" type="radio"/>
Cámara de video filmadora <input checked="" type="radio"/>	TV plasma <input type="radio"/>

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes		×
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año		×
1.3. Practicar algún deporte		×
1.4. Practica algún arte		×
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana	×	
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana	×	
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana	×	
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana		×
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana	×	
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año	×	
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		×

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva	×	
2.2. Religiosa	×	
2.3. Estudiantil	×	
2.4. Scout		×
2.5. Partido político		×
2.6. Sindical		×
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor			×
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor			×
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar		×	
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar		×	
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar			×
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases	×		
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases		×	
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor	×		
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado	×		
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones		×	
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias	×		
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases	×		
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases		×	

4. ¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
4.1. Libros	×	
4.2. Revistas	×	
4.3. TV	×	
4.4. Videos	×	
4.5. Internet	×	
4.6. Bibliotecas	×	
4.7. Otros ¿Cuál?		

5. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
5.1. Celular propio	×	
5.2. Computador	×	
5.3. Internet	×	
5.4. Facebook o twitter	×	
5.5. Iphone		×
5.6. Blackberry		×
5.7. Programa computacional	×	
5.8. Otro idioma. ¿Cuál?	×	
	INGLES	

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.1. Casa o habitación	×	
2.2. Universidad	×	
2.3. Trabajo		×
2.4. Cibercafé		×

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4.1. Sistema operativo Windows					×
4.2. Sistema operativo linux	×				
4.3. Procesadores de palabras		×			
4.4. Hojas de cálculos			×		
4.5. Graficadores			×		
4.6. Presentadores					×
4.7. Paquetes estadísticos		×			
4.8. Diseños de páginas web		×			
4.9. Comprimidor de archivos				×	
4.10. Adobe acrobat				×	

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
5.1. Mantener contacto con familiares				×	
5.2. Buscar información para trabajos					×
5.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica			×		
5.4. Enviar y recibir correos electrónicos					×
5.5. Participación en foros o listas de discusión	×				
5.6. Participación en chat					×
5.7. Utilizar facebook o twitter					×
5.8. jugar				×	
5.9. Ver videos o películas			×		
5.10. Buscar trabajo	×				
5.11. Comprar o vender un artículo	×				
5.12. Realizar trabajos o pruebas			×		
5.13. Realizar trámites bancarios		×			
5.14. Realizar trámites laborales	×				
5.15. Realizar trámites médicos		×			

6. De acuerdo a tu opinión, ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
6.1. Mantener contacto con familiares				×	
6.2. Buscar información para trabajos				×	
6.3. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica			×		
6.4. Enviar y recibir correos electrónicos				×	
6.5. Participación en foros o listas de discusión	×				
6.6. Participación en chat				×	
6.7. Utilizar facebook o twitter					×
6.8. jugar				×	
6.9. Ver videos o películas				×	
6.10. Buscar trabajo	×				
6.11. Comprar o vender un artículo				×	
6.12. Realizar trabajos o pruebas	×				
6.13. Realizar trámites bancarios	×				
6.14. Realizar trámites laborales	×				
6.15. Realizar trámites médicos		×			

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: *PARTICIPANTE 10*
2. Edad: *22 años*
3. Email _____
4. Comuna donde vive: *PUENTE ALTO*
5. Sexo: F M
6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@
7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:
Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input checked="" type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input checked="" type="radio"/>	Calefón u otro sistema de ducha caliente <input checked="" type="radio"/>
Computador <input checked="" type="radio"/>	Servicio de TV Cable <input checked="" type="radio"/>
Horno Microonda <input checked="" type="radio"/>	Internet <input checked="" type="radio"/>
Cámara de video filmadora <input type="radio"/>	TV plasma <input checked="" type="radio"/>

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes		×
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año		×
1.3. Practicar algún deporte		×
1.4. Practica algún arte		×
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana		×
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana	×	
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana	×	
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana	×	
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana	×	
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año	×	
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		×

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva		×
2.2. Religiosa	×	
2.3. Estudiantil		×
2.4. Scout	×	
2.5. Partido político		×
2.6. Sindical		×
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor		×	
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor			×
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar	×		
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar		×	
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar			×
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases		×	
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases	×		
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor		×	
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado		×	
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones		×	
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias			×
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases		×	
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases			×

4. ¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
4.1. Libros	×	
4.2. Revistas		×
4.3. TV	×	
4.4. Videos	×	
4.5. Internet	×	
4.6. Bibliotecas	×	
4.7. Otros ¿Cuál?		

5. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
5.1. Celular propio	×	
5.2. Computador	×	
5.3. Internet	×	
5.4. Facebook o twitter	×	
5.5. Iphone		×
5.6. Blackberry		×
5.7. Programa computacional	×	
5.8. Otro idioma. ¿Cuál?		×

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.1. Casa o habitación	×	
2.2. Universidad	×	
2.3. Trabajo		×
2.4. Cibercafé		×

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4.1. Sistema operativo Windows					×
4.2. Sistema operativo linux	×				
4.3. Procesadores de palabras				×	
4.4. Hojas de cálculos				×	
4.5. Graficadores				×	
4.6. Presentadores				×	
4.7. Paquetes estadísticos	×				
4.8. Diseños de páginas web					×
4.9. Compresor de archivos				×	
4.10. Adobe acrobat					×

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
5.2. Mantener contacto con familiares					×
5.3. Buscar información para trabajos					×
5.4. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					×
5.5. Enviar y recibir correos electrónicos					×
5.6. Participación en foros o listas de discusión		×			
5.7. Participación en chat					×
5.8. Utilizar facebook o twitter					×
5.9. jugar	×				
5.10. Ver videos o películas					×
5.11. Buscar trabajo			×		
5.12. Comprar o vender un articulo	×				
5.13. Realizar trabajos o pruebas					×
5.14. Realizar trámites bancarios				×	
5.15. Realizar trámites laborales				×	
5.16. Realizar trámites médicos				×	

6. De acuerdo a tu opinión, ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
6.2. Mantener contacto con familiares					×
6.3. Buscar información para trabajos					×
6.4. Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					×
6.5. Enviar y recibir correos electrónicos					×
6.6. Participación en foros o listas de discusión	×				
6.7. Participación en chat					×
6.8. Utilizar facebook o twitter					×
6.9. jugar	×				
6.10. Ver videos o películas					×
6.11. Buscar trabajo			×		
6.12. Comprar o vender un articulo	×				
6.13. Realizar trabajos o pruebas					×
6.14. Realizar trámites bancarios				×	
6.15. Realizar trámites laborales				×	
6.16. Realizar trámites médicos				×	

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Marca con una X la respuesta que consideres refleja tu opinión o completa la información solicitada

I. Datos personales (Información confidencial solo con fines estadísticos)

1. Nombre completo: *PARTICIPANTE 12*
2. Edad: *23 años*
3. Email _____
4. Comuna donde vive: *LA FLORIDA*
5. Sexo: F M
6. Estado civil: Solter@ Casad@ Viud@ Separad@
7. Tipo de institución donde cursó su enseñanza media:
Particular Particular subvencionado Municipal

8. Nivel escolar Padre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input checked="" type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

9. Nivel escolar madre:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input checked="" type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

10. Nivel escolar que alcanzó la persona que aporta el ingreso principal de tu hogar:

Enseñanza básica incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza básica completa	<input type="radio"/>
Enseñanza media incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza media completa	<input checked="" type="radio"/>
Enseñanza universitaria incompleta	<input type="radio"/>	Enseñanza universitaria completa	<input type="radio"/>
Postgrado incompleto	<input type="radio"/>	Postgrado completo	<input type="radio"/>

11. ¿Cuál es actividad laboral de la persona que aporta el principal ingreso de tu hogar?

Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).

Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato.

Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).

Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado

Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo).

Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.

12. ¿Cuáles de estos bienes posee en su hogar?

Automóvil <input type="radio"/>	Servicio de TV Cable <input checked="" type="radio"/>
Computador <input checked="" type="radio"/>	Internet <input checked="" type="radio"/>
Horno Microonda <input checked="" type="radio"/>	TV plasma <input checked="" type="radio"/>
Cámara de video filmadora <input type="radio"/>	
Calefón u otro sistema de ducha caliente <input checked="" type="radio"/>	

II. Capital cultural, social y relacional:

1. ¿Realizas estas actividades?

Actividad	SI	NO
1.1. Asistir al cine al menos una vez al mes		×
1.2. Asistir al museo al menos tres veces al año		×
1.3. Practicar algún deporte		×
1.4. Practica algún arte		×
1.5. Leer libros al menos una vez a la semana		×
1.6. Leer revistas al menos una vez a la semana		×
1.7. Leer diarios al menos una vez a la semana	×	
1.8. Leer noticias por internet al menos una vez a la semana	×	
1.9. Ver noticias por TV al menos una vez a la semana	×	
1.10. Viajar fuera de la ciudad al menos tres veces al año	×	
1.11. Viajar fuera del país al menos una vez al año		×

2. ¿Participas o participaste en las siguientes organizaciones sociales?

Actividad	Si	No
2.1. Deportiva	×	
2.2. Religiosa		×
2.3. Estudiantil		×
2.4. Scout		×
2.5. Partido político		×
2.6. Sindical		×
2.7. Otro ¿Cuál?		

3. ¿Realizas estas actividades como estudiante universitario?:

Actividad	Siempre	A veces	Nunca
3.1. Leer los textos mínimos recomendados por el profesor			×
3.2. Leer mas de los textos mínimos recomendados por el profesor			×
3.3. Confeccionar resúmenes al estudiar	×		
3.4. Confeccionar mapas conceptuales al estudiar		×	
3.5. Confeccionar redes conceptuales al estudiar		×	
3.6. Preguntar tus dudas en la sala de clases			×
3.7. Formar grupos de estudio fuera de la sala de clases			×
3.8. Realizar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor		×	
3.9. Entregar todas las tareas o actividades dispuestas por el profesor en el tiempo adecuado		×	
3.10. Disponer y utilizar una agenda para llevar un orden de tus tareas o calificaciones			×
3.11. Planifica el uso del tiempo que le demanda cada una de las distintas materias		×	
3.12. Tener al día las materias y contenidos tratados en clases		×	
3.13. Estudiar diariamente los contenidos tratados en clases		×	

4. ¿Cuáles son las principales fuentes o medios de información que utilizas para cumplir con tus actividades y tareas como estudiante universitario?

Actividad	Si	No
4.1. Libros		×
4.2. Revistas		×
4.3. TV	×	
4.4. Videos	×	
4.5. Internet	×	
4.6. Bibliotecas		×
4.7. Otros ¿Cuál?		

5. ¿Utilizas o dominas las siguientes herramientas?

Herramientas	Si	No
5.1. Celular propio	×	
5.2. Computador	×	
5.3. Internet	×	
5.4. Facebook o twitter	×	
5.5. Iphone		×
5.6. Blackberry		×
5.7. Programa computacional		×
5.8. Otro idioma. ¿Cuál?		×

III. Conocimientos, habilidades en el manejo de computador y disponibilidad

1. ¿Tienes acceso a un computador? Si No

2. ¿Dónde?

Lugar	Si	No
2.1. Casa o habitación	×	
2.2. Universidad	×	
2.3. Trabajo		×
2.4. Cibercafé		×

3. ¿Cuántas horas diarias utilizas el computador?

Menos de 1 hora

1 a 3 horas

3 a 5 horas

5 a 7 horas

Más de 7 horas

4. ¿Has utilizado o utilizas los siguientes paquetes o programas?

Programa o paquete	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
4.1 Sistema operativo Windows					×
4.2 Sistema operativo linux	×				
4.3 Procesadores de palabras					×
4.4 Hojas de cálculos		×			
4.5 Graficadores		×			
4.6 Presentadores				×	
4.7 Paquetes estadísticos		×			
4.8 Diseños de páginas web	×				
4.9 Comprimidor de archivos		×			
4.10 Adobe acrobat				×	

5. ¿Qué tareas realizas en el computador?

Actividad o tarea	Nunca	Pocas veces	Regularmente	Muchas veces	Siempre
5.1 Mantener contacto con familiares					×
5.2 Buscar información para trabajos				×	
5.3 Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica			×		
5.4 Enviar y recibir correos electrónicos					×
5.5 Participación en foros o listas de discusión	×				
5.6 Participación en chat					×
5.7 Utilizar facebook o twitter					×
5.8 jugar			×		
5.9 Ver videos o películas			×		
5.10 Buscar trabajo		×			
5.11 Comprar o vender un artículo	×				
5.12 Realizar trabajos o pruebas					×
5.13 Realizar trámites bancarios	×				
5.14 Realizar trámites laborales	×				
5.15 Realizar trámites médicos				×	

6. De acuerdo a tu opinión, ¿Cómo consideras tu desempeño con relación a las actividades o tareas que realizas en el computador?

Actividad o tarea	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
6.1 Mantener contacto con familiares					×
6.2 Buscar información para trabajos					×
6.3 Buscar información para ampliar tus conocimientos sobre un tema o área específica					×
6.4 Enviar y recibir correos electrónicos					×
6.5 Participación en foros o listas de discusión		×			
6.6 Participación en chat					×
6.7 Utilizar facebook o twitter					×
6.8 jugar					×
6.9 Ver videos o películas					×
6.10 Buscar trabajo			×		
6.11 Comprar o vender un artículo		×			
6.12 Realizar trabajos o pruebas					×
6.13 Realizar trámites bancarios	×				
6.14 Realizar trámites laborales			×		
6.15 Realizar trámites médicos					×

ANEXO 3: Observaciones del comportamiento de los estudiantes

Sesión I

Ubicación: séptimo piso

Fecha: 4 de noviembre

Unidades de estudio

<u>Equipo I</u>	<u>Equipo II</u>	<u>Equipo III</u>
Participante 1	Participante 4	Participante 7
Participante 2	Participante 5	Participante 8
Participante 3	Participante 6	Participante 9

Lectura de instructivo:

En esta partida se describe la lectura y comportamiento que realizó cada equipo a la hora de entender las instrucciones de la herramienta lúdica:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 lee las instrucciones mientras que el participante 2 revisa su celular y el participante 3 escucha al participante 1, luego todos los participantes ponen atención al participante 1 mientras lee. Luego de 1 minuto y medio de lectura de las instrucciones, comentan dudas sobre el uso de las operaciones básicas en el juego apuntando la hoja de instrucciones, de esta forma los participantes 2 y 3 escuchan las aclaraciones del participante 1 con respecto a la modalidad de juego. El participante 1 continúa leyendo las instrucciones de las letras, en el transcurso relacionan el juego con un partido de fútbol, mientras tanto el participante 2 escucha y el participante 3 responde una llamada telefónica y se levanta de su puesto. El participante 1 finaliza la lectura del instructivo sin llamar la atención de los demás participantes, el participante 2 se distrae con un celular. El participante 1 toma el silbato y se lo entrega al participante 2, ellos se mofan de la situación haciendo chistes entre ellos y con los otros equipos, luego de un rato el participante 3 se integra nuevamente al equipo. El participante 1 deja las instrucciones a un lado y todos los participantes comienzan a escuchar a la animadora que da inicio al juego, el participante 2 recibe los números correspondientes a la primera partida.
<u>Equipo II</u>
El participante 5 lee las instrucciones, mientras el participante 6 escucha atento y el participante 4 se distrae en ocasiones. Luego el participante 5 muestra el ejemplo entregado en el instructivo a los demás participantes, todos estos comentan las instrucciones. El participante 4 sintetiza el instructivo para ejemplificar la explicación. Cuando el participante 5 termina de leer el instructivo en voz alta, continúa leyéndolo solo, mientras los participantes 4 y 6 miran a otros equipos y se distraen.
<u>Equipo III</u>
El participante 8 lee las instrucciones al resto de los participantes, en ese proceso la participante 9 juega con el silbato, el participante 8 se ríe al leer mal una instrucción comenta estas con el participante 9. Al llegar a la instrucción dos correspondiente al juego de letras, el participante 8 pregunta a la animadora lo siguiente: -¿Tengo que seguir leyendo la segunda?, la animadora le responde que sí. Al terminar de leer el instructivo el equipo III comenta lo leído y aclaran las dudas entre ellos. El participante 8 pregunta a la animadora: -¿Puedo utilizar las operaciones matemáticas cuantas veces quiera? ¿No sólo una vez? El participante 7 no realiza ningún tipo de comentario ni sugerencia al respecto durante todo el tiempo de lectura.

Partida I:

- Prueba 1: “15” (números)
 - a) Elementos:
 - Numero objetivo: 591
 - Sexteto de números: 50, 8, 3, 7, 4 y 8
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
<p>El participante 2 extrae los números de la caja y se los entrega al participante 1, éste los tiene todos en su poder arrojando solo algunos sobre el cuaderno discriminando de acuerdo a su criterio, el participante 2 mira los números y el participante 3 le indica algunos números que podrían utilizar para lograr el numero objetivo. Mientras el participante 1 tiene en su poder algunos números los participantes 2 y 3 manipulan los números que están sobre el cuaderno y miran reiteradamente el número objetivo situado en el pizarrón.</p> <p>Quedando 10 segundos para finalizar el primer juego, el participante 1 todavía tiene en su poder la mayoría de los números, y los demás elementos (silbato y lápiz) se encuentra sobre el cuaderno, tal cual como estaban en el inicio de la actividad, al finalizar el tiempo límite se ríen al darse cuenta que no lograron obtener, a través de las operaciones básicas, resultado alguno, ya que solo miraron y manipularon los números sin escribir alguna operación ni resultado.</p> <p>El participante 3 levanta su mano para formular una pregunta, siendo la participante 2 quien la realiza: -¿Se tienen que utilizar las 4 operaciones?- la cual es respondida por la animadora, la participante 2 realiza un movimiento con su cabeza queriendo decir que entendió la explicación. Los participantes 1 y 2 guardan los números en su caja respectiva, en ese momento el participante 1 realiza la siguiente pregunta: -en el caso que yo tuviera que realizar un cálculo rápido ¿lo realizo en el cuaderno?- , el participante 2 hace entrega de la caja a la animadora.</p>
<u>Equipo II</u>
<p>La participante 5 recibe la caja con los números, mientras que la animadora entrega el número objetivo, el participante 5 se ríe y el participante 4 realiza señas. Al comenzar el tiempo de partida, el participante 5 pone sobre la hoja de instrucciones de una en una las fichas. Los otros participantes miran, los numero y el participante 6 le sugiere al participante 4 realizar cálculos en el cuaderno, entonces este toma el lápiz y los realiza, al finalizar el tiempo los participantes no lograron llegar a un resultado ni tocan el silbato y ríen por esta situación. Tras una pregunta realizada por otro equipo el participante 4 realiza una pregunta: -¿pero los números solamente se pueden ocupar una vez? Mientras la animadora responde la pregunta el participante 5 guarda los numero en la caja correspondiente, dejándola en la mesa del participante 6 y tomando nuevamente la hoja de instrucciones. El participante 4 toma la caja para entregarla a la animadora, pero de inmediato se las arrebató el participante 6 entregando este último la caja.</p>
<u>Equipo III</u>
<p>El participante 7 recibe la caja con los números y se la entrega a la participante 8 la cual realiza muecas, la animadora al presentar el numero objetivo inmediatamente el participante 9 lo escribe sobre el cuaderno, el participante 8 ordena los números sobre su mesa y en voz alta realiza multiplicaciones, el participante 9 le entrega una sugerencia y el participante 8 no la toma, solo este manipula las fichas. El participante 8 y 9 interactúan en la resolución de las operaciones para llegar al número objetivo, mientras que el participante 7 solo mira y le dice al participante 9: -¡hay me poni nerviosa!, al finalizar el tiempo límite los participante se ríen al percatarse que no han logrado ningún resultado. El participante 8 ordena las fichas, el participante 7 las guarda dentro de la caja y la entrega a la animadora.</p>

- Prueba 2: “A” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, T, E, E, E, P, Y, E y H
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 2 recibe la caja contenedora de letras y se la entrega al participante 1, éste al inicio del tiempo las pone una a una sobre el cuaderno, los demás participantes las ordenan y manipulan las letras. Al formar una palabra (te), los participantes 2 y 3 se muestran indecisos de quien toca el silbato, decidiendo tocar el silbato el participante 2 justo a tiempo, siendo el único equipo que forma una palabra dentro de 1 minuto. El participante 1 guarda las letras en su caja respectiva.
<u>Equipo II</u>
Se le hace entrega de la caja del siguiente juego al participante 4. Antes de dar inicio al tiempo, el participante 6 toma el silbato, el lápiz y el cuaderno preparándose para comenzar el juego. El participante 4 pone las letras sobre su mesa y el participante 5 le ayuda en la distribución de estas. El participante 6 corre su banco situándose al lado derecho del participante 4. El participante 5 observa los movimientos realizados por los participantes 4 y 6, estos formaron una palabra (pepe) pero no deciden tocar el silbato. Al momento de la revisión el participante 5 pregunta: -¿sirve pepe?-. La animadora responde que si podría pero si hubiesen tocado el silbato, estos sorprendidos ríen y se culpan por lo sucedido. El participante 4 guarda y entrega la caja con las letras.
<u>Equipo III</u>
El participante 8 recibe la caja del juego. El participante 8 ordena las letras de una en una sobre su mesa, los participantes 7 y 9 solo observan las letras, luego de un instante sin que los participantes realicen algún movimiento de las fichas se ríen por esta situación, al finalizar el tiempo límite, no logran formar ninguna palabra, al momento de la revisión se burlan de otro equipo por no tocar el silbato, el participante 8 ordena las letras y se las entrega al participante 7, el cual devuelve la caja a la animadora.

- Prueba 3: “C” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: L, E, H, U, N, I, P, O y Ñ
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 2 recibe la caja que le entrega la animadora y se la entrega al participante 1, éste pone de una en una las letras sobre el cuaderno, así los participantes 2 y 3 interactúan manipulando las fichas, y el participante 3 forma una palabra (lino) dentro del tiempo, tocando el silbato el participante 2. El participante 1 guarda y entrega las fichas a la animadora, mientras que el participante 2 interactúa con otro equipo diciendo: -Karina, ¡apostemos!-
<u>Equipo II</u>
La animadora le entrega la siguiente caja al participante 6 y éste se la entrega al participante 4, éste último ordena las fichas de una en una sobre su mesa, al momento de formar una palabra (hipo) el participante 4 toma y toca el silbato. El participante 4 dice: -pero nosotros ya tocamos el silbato- la animadora responde que su tiempo ya fue tomado. Los participantes esperan que el tiempo finalice mirando a los otros equipos, una vez que llega el momento de la revisión el participante 4 dice en voz alta la palabra formada, mientras que el participante 6 observa la caja contenedora de letras. En el momento que la animadora entrega los puntajes de los equipos el participante 4 ordena, guarda y entrega las letras en su caja.
<u>Equipo III</u>
El participante 8 recibe la siguiente caja de letras, le arrebató de las manos el silbato al participante 9 y se lo entrega al participante 7, esperando que comience el juego, se ríen de la situación. El participante 8 ordena las letras de una en una sobre su mesa, este mueve y manipula las letras formando una palabra (pino), tocando el silbato el participante 7, el participante 8 ordena, guarda y entrega la caja con las letras.

Partida II:

- Prueba 1.: “5” (números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 795
Sexteto de números: 9, 25, 2, 4, 5 y 2
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe los números correspondiente a la segunda partida, cuando la animadora da el tiempo de inicio este coloca sobre el cuaderno los números , todos los participantes manipulan los números , pero los participantes 2 y 3 miran al participante 1, esperando su respuesta. El participante 3 toma el lápiz e inmediatamente el participante 1 se lo arrebató de las manos para así el poder anotar los cálculos. Mientras los participantes 1 y 2 realizan cálculos el participante 3 mueve los números que se encuentran sobre el cuaderno y mira reiteradamente el numero objetivo. Al finalizar el tiempo límite los participante no tocan el silbato ni logran obtener resultados, la participante 2 guarda los números y entrega la caja.
<u>Equipo II</u>
El participante 4 recibe la siguiente partida de letras una vez que comienza el tiempo deja el montón de fichas sobre la mesa y el participante 6 las distribuye. Al escuchar el silbato de otro equipo en tan poco tiempo se asombran, pero continúan formando una palabra, todos manipulan, ordenan e interactúan con las letras. El participante 5 sugiere una palabra (apíñate) la que finalmente es validada por el grupo y así el participante 5 toca el silbato dentro del tiempo límite. Al momento de la revisión se dan cuenta que son el grupo que formaron la palabra con mas letras y celebran por esto, el participante 5 defiende la palabra formada al verse atacado por los otros equipos. El participante 4 ordena las fichas y guarda en su caja, dejándolas sobre la mesa, para luego ser tomada por el participante 6 el cual entrega a la animadora.
<u>Equipo III</u>
El participante 8 recibe la caja del juego siguiente comentando: –ganémosle al profe-, además ordena las letras de una en una sobre la mesa y pregunta a la animadora: -¿este es nueve o seis?-. El participante 8 le indica al participante 9 que calcule la multiplicación de dos números, este último realiza la acción sugerida. Los participantes 8 y 9 miran reiteradamente el numero objetivo situado en la pizarra, al finalizar el tiempo límite siguen sacando cuentas, la participante 8 se da cuenta que estaban cerca del numero objetivo y les dice a sus compañeros de equipo que no necesariamente deben llegar al número objetivo y se queja por no haber tocado el silbato. El participante 8 ordena, guarda y entrega la caja con las letras.

- Prueba 2: “I” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: Ñ, A, T, A, B, P, E, M e I
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 2 coge el siguiente juego que la animadora pone sobre el cuaderno y se lo entrega al participante 1. Todos los participantes rien por un comentario que realiza un participante de otro equipo. El participante 1 pone de una en una sobre el cuaderno todas las fichas, todos los participantes manipulan y mueven las letras, luego de 5 segundos forman una palabra (pate) y el participante 2 toca el silbato. Los participantes esperan conversando a que se cumpla el tiempo límite, al momento de revisión de la palabra formada el participante 2 se para de su asiento a contestar su celular, los demás participantes escuchan las palabras formadas por los otros equipos y comentan la existencia de la palabra ganadora, regresa el participante 2. El participante 1 guarda y entrega.
<u>Equipo II</u>
El participante 6 recibe la nueva caja del siguiente juego, entregándosela luego al participante 4. El participante 4 ordena sobre su mesa las letras entregadas de una en una, todos los participante observan las letras sin moverlas. El participante 5 le indica al participante 4 que toque el silbato, este realiza la acción y luego de esto el participante 6 ordena nuevamente las letras formando una palabra (pescan). Al momento de la revisión celebran la jugada por ser el equipo con más letras utilizadas. El participante 4 guarda y entrega la caja con las letras.

Equipo III

El participante 8 recibe la caja del juego siguiente, también ordena las letras sobre su mesa de una en una. El participante 7 realiza algunos movimientos de letras para formar una palabra, pero el participante 8 determina la palabra a formar (de cuatro letras), cuando esto ocurre el participante 7 toca el silbato, luego este mismo ordena nuevamente las letras formando una nueva palabra (piñata). Al momento de la revisión los participantes 7, 8 y 9 discuten por la palabra formada por el grupo ganador. El participante 8 ordena, y guarda las fichas en su caja.

- Prueba 3: “E” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, C, P, N, E, S, Ñ, A y E
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 1 recibe el siguiente juego de letras, esperan que la animadora de el tiempo de inicio, cuando esto sucede el participante 1 pone de una en una las fichas sobre el cuaderno, el participante 3 ordena y manipula las letras para formar una palabra interactuando con el participante 1, el participante 2 lleva el silbato a su boca y da una idea al grupo sobre la palabra a formar, todos estos comienzan a ordenar nuevamente las letras, formando una palabra (enseña) tocando el silbato el participante 2 dentro del tiempo. Al momento de ser revisada esta por la animadora le comentan que otro equipo realizo trampa. El participante 1 guarda, entrega y recibe la caja con los números correspondientes a la tercera partida.

Equipo II

El participante 6 recibe la nueva caja del siguiente juego, entregándosela luego al participante 4. El participante 4 ordena sobre su mesa las letras entregadas de una en una, todos los participante observan las letras sin moverlas. El participante 5 le indica al participante 4 que toque el silbato, este realiza la acción y luego de esto el participante 6 ordena nuevamente las letras formando una palabra (pescan). Al momento de la revisión celebran la jugada por ser el equipo con más letras utilizadas. El participante 4 guarda y entrega la caja con las letras.

Equipo III

El participante 8 entrega la caja a la animadora, luego este mismo recibe la siguiente caja, realizando gestos corporales en señal de ánimo y energía, después ordena de una en una sobre su banco las fichas. Los participantes 8 y 9 forman una palabra (cenar), el participante 7 toca el silbato. El participante 9 toma las letras sobrantes, el participante 8 se las quita para formar una palabra más grande alentada por el participante 7, el participante 9 les dice que dejen así la palabra, pero el participante 8 sigue buscando letras para formar otra palabra, detiene esta acción cuando escucha el silbato de otro grupo. La monitora pregunta la palabra formada, el participante 9 responde: -cenar-. Cuando escuchan la palabra de otro grupo, los participantes 7 y 8 dicen que ellos han hecho trampa, ya que, cambiaron la palabra después de tocar el silbato. El participante 8 guarda las letras en su caja.

Partida III:

- Prueba 1.: “3” (números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 442
Sexteto de números: 25, 6, 3, 5, 4 y 1
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 1 pone sobre el cuaderno los números sobre el cuaderno de uno en uno y toma su lápiz guardado en su oreja para realizar cálculos, mientras los otros participantes miran los números. Llegando al término del tiempo el equipo no logra ningún resultado. El participante 1 guarda y entrega la caja.

Equipo II

El participante 6 recibe la caja y se la entrega al participante 4, este ultimo ordena los números sobre su mesa, el participante 5 da opiniones de cálculos mientras el participante 6 realiza los cálculos sobre el cuaderno, el participante 4 mira reiteradamente el numero objetivo y ayuda a resolución de las operaciones básicas, al momento de llegar al resultado el participante 4 busca y toca el silbato, celebrando todo el equipo por el trabajo realizado. Mientras esperan el tiempo límite, revisan nuevamente sus cálculos. Al momento de la revisión el equipo celebra por obtener el número objetivo

y ganar el juego de números. El participante 4 ordena, guarda y entrega los numero en su caja.
<u>Equipo III</u>
El participante 8 recibe la caja con los números, coloca de una en una las fichas en su banco diciendo: -nueve por, a no este es seis, seis veinticinco por cuatro, ¿veinticinco por cinco cuanto es?-, preguntándole al participante 9, este realiza el cálculo. Luego el participante 8 le indica, reiteradas veces, al participante 9 que calcule veinticuatro por cinco, este último se ríe y mueve su cabeza para a tras tapándose la boca, el participante 7 reacciona gritando: -¡saca la cuenta!-. El participante 8 toma la mano, donde tiene el silbato, del participante 7 y la lleva la boca del participante 7, este ultimo toca el silbato. El participante 8 pregunta al participante 9: -¿veinticuatro por cinco?-, respondiendo: -120-, el participante 8 le dice al participante 7: -¡¿Por qué tocaste el pito?!-. Todos los participantes se ríen. A la hora, de la revisión el participante 9 dice que no lograron el resultado y su compañera toco el silbato antes. El participante 9 ordena las fichas y el participante 8 guarda los números en su caja.

- Prueba 2: “D” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: I, E, J, A, H, H, D, B y O
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 2 recibe el juego y se lo entrega al participante 1, este último, pone sobre el cuaderno las fichas de una en una, mientras los otros participantes intentan ordenarlas para formar una palabra (hijo), finalmente el participante 2 toca el silbato, en el momento de la revisión de palabras por la animadora los participantes 1, 2 y 3 se ríen y aplauden, en celebración de que otro equipo formo una palabra errónea. El participante 1 guarda y entrega la caja contenedora de letras.
<u>Equipo II</u>
El participante 4 recibe la caja y ordena las letras sobre su mesa, los participantes 5 y 6 mueven las fichas para formar una palabra, el participante 4 se prepara para toca el silbato mirando el trabajo de los participantes 5 y 6. Al momento de formar una pablara (“obeja”) el participante 4 toca el silbato. Al minuto de la revisión el participante 6 dice en voz alta la palabra erróneamente formada, quedando pasmados al darse cuenta que oveja se escribe con ”v” y no con “b”. Se ríen entre ellos y se culpan. El participante 4 guarda y entrega la caja con las letras.
<u>Equipo III</u>
El participante 8 recibe la caja contenedora de letras del juego, este mismo participante ubica las letras de una en una sobre su mesa. El participante 9 mueve de inmediato las letras, el participante 8 realiza la misma acción que el participante 9 y el participante 7 observa, lee y cuestiona las palabras formadas por sus compañeros. En eso al participante 9 se le ocurre una palabra diciéndoselas a sus compañeros:-debajo-, el participante 9 mueve rápidamente las letras y dice: -ya-. En este mismo momento el participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión se ríen de otro equipo por formar una palabra errónea, además celebran chocando sus palmas unos con otros y levantando sus brazos. Una vez que la animadora entrega los puntajes de cada equipo el participante 7 dice:-yo creo que hay que descontarle al equipo número 2-. Todos vuelven a reír. El participante 8 ordena, guarda y entrega la caja a la animadora.

- Prueba 3: “B” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, M, B, E, A, I, E, R y S
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe la caja contenedora de letras, además este pone de una en una sobre el cuaderno las letras. El participante 3 ordena las letras que se encuentran sobre el cuaderno formando una palabra que luego es transformada por el participantes 1, una vez que formaron una palabra (remas), el participante 2 toca el silbato. Al momento de la revisión se burlan de los otros equipos que forma una palabra no existente y una sigla. El participante 2 se para de su asiento con el celular en la mano, mientras los participantes 1 y 3 observan los puntajes totales del juego. Cuando el participante 2 vuelve a su asiento, el participante 1 guarda las fichas en la caja correspondiente, mientras que los demás participantes aplauden al equipo ganador y todos los participantes celebran el segundo lugar.

<u>Equipo II</u>
El participante 4 recibe y ordena las fichas sobre su mesa de una en una, los participantes 5 y 6 mueven y buscan la combinación de letras para formar una palabra, cuando llegaron a la palabra formada (SEREMI) el participante 4 toca el silbato. Al momento de la revisión el participante 6 interactúa con el equipo I sobre la palabra formada por este, el participante 4 dice en voz alta la palabra formada por ellos y desorientados comprenden que la palabra formada no es válida, ya que es una sigla. El participante 6 guarda las letras en la caja y el participante 4 se la entrega a la animadora. Todos los participantes celebran por ser el equipo con más puntaje del juego y se mofan de los otros equipos.
<u>Equipo III</u>
El participante 8 recibe la caja, este ordena las letras de su interior poniéndolas de una en una sobre su mesa, el participante 9 de inmediato comienza a mover las letras formando una palabra, murmurando: -remesa, remesa-. El participante 8 le dice al participante 7 que toque el silbato, este último realiza la acción. Al momento de la revisión el participante 8 dice en voz alta: - remesa-. Otro equipo pregunta: -¿qué es eso?-. El participante 8 explica que la palabra proviene de remecer, pero es interrumpida por el participante 9 diciendo: -no, hay distintos tipos de remeza, por ejemplo, cuando uno tiene más dinero que...-. La animadora indica que la palabra es con z, el participante del equipo escuchan las burlas de los otros equipos, luego escuchan la palabra del equipo II, el participante 8 dice: -pero eso es una sigla-. El participante 8 guarda y entrega las letras en su caja. Al finalizar la partida la animadora entrega los puntajes totales y los participantes del equipo se miran entre ellos haciendo pucheritos con sus caras y riendo.

Sesión II

Ubicación: sexto piso

11 de noviembre

Unidades de estudio

<u>Equipo I</u> Participante 1 Participante 4 Participante 5 Participante 12	<u>Equipo II</u> Participante 7 Participante 8 Participante 9 Participante 10
--	---

Partida I:

- Prueba 1: “2” (Números)
 - a) Elementos:
Número objetivo: 523
Sexteto de números: 2, 4, 10, 8, 7 y 7
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto y 30 segundos
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe la caja de números, y los ordena de uno en uno sobre una mesa, el participante 5 toma algunos números y el participante 1 mueve otros números. El participante 5 toma dos números y los coloca sobre el tablero, luego el participante 1 pone otro número sobre el tablero. El participante 5 toma el plumón y el participante 4 le indica el orden de las operaciones que deben llevar los números que se encuentran sobre el tablero. El participante 12 observa las acciones de sus compañeros. El participante 1 y 4 realizan cálculos mentales. Cuando escuchan el silbato del otro equipo todos miran hacia este. El participante 5 le dice al participante 4 que toque el silbato, este no lo hace porque no han llegado al resultado, el participante 5 le indica que no es necesario que lleguen al resultado, puede obtener un resultado cercano al número objetivo, entonces el participante 4 toca el silbato. El participante 4 toma el plumón y se lo pasa al participante 5 para que escriba el resultado de la operación. Al momento de la revisión se dan cuenta que son el equipo perdedor, todos los participantes miran al equipo ganador. El participante 5 guarda y entrega las fichas en la caja. El participante 1 realiza una consulta a la animadora: -¿puedo hacer esto?, por ejemplo, ocho por diez son ochenta y siete por siete son cuarenta y nueve, entonces yo ¿este resultado se lo puedo restar al otro?-. <u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja, cuando la animadora da inicio al tiempo, la participante 10 de inmediato escribe el número objetivo en el tablero, la participante 8 deja de una en una los números en su mesa

nombrándolos en voz alta a medida que aparecen, el participante, el participante 9 realiza los cálculos y el participante 7 le indican al participante 10 que escribir en el tablero, este ultimo realiza esta acción durante todo el juego. A mitad que pasa el tiempo, los participantes 8 y 9 realizan cálculos mentales entre ambas, mientras los participante 7 y 10 las observan y esperan respuestas de ellos. Cada vez que los participante 8 y 9 realizan un cálculo, el participante 8 le inca al participante 10 que escribir en el tablero, en un momento el participante 7 cuestiona lo realizado y pide un cambio, ningún participante le presta atención y siguen realizando cálculos, paso un momento el participante 7 toca el silbato, todos los participantes del equipo se ríen. Al momento de la revisión la monitora les pide que lean las instrucciones, el participante 8 le pregunta: -¿cómo?, ¿no se tiene que pasar?- a la respuesta de la monitora los participante responde con un ya rectificando que entendieron. El participante 8 guarda las fichas en la caja y entrega a la monitora.

Prueba 2: “G” (letras)

- a) Elementos:
Nueve letras: D, I, S, C, A, A, D, A y Ñ
- b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
- c) Observaciones:

Equipo I

El participante 1 recibe la caja, este las ordena de una en una sobre una mesa. El participante 5 toma unas letras y las coloca sobre el tablero, el participante 1 le ayuda, el participante 12 observa la acción de los participantes, mientras el participante 4 pone el silbato en su boca, cuando este escucha el silbato del otro equipo este también lo hace sonar. Mientras que los participantes 1 y 5 todavía siguen ordenando las letras sobre el tablero. Al momento de la revisión, al escuchar la palabra formada por el otro equipo los participantes producen un sonido (mugido), haciendo notar que formaron la misma palabra (cañada) que ellos. El participante 1 guarda y entrega la caja.

Equipo II

El participante 8 recibe la caja del juego, coloca las letras de una en una sobre el tablero, de inmediato el participante 10 mueve las letras con la ayuda del participante 8 intentando formar una palabra, los participantes 7 y 9 miran atentamente el tablero. Pasado un momento el participante 9 reordena la palabra formada por los participantes 8 y 10, pero es interrumpida por el participante 10 que arrebató un letra de la mano para colocarla en el tablero, el participante 8 dice: -ya-, que riendo informar que formaron una palabra (cañada). Y de inmediato el participante 7 toca el silbato, celebrando su anticipación en relación al equipo contrario. Al momento de la revisión se ríen y mofan del equipo I por su derrota. El participante 8 guarda las fichas y entrega la caja a la monitora.

• Prueba 3: “F” (letras)

- a) Elementos:
Nueve letras: O, V, L, A, E, S, A, H y O
- b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
- c) Observaciones:

Equipo I

El participante 1 recibe la caja y ubica las fichas sobre el tablero, el participante 5 las mueve reiteradas veces con la ayuda del participante 1, los participantes 12 y 4 observan las acciones de sus compañeros. Después de un tiempo el participante 5 logra formar una palabra (olave) y cuando esto ocurre el participante 4 toca el silbato. Al momento de la revisión el participante 4 dice en voz alta la palabra formada. El participante 1 ordena y guarda las fichas.

Equipo II

El participante 8 recibe la caja, y pone de una en una las fichas sobre el tablero. De inmediato el participante 10 organiza las letras formando un apalabra, los participantes 7, 8 y 9 lo observan atentamente. Por unos minutos todos los participantes quedan detenidos observando la palabra formada, y el participante 8 comienza a crear palabras solo con su voz, al momento que el equipo I toca el silbato el participante 7 también lo hace. Al momento de la revisión el participante pregunta que es “olave”, palabra formada por equipo I, y realiza provocaciones verbales al equipo contrario. El participante 8 ordena y guarda las letras en su caja y se las entrega a la monitora.

Partida II:

- Prueba 1.: “8” (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 170
Sexteto de números: 1, 6, 75, 8, 5 y 10
 - d) Tiempo de ejecución: 1 minuto y 30 segundos
 - b) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe la caja y pone el montón de fichas sobre el tablero, ordenándolas con ayuda del participante 5. El participante 5 realiza cálculos mentales diciéndoles en voz alta a sus compañeros, ordena los números y escribe las operaciones sobre el tablero. El participante 4 le entrega sugerencias al participante 5, el participante 1 y 12 observan a sus compañeros. Cuando se escucha el silbato del otro equipo el participante 4 toca el silbato e inmediatamente mueve fichas sobre el tablero para terminar sus operaciones, el participante 5 continúa escribiendo operaciones sobre el tablero. Al momento de la revisión de las operaciones realizadas por el otro equipo, el participantes 1, 4 y 5, continúan trabajando sobre el tablero. Antes que la monitora vaya a revisar su tarea se detienen y escuchan los valores del otro equipo. Cuando esta llega a su lugar el participante 4 se levanta de su silla, los demás participantes escuchan la evaluación, por último el participante 5 guarda las fichas en su caja, este se la entrega al participante 1 el cual se la devuelve a la monitora.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja y pone de una en una los números sobre el tablero. De inmediato el participante 9 ordena los números realizando operaciones en voz alta, los participantes 7 y 8 mueven los números que se encuentran sobre el tablero y el participante 10 escribe operaciones básicas entre los números, luego de un momento el participante 9 re ordena los números y le indica, con ayuda del participante 8, donde escribir las operaciones a la participante 10. El participante 7 mira estas acciones, pasando un tiempo este mismo toca el silbato. Al momento de la revisión los participante 8 y 9 preguntan: -¿Por qué nueve, si es seis?- con relación a los cálculos del equipo contrario. El participante 8 guarda y ordena los números, para luego hacer entrega la caja a la animadora.

- Prueba 2: “H” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: O, Y, E, N, C, A, P, N y I
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe la caja, el participante 4 vuelve a su asiento con un lápiz y un papel, al momento de comenzar el tiempo el participante 1 saca todas las fichas de la caja y las coloca sobre el tablero. El participante 5 ordena y mueve las letras con ayuda del participante 12, los participantes 1 y 4 los observan sin realizar intervenciones. Luego de un tiempo el participante 4 pregunta a la monitora: -¿Cuánto tiempo queda?-. En este momento el participante 1 colabora en el trabajo del participante 4, cuando la monitora recalca que quedan 10 segundos para finalizar el tiempo, el participante 4 toca el silbato pero los participantes 1 y 5 siguen trabajando., estos finalizan su acción formando la palabra (pecan). El participante 1 guarda las fichas en su caja y se las entrega a la monitora.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja, y pone todas las fichas sobre el tablero ordenándolas luego, con la ayuda de los participantes 9 y 10. Todos los participantes se detienen a mirar las letras. Luego de un tiempo el participante 9 organiza las letras para formar una palabra, en eso recibe la ayuda del participante 10 y el participante 8. Teniendo una palabra sobre el tablero no deciden tocar el silbato. El participante 8 guarda y entrega las fichas en su caja.

- Prueba 3: “J” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, I, E, L, I, G, A, S y L
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe la caja, y pone sus fichas sobre el tablero, el participante 5 ordena las fichas sobre el tablero con la ayuda del participante 1. El participante 5 se encuentra formando una palabra y los demás participantes lo observan, luego de un tiempo el participante 4 toca el silbato, mientras los participantes 1 y 5 continúan acomodando las letras. El participante 12 observa el trabajo de sus compañeros. Al momento de la revisión el participante 1 dice en voz alta la palabra formada (sigila). El participante 1 guarda las fichas y se las entrega a la monitora.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja colocando todas las fichas sobre el tablero de una vez, todos los participantes ayudan a ordenar las fichas. En unos pocos momentos el participante 9 forma una palabra (sale) y el participante 7 toca el silbato. Cuando la animadora entrega el puntaje de cada equipo, el participante 7 pregunta: -¿cero?-. El participante 8 ordena y guarda las fichas en su caja, para entregárselas a la monitora.

Partida III:

- Prueba 1: “9” (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 209
Sexteto de números: 50, 7, 5, 6, 8 y 1
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto y 30 segundos
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe la caja, saca las fichas y las coloca sobre el tablero, los participantes 1, 12 y 5 ordenan los números, inmediatamente el participante 1 le dice al participante 4 que realice un cálculo, el participante 4 comienza a trabajar escribe con un lápiz sobre una hoja, mientras el participante 5 ordena los números y el participante 12 observa los sucesos. Mientras transcurre el tiempo, el participante 4 continúa realizando cálculos pero ahora es ayudado por el participante 12, el cual dicta los pasos a seguir y apunta sobre el tablero los números y operaciones a calcular. El participante 4 dice algunos cálculos en voz alta y los participantes 1, 12 y 5 se encuentran atentos a responder, ordenar los números en el lugar correspondiente e idear los siguientes cálculos. Cuando el participante 1 dice: -ya-. El participante 4 toca el silbato. El participante 5 toma la hoja en la que se encuentran los cálculos realizados y completa con el plumón las operaciones entre números. Cuando la monitora da el tiempo final todos dejan de trabajar. Al momento de la revisión el participante 4 se da cuenta que algunos cálculos están errados y se disculpa frente al equipo. El participante 1 ordena y guarda las fichas en la caja y se las entrega a la monitora.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe las fichas y coloca solo algunas sobre el tablero nombrándolas en voz alta y realizando cálculos mentales, el participante 10 comienza a escribir las operaciones básicas entre los números que se encuentran en el tablero. Cuando terminan de formar las operaciones el participante 8 dice: -ya-, de inmediato el participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión todos los participantes celebran por el triunfo. El participante 8 guarda y entrega la caja a la animadora.

- Prueba 2: “K” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: S, C, E, L, E, A, F, E y A
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe la caja, saca las fichas y las coloca sobre el tablero. El participante 5 ordena las letras e intenta formar una palabra, esta acción es interrumpida por el participante 1 el cual mueve las letras, los participantes 12 y 4 observan el trabajo que realizan sus compañeros. Cuando logran formar una palabra (cefalea), el participante 4 toca el silbato. El participante 1 guarda las fichas y entrega la caja.

Equipo II

El participante 8 recibe la caja y lanza todas las letras sobre el tablero, los participantes 8 y 9 se preocupan de organizarlas sobre el tablero para que todas se vean. Cuando forman la palabra (cefalea) el participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión el participante 8 realiza expresiones por haber formado la misma palabra que el equipo I, mientras guarda las fichas dentro de la caja, para luego entregárselas a la animadora.

- Prueba 3: “L” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: S, E, Ñ, E, I, E, I, B y T
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 1 recibe la caja que le entrega la animadora, saca las fichas y las coloca sobre el tablero, de inmediato el participante 5 las ordena y mueve para formar una palabra. El participante 1 se involucra con el trabajo de su compañero, mientras los participante 12 y 4 observan los sucesos. Cuando los participante 1 y 4 forman una palabra (tiñes), el participante 4 toca el silbato. Al momento de la evaluación el participante 5 dice con extrañeza: -¿Qué?!, por la palabra formada por el otro equipo. Cuando la monitora entrega los puntajes finales del juego, el participante 4 se levanta de su asiento haciendo gestos con sus manos y tomando su cabeza por el triunfo del equipo II, mientras el participante 1 guarda las fichas en su caja y se las entrega a la monitora, el participante 12 golpea la mesa y el participante 5 realiza gestos con sus manos en señal de derrota.

Equipo II

El participante 8 recibe la caja y coloca de uno en una todas las letras, el participante 10 comienza a manipular las fichas con la ayuda del participante 8. Cuando el participante 7 coloca la letra “s” al final de la palabra formada (biñete), el participante 8 dice: -no, no po’-. Luego de que los participantes observen la palabra formada, el participante 9 le dice al participante 7 que toque el silbato, este último realiza la acción con poca energía. Todos se ríen de la situación. Al momento de la revisión el participante 9 indica a la animadora que no están seguras de la existencia de la apalabra formada y pide buscarla en el diccionario. Cuando dan cuenta que la palabra no existe entonces realizan gestos de decepción. El participante 8 guarda y entrega la caja a la animadora. Al finalizar el juego celebran por ser el equipo ganador.

Sesión III

Ubicación: séptimo piso

Fecha: 16 de noviembre

Unidades de estudio

Equipo I	Equipo II
Participante 1	Participante 5
Participante 2	Participante 7
Participante 3	Participante 8
Participante 4	Participante 11

Partida I:

- Prueba 1.: “1” (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 335
Sexteto de números: 10, 5, 4, 2, 50 y 7
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 4 recibe la caja con números y se las pasa al participante 1, para así el poder sacar los cálculos ya que tiene en su poder una hoja y un lápiz, el participante 2 tiene el silbato. Al conocer el número objetivo el participante 4 lo escribe en su hoja, y el participante 3 lo escribe en el tablero. Al dar el tiempo de inicio el participante 1 arroja las fichas con los números sobre el tablero, da vuelta las que cayeron por el lado contrario y comienzan inmediatamente a sacar cálculos los 4 participantes. Al percatarse el participante 2 que ha logrado un resultado toca el silbato reiteradas veces, mientras tanto escribe con el plumón que tenía el participante 3 en el tablero las operaciones que utilizo para

lograr el número. Al momento de la revisión los participantes realizan gestos de alegría al darse cuenta que el número objetivo fue logrado. El participante 1 ordena las fichas con los números, las guarda y entrega a la animadora
El tiempo que transcurre al finalizar el juego a la espera que comience el siguiente juego, interactúan con el otro grupo diciendo el participante 4. –Paliza-

Equipo II

El participante 5 recibe la caja con los números y se la pasa al participante 8, este último la abre y saca las fichas que se encuentran en su interior posándolas sobre el tablero. De inmediato el participante 5 mueve las fichas, los participantes 7 y 11 observan los acontecimientos. Luego de unos segundos, el participante 11 ordena los números e indica apuntando sobre el tablero las operaciones que debe llevar estos. El participante 8 escribe las operaciones en el tablero. Luego de un momento, el participante 11 vuelve a indicar los números sobrantes y las operaciones a escribir. Esta última acción la realiza otra vez el participante 8. Todos los participantes piensan por unos segundos y el participante 7 pregunta si toca el silbato. El participante 8 le responde diciendo: -hace rato po?-. Entonces el participante 7 procede a tocar el silbato. Una vez revisado el resultado, el participante 8 ordena y guarda las fichas dentro de la caja, la que hace entrega a la animadora. El participante 5 borra lo escrito en la pizarra o tablero diciendo: -ya, ya-.

- Prueba 2: “M” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: A, A, U, A, M, C, I, C y L
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 1 recibe la caja contenedora de las fichas con las letras, al inicio del tiempo las arroja sobre el tablero, el participante 4 todavía posee en sus manos el lápiz del juego anterior, los participantes 2 y 3 ordenan las letras para poder así visualizar alguna palabra, el participante 4 no toca las fichas pero si da ideas de la probable palabra a formar, el participante 2 se ríe, mientras que el participante 1 se da cuenta que falta una letra para formar una palabra, en ese momento el participante 3 deduce una palabra (Calama) la que finalmente es aceptada por los demás participantes y por lo tanto el participante 2 toca el silbato. Al saber los puntajes se muestran resignados y optimistas ya que no pudieron ganar esta partida, el participante 1 ordena, guarda y entrega la caja contenedora de las fichas.

Equipo II

El participante 8 recibe la caja con las letras y una vez dado el tiempo de inicio pone todas las fichas sobre el tablero. En este momento los participantes 7 y 11 se inclinan sobre el tablero. El participante 5 mueve las letras formando una palabra (macula), cuando logra finalizar la acción, el participante 8 le dice al participante 7: -¡tócalo!-. En ese momento el participante 7 toca el silbato. El participante 5 y 7 tapa la palabra formada para que el equipo contrario no pueda verla. Al momento de la revisión el participante 7 toca el silbato en señal de victoria, mientras que el participante 5 ordena y guarda las letras en la caja pasándosela luego a la animadora.

- Prueba 3: “N” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: V, U, R, T, E, A, R, I, y R
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 1 recibe la caja contenedora de fichas, lee la letra que está en la caja, mientras que el participante 4 posee un lápiz en su poder y una hoja sobre su mesa, el participante 2 tiene el silbato. Al iniciar el tiempo el participante 1 arroja las letras sobre el tablero, en ese instante los participantes 2 y 3 ayudan a ordenar las letras, el participante 1 forma una palabra de 4 letras (ruta) por lo que los demás participantes siguen pensando en alguna palabra a formar, hasta que el participante 3 se da cuenta de una posible palabra que la deduce de la primera, esta es (ruter), finalmente es aceptada por el grupo por lo que el participante 4 le indica al participante 2 que toque el silbato, esta instrucción es cumplida, el participante 2 celebra por haber sido el grupo que toco el silbato primero.
Al finalizar el juego el equipo I se da cuenta que el equipo II formo exactamente la misma palabra por lo que el participante 3 con simpatía dice: -Plagio, plagio, plagio-
El participante 1 ordena, guarda y entrega la caja contenedora de letras para así comenzar con la

siguiente partida.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja con las letras y al inicio del tiempo coloca estas sobre el tablero. El participante 5 mueve las letras con ayuda del participante 8. Luego de unos movimientos el participante 5 forma un palabra (ruter), mientras que el participante 8 mira hacia el otro equipo para ver que están formando, cuando lo sorprenden se ríe. Una vez que el participante 5 termina de ordenar las letras el participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión el participante 5 hace un gesto con sus manos ya que el equipo contrario formó la misma palabra. Pero luego todos los participantes comienzan a decir cosas a los participantes del equipo contrario. Mientras eso pasa el participante 8 ordena y guarda las fichas en la caja y se la entrega a la animadora.

Partida II:

- Prueba 1.: “4” (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 350
Sexteto de números: 4, 75, 9, 8, 7 y 5
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe la caja contenedora de las fichas con los números, el participante 4 tiene en su poder un lápiz y una hoja, el participante 2 tiene el silbato y el participante 3 el plumón. Al iniciar el tiempo el participante 3 anota en el tablero el numero objetivo, mientras que el participante 1 deja las letras sobre el tablero, los participantes 1, 2 y 3 interactúan con las fichas y las ordenan para así poder operar los números y conseguir el numero objetivo, los participantes entregan ideas y el participante 4 las escribe en su hoja, el participante 3 continua moviendo las fichas para así poder deducir algún numero, al percatarse que el equipo II toco el silbato ellos continúan, el participante 4 señala al grupo que han logrado el número objetivo, por lo que el participante 2 toca el silbato. El participante 2 con el plumón escribe en el tablero las operaciones que utilizaron para lograr el numero objetivo, al ser estas revisada por la animadora se mofan de el equipo dos por ser el equipo que estuvo más cerca del resultado. El participante 1 ordena, guarda y entrega la caja contenedora de números a la animadora.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja y cuando se inicia el tiempo coloca sobre el tablero los números de uno en uno. El participante 11 mueve los números que operaciones poner entre estos. El participante 8 escribe las operaciones en la pizarra. Los participantes 5 y 7 observan lo acontecido. El participante 11 le dice al participante 8 que falta un paréntesis, pero este no lo corrige. Cuando terminan el participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión, el participante 8 dice:- ah, me faltó-. El participante 11 responde diciendo:-viste si te dije-. Cuando la animadora dice los puntajes obtenidos, el participante 5 dice:-lo importante es participar- ya que han perdido. Todo el equipo ríe, mientras el participante 8 ordena y guarda las fichas en la caja y se la entrega a la animadora.

- Prueba 2: “Ñ” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: C, U, R, D, I, A, A, O y K
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 recibe la caja contenedora de letras, al inicio del tiempo este las pone sobre la mesa, los participantes 2 y 3 ayudan a ordenarlas, el participante 3 forma una palabra la que es rechazada por los demás participantes ya que faltaba una letra, luego el participante 2 forma una palabra la que también es rechazada por los demás participantes ya que una letra la había utilizado al revés (puso una U como C), el participante 1 finalmente forma una palabra (Crudo) la cual es aceptada por todos los participantes por lo que el participante 2 toca el silbato. El participante 1 ordena, guarda y entrega la caja contenedora de letras a la animadora.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja con las letras una vez comenzado el tiempo las coloca de una en una sobre el tablero. El participante 5 forma una palabra, con la ayuda del participante 11 y el participante 8 tiene en su poder dos letras las cuales son observadas y comentadas entre él y el participante 7. Luego de un momento el participante 11 toma las letras que tiene en su poder el participante 8,

entonces este último las deja sobre el tablero. El participante 11 reordena las letras y desarma la palabra formada por el participante 5, entonces el participante 8 ayuda a formar la palabra ideada por el participante 11 (radica) y dice: .-ya dale- al participante 7. Este último toca el silbato. Una vez hecha la revisión, el participante 7 toca el silbato para celebrar y ríe. Mientras el participante 8 ordena las fichas y se las entrega a la animadora.

- Prueba 3: “O” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: H, U, E, R, T, A, X, A y O
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

Al iniciar el tiempo el participante 1 pone las letras sobre el tablero, los participantes 2 y 3 ordenan las letras, el participante 4 manipula las letras para formar alguna palabra sin obtener resultado el participante 3 hace lo mismo, hasta que finalmente el participante 1 se da cuenta que puede formar la palabra (huerta), por lo que inmediatamente el participante 2 toca el silbato. Al momento de la revisión el equipo 1 se da cuenta que ha ganado, los participante hacen movimientos con sus manos por consecuencia de haber ganado la partida. El participante 4 les dice a los participantes del otro grupo con voz burlesca: - tomen agüita chiquilla, tomen agüita.- el participante 2 toca reiteradamente el silbato como sinónimo de celebración. Finalmente el participante 1 ordena, guarda y entrega la caja contenedora de letras a la animadora.

Equipo II

El participante 8 recibe la caja, una vez iniciado el tiempo este mismo coloca las letras sobre el tablero. De inmediato el participante 5 mueve las fichas y es ayudado por el participante 11. Una vez formada la palabra, todo el equipo la observa. Luego de unos minutos el participante 8 cambia las letras por otras y el participante 5 finaliza la formación de la palabra (tórax). En ese momento el participante 8 le dice al participante 7:-dale-. Este último participante toca el silbato. En el momento de la revisión el participante 5 ordena las fichas y las guarda en la caja para hacérsela entrega a la animadora.

Partida III:

- Prueba 1.: “6” (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 165
Sexteto de números: 5, 4, 3, 1, 10 y 1
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 1 recibe la caja contenedora de números, al inicio del tiempo este pone las fichas sobre el tablero las que son manipuladas por los participantes 2 y 3, mientras que el participante 4 está atento con un lápiz y hoja sobre su mesa para comenzar a operar estos, el participante 4 ordena los números sobre el tablero mientras que calcula mentalmente la operación de ellos, luego escribe sobre el tablero las operaciones utilizadas y el participante 2 toca el silbato. En la espera que el otro equipo finalice o se acabe el tiempo conversar entre los participantes del equipo I. Al momento de la revisión están todos atentos para saber qué equipo es el ganador. Al saber el número formado por el otro equipo el participante 4 se mofa del resultado obtenido por el equipo 2. El participante 1 ordena, guarda y entrega la caja contenedora de fichas a la animadora.

Equipo II

El participante 8 recibe la caja, una vez iniciado el tiempo coloca los números en el tablero. El participante 5 comienza a agrupar los números en el tablero, luego los participantes 8 y 11 realizan la misma acción. El participante 11 mueve las fichas y el participante 5 procede a escribir las operaciones en la pizarra. El participante 7 observa las acciones. El participante 8 le quita el plumón al participante 5 y comienza a escribir paréntesis en la pizarra, luego el participante 11 le pide el plumón al participante 8 y este se lo concede. En este momento el participante 11 escribe y corrige algunos errores. Una vez concluida la tarea el participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión los participantes corrigen las escrituras para que la animadora realice las operaciones correctas. Cuando se entregan los puntajes el participante 11 y 8 revisan nuevamente las operaciones indicando que cometieron un error. Por último el participante 8 guarda las fichas en la caja la que hace entrega a la animadora.

- Prueba 2: “Q” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: C, E, L, O, E, X, A, A y S
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 1 recibe la caja contenedora de letras, al inicio del tiempo el participante 1 pone las letras sobre el tablero y los participantes 2 y 3 las ordenan, el participante 3 inmediatamente forma una palabra (sécalo), la que causa risa al participante 2 pero finalmente es aceptada por el equipo por lo que el participante 2 toca el silbato. En la espera que el equipo 2 toque el silbato o finalice el tiempo, el participante 1 le comenta a su equipo: - el tema es que si ellos responden aun que tengan más tiempo, si consiguen hacer una palabra con mas letras, igual se quedan con el puntaje-, lo que los demás participantes consideran cierto. Al finalizar el otro grupo y la animadora revisar las palabras el participante 1 confirma lo que había dicho anteriormente. El participante 1 ordena, guarda y entrega las fichas a la animadora.

Equipo II

El participante 8 recibe la caja con las letras y se la pasa al participante 5. Al inicio del tiempo, este último participante coloca las letras sobre el tablero. Solo el participante 5 realiza movimientos sobre el tablero, los demás miran la situación. Luego de un momento, el participante 8 dice:-mira, mira-, moviendo las letras para formar una palabra (alocases), cuando termina la tarea el participante 11 agrega una letra al final de la palabra (alocases). Todos quedan mirando el tablero, pero cuando el camarógrafo dice:-pito-, el participante 7 toca el silbato. El participante 8 ordena y guarda las fichas en la caja y se la entrega a la animadora.

- Prueba 3: “P” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: I, R, C, E, U, K, H, L y A
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante recibe la caja contenedora de letras, a iniciar el tiempo en las pone sobre la mesa las que son ordenadas por los participantes 2 y 3, el participante 3 inmediatamente forma una palabra (luchare) la que es aceptada por todos los participante del grupo, por lo tanto el participante 2 toca el silbato. Por un comentario que realiza el participante 3 los demás participantes del equipo se ríen en la espera que el equipo 2 finalice. En el momento de la revisión se dan cuenta que han ganado la partida y además el juego, por lo que el participante 4 se mofa del equipo 2, finalmente el participante 1 ordena, guarda y entrega las caja contenedora de letras a la animadora.

Equipo II

El participante 8 recibe la caja y pone todas las fichas en el tablero, el participante 5 las distribuye sobre este, realizando movimientos para formar una palabra. Luego de un momento el palpitante 8 cambia una letra de la palabra formada por el participante 5. Cuando esto pasa el participante toma algunas letras y vuelve a construir otra palabra (ciruela). Luego el participante 8 dice: -ahí está, ya dale-. Entonces el participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión el participante 8 dice:-ciruelak-. Todos los participantes ríen. El participante 8 ordena y entrega las fichas a la animadora.

Sesión IV

Ubicación: sexto piso

Fecha: 18 de noviembre

Unidades de estudio

<u>Equipo I</u> Participante 1 Participante 2 Participante 3 Participante 4	<u>Equipo II</u> Participante 5 Participante 7 Participante 8 Participante 10
---	---

Partida I:

- Prueba 1: “15” (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 591
 - b) Sexteto de números: 50, 8, 3, 7, 4 y 8
 - c) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - d) Observaciones:

<u>Equipo I</u> Antes de dar inicio a la partida, el participante 4 se encuentra preparado con una hoja y un lápiz a realizar cálculos. El participante 2 recibe la caja y se la entrega al participante 1. Cuando la animadora comienza a hablar el participante 2 toma el silbato y el participante 3 escribe el número objetivo en el tablero. El participante 1 pone las fichas sobre el tablero, de inmediato los participante 2 y 3 comienzan a ordenar los números. El participante 2 toma el plumón. El participante 3 dice que cálculos realizar, el participante 4 calcula los resultados, el participante 2 escribe las operaciones entre números sobre el tablero y el participante 1 observa el juego, corrigiendo algunos errores. Cuando escuchan el silbato del equipo I el participante 2 toca el silbato con motivación del participante 4. En el momento de la revisión el practicante 1 le pide un pedazo de papel al participante 4, este se lo entrega al instante. El participante 1 guarda las fichas en la caja y se las entrega a la animadora.
<u>Equipo II</u> El participante 8 recibe la caja y lanza las fichas sobre el tablero, el participante 5 ordena los números y mira reiteradamente el número objetivo, el participante 8 dice en voz alta algunos cálculos mentales, mientras el participante 5 mueve los números y el participante 10 escribe las operaciones entre números. Luego de un momento con el mismo trabajo, el participante 8 arrebató el plumón de las manos del participante 10, escribiendo paréntesis entre operaciones, el participante 10 le dice al participante 8: -no-. El participante 8 responde: -como que no-. El participante 5 indica y dice: -aquí va el paréntesis-. El participante 8 responde: no si eso, no es necesario paréntesis-. El participante 7 pregunta, con el silbato en la boca, al participante 8: - ya?, ya?, ya?-, nadie le responde. El participante 8 continúa calculado y escribiendo en el tablero, cuando el participante 8 dice: -ya-. El participante 7 toca el silbato. Detienen su trabajo y se ríen del sonido del silbato del equipo I. Al momento de la revisión los participante celebran por la victoria, en eso el participante 8 bota el tablero y se levanta riendo de su silla, el participante 10 realiza la siguiente expresión: -¡o!, el participante 8 (diciendo el verdadero nombre), cuando dios estaba haciendo las tontas, esta estaba de las primeras en la fila-. El participante 7 solo lo observa y el participante 5 se ríe de la situación. El participante 10 recoge las fichas y el tablero repartidos por el suelo. El participante 8 vuelve a su puesto. El participante 5 entrega la caja a la animadora.

- Prueba 2: “A” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, T, E, E, E, P, Y, E y H
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I
El participante 1 recibe la caja y arroja sobre el tablero las fichas contenidas en esta, de inmediato el participante 3 comienza a ordenar las letras, ayudado por el participante 2. El participante 3 forma una palabra de cuatro letras y los participantes 1, 2 y 4 observan el tablero. Luego de un momento el participante 2 mueve las letras y les pregunta a los participantes 1 y 3 si están de acuerdo con la palabra que formó (te). Cuando la animadora indica que quedan 10 segundos, el participante 2 pone el silbato en su boca y lo hace sonar justo en el tiempo. El participante 1 guarda las fichas y entrega la caja a la animadora.
Equipo II
El participante 5 recibe la caja y se la entrega al participante 8, este intenta vaciar el contenido de la caja sobre el tablero pero quedan fichas atoradas, este participante realiza una expresión: -ándale-. Mientras los participantes 5 y 10 ordenan las fichas dispuestas en el tablero, el participante 8 pone de una en una las letras que no pudo sacar antes de la caja. El participante 5 ordena las letras para formar una palabra, lo mismo hacen los participantes 8 y 10 individualmente. Luego de un momento los participantes 8 y 10 dejan de manipular las letras, moviéndolas solo el participante 5, no logrando formar alguna palabra real o existente. Cuando la animadora dice que llevan 40 segundos del tiempo total, el participante 8 forma una palabra (te), y dice casi a gritos: -toca, toca, toca -. En eso el participante 7 toca el silbato. El participante 8 dice: -mejor eso o nada-. Al momento de revisar el participante 8 aclama: -¡y, ¿cuándo tocaron ustedes?!-, por la palabra del equipo I. le dice a un participante del equipo contrario que toque bien el silbato. El participante 10 ordena las letras y se las entrega al participante 10 el cual entrega la caja a la animadora.

- Prueba 3: “C” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: L, E, H, U, N, I, P, O y Ñ
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I
El participante 4 recibe la caja y se la entrega al participante 3. Este último participante coloca las letras en el tablero cuando se inicia el tiempo. El participante 2 comienza a mover las letras del tablero con el silbato en su boca. El participante 4 observa a sus compañeros y se encuentra más alejado del tablero que los otros participantes. Los participantes 1, 2 y 3 mueven las letras para formar una palabra. Luego de un momento el participante 3 reordena las letras y el participante 2 toca el silbato.
Equipo II
El participante 7 recibe la caja y se la entrega al participante 8, el cual coloca las letras de una en una sobre el tablero, todos los participantes se desconcentran al escuchar un sonido, el participante 7 se para de su banco dándose cuenta que el sonido es su celular. Mientras los participantes 5 y 10 intentan formar una palabra (lupino), en eso el participante 7 camina hacia su puesto, el participante 10 mueve su mano llamando al participante 7 y este último toca el silbato mientras se sienta. A la hora de la revisión el participante 5 responde una pregunta (¿Qué es eso?) realizada por el equipo dos diciendo: -es una planta.- cuando la animadora busca la palabra en el diccionario, los participantes 7 y 10 se chocan las manos en señal de buen trabajo. El participante 10 amontona las letras, pero es interrumpido por el participante 8 diciendo: -espérate po’-. El participante 8 agrupa y guarda las fichas diciendo: -estamos ágiles hoy día-. Y le entrega la caja a la animadora.

Partida II:

- Prueba 1: “5” (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 795
Sexteto de números: 9, 25, 2, 4, 5 y 2
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
NO EXISTE EVIDENCIA
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja la abre y coloca las fichas sobre el tablero de una en una, de inmediato el participante 10 comienza a moverlas, pero el participante 8 toma dos números y los pone en una esquina del tablero indicándoles al participante 10 que escriba un operación, este último no realiza la acción, ya que el participante 8 le arrebató el plumón de las manos y él hace el trabajo, devolviéndole luego el plumón al participante 10. El participante 8 ordena algunos números preguntándole al participante 5 si está correcto, el participante 5 le responde entregando resultados y nuevas operaciones a calcular, las que realiza en participante 8 mentalmente. Realizan estas acciones reiteradamente durante todo el juego. Cuando el participante 8 exclama: -dale-. El participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión el equipo exclama: -oo-. Cuando la animadora calcula su resultado, expresando lo lejos que están del número objetivo. Además se ríen cuando la animadora dice el puntaje del equipo I, diciendo el participante 8: -no te creo- y el participante 5: -por no haber tocado el pito-. Mientras eso ocurre el participante 8 guarda las fichas en la caja y se la entrega a la animadora.

- Prueba 2: “I” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: Ñ, A, T, A, B, P, E, M e I
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
NO EXISTE EVIDENCIA
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja. Antes de que comience el juego los participantes ríen de un gesto realizado por un integrante del otro equipo. El participante 7 preocupado dice: -esto lo editan después, ¿cierto?- refiriéndose al video. Cuando comienza el tiempo el participante 8 ordena las fichas sobre el tablero de una en una. De inmediato el participante 5 mueve las letras intentado formar una palabra, cuando escuchan el silbato del equipo contrario, todos los participantes mueven letras y forman una palabra (bañate), de inmediato el participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión el participante 8 dice: -por favor-. Completada una frase luego de la palabra bañate. El participante 8 guarda y entrega la caja a la animadora.

- Prueba 3: “E” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, C, P, N, E, S, Ñ, A y E
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
NO EXISTE EVIDENCIA
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja y coloca todo el montón de fichas sobre el tablero, de inmediato los participantes 5 y 10 ordenan las letras, el participante 7 solo observa. Luego de un momento el participante 10 forma una palabra los participantes 5, 7 y 8 observan el tablero. Cuando la animadora dice que queda 30 segundos el participante 5 toma una letra, pero el participante 8 toma su mano diciéndole una palabra sin emitir sonido solo modulando, en ese momento todos los participantes comienza a manipular letras formando una palabra (enseña), cuando esto ocurre el participante 7 toca el silbato. Al momento de la revisión la animadora dice en voz alta la palabra formada, en ese momento el participante 5 mueve una letra y la coloca al final de la palabra diciendo: -enseñar-. El participante 8 guarda las letras en la caja, mientras reprocha al participante 7 diciéndole: -viste, tení que ser más viva-. En ese momento los participantes 5 y 10 comienzan a discutir por una expresión

dicha por el participante 10 (por la cresta del mono), el participante 7 para la discusión tocando el silbato y moviendo sus manos como árbitro. Todos los participantes ríen. El participante 8 entrega la caja a la animadora.

Partida III:

- Prueba 1: “3” (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 442
Sexteto de números: 25, 6, 3, 5, 4 y 1
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
NO EXISTE EVIDENCIA
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja y coloca las fichas de una en una sobre el tablero. Manipulan los números los participantes 5 y 8, los participantes 7 y 10 solo observan. Hasta que el participante 10 escribe una operación en el tablero. El participante 8 le pide el plumón al participante 10, este se lo entrega y el participante 8 comienza a resolver una operación sobre el tablero. Luego de un momento el participante 8 comienza a resolver operaciones en forma mental y le dice al participante 5: -ya filo-. Entendiendo que son las únicas operaciones que pueden realizar, pero luego el participante 8 se arrepiente y comienza a resolver otras operaciones. Cuando la animadora dice que quedan 5 segundos, el participante 7 toca el silbato. El participante 8 continúa resolviendo la operación, hasta acabar y al escuchar la revisión del otro equipo dice: - mish a, les salió-. El participante 10 amontona las fichas y se las entrega al participante 8, este se la devuelve a la monitora.

- Prueba 2: “D” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: I, E, J, A, H, H, D, B y O
 - b) Tiempo de ejecución: 50 segundos
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
NO EXISTE EVIDENCIA
<u>Equipo II</u>
El participante 10 recibe la caja y coloca el montón de fichas sobre el tablero. Todos los participantes ordenan las letras, mientras el participante 8 dice: -cualquier cosa, cualquier cosa-. En eso el participante 7 reúne las letras y forma la expresión wea, todos los participantes ríen. El participante 8 le dice al participante 7: - oye ya po', si te están grabado-. El participante 7 responde: - ya si era un talla, pa' que se rían-. Mientras eso pasa los participantes 5 y 10 intentan formar una palabra. Los participantes 5, 8 y 10 forman una palabra (seria) en ese momento participante 7 toca el silbato. Cuando la animadora entrega los puntajes el participante 8 le dice al equipo contrario: -nos alcanzaron chiquillos, nos alcanzaron-, mientras ordena las fichas y se las entrega al participante 10 el que se las devuelve a la monitora.

- Prueba 3: “B” (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, M, B, E, A, I, E, R y S
 - b) Tiempo de ejecución: 50 segundos
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
NO EXISTE EVIDENCIA
<u>Equipo II</u>
El participante 8 recibe la caja y las coloca de una en una sobre el tablero, todos los participantes observan las letras por unos segundos y de un momento a otro todos los participantes comienzan a manipular las fichas. El participante 5 dice una palabra en voz alta y el participante 8 le dice: -ya, ya- moviendo las letras. Cuando logran formar la palabra (debajo) el participante 7 toca el silbato. Cuando la animadora recalca los puntajes realizados por los equipos, el participante 8 realiza pucheritos por la derrota y guarda las fichas en la caja, este mismo se la entrega a la animadora.

Sesión V

Ubicación: piso -3

Fecha: 25 de noviembre

Unidad de estudio

<u>Equipo I</u> Participante 1 Participante 2 Participante 3 Participante 4 Participante 12	<u>Equipo II</u> Participante 5 Participante 8 Participante 7 Participante 10
--	---

Partida I:

- Prueba 1: (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 824
Sexteto de números: 3, 8, 9, 2, 9, 75
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
Los participantes se sientan frente al computador, de izquierda a derecha mirando la pantalla están: el participante 12, el participante 3, participante 2, participante 4, y participante 1, el participante 2 toma el mouse del computador para así el poder manipular los números, comienza el juego y el participante 1 toca la pantalla indicando que números puede mover, forman un numero pero el participante 2 no alcanzan a ponerlo en el cuadro naranja para que el juego lo validara ya que no fue un objetivo establecido previamente.. En esta primera jugada no logran obtener resultados
<u>Equipo II</u>
Los participantes se sientan frente al computador, el participante 8 es quien toma el mouse para manipular las letras y números, en el transcurso del juego el participante 5 le indica cómo debe operar los números, mientras que los demás participantes sólo observan, el participante 8 no alcanzan a ponerlo en el cuadro naranja para que el juego lo validara ya que no fue un objetivo establecido previamente.. En esta primera jugada no logran obtener resultados.

- Prueba 2: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: R,T,F,I,A,E,T,A,C.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
Al comenzar el juego el participante 2 tiene el mouse en su poder, él manipula las letras intentando formar una palabra, el participante 1 le indica la palabra que puede forman por lo que inmediatamente el participante 2 lo realiza, la palabra que forman es “frita” en el segundo 24 hace clic en el ticket para finalizar la partida de letras. Al ver los resultados se dan cuenta que han perdido, ya que el equipo II formo una palabra con mas cantidad de letras. Luego el participante 4 comenta algo al participante 2 por lo que todos los miembros del equipo I se ríen.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 es quien tiene el mouse en su poder, por lo tanto manipula las letras, el participante 10 le indica de qué forma debe mover éstas para formar alguna palabra, los demás participantes se encuentran expectantes observando la pantalla del computador, en el segundo 16 el participante 8 forma la palabra afeitár, la cual genera que el equipo sea el ganador de la partida de letras.

- Prueba 3: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: A, I, E, E, H, A, S, V, S
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I
<p>El participante 4 entrega ánimo a sus amigos diciendo: -vamos vamos por la segunda ronda-. Al comenzar el juego todos los participantes intentan conformar una palabra, todos dan ideas para que de esta forma el participante 2 que tiene en su poder el mouse y puede manipular las letras y realizar alguna palabra que ocupe la mayor cantidad de letras. En el transcurso del juego todos miran fijamente la pantalla, los únicos movimientos que realizan son con la boca, para sugerir palabras, mientras que el participante 12 solo observa, finalmente forman la palabra “seis”. Al finalizar el juego intercambian risas con los miembros del equipo II, al percatarse de lo sucedido, el participante 3 responde a los miembros del otro equipo: - no mal mal- el participante 1 también dice.- mal mal.- y el participante 4 dice:-cueck.-</p>
Equipo II
<p>El participante 8 sigue manipulando las letras con el mouse, en el transcurso del tiempo el participante 10 le indica como debe manipular las letras, esto es aceptado por el participante 8 en el segundo 33, y logra formar la palabra “avisias”, al finalizar la partida los participantes del equipo II se ríen ya que la palabra a sido mal formada, ya que lo que querían formar era “avisas”.</p>

Partida II:

- Prueba 1: (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 734
Sexteto de números: 100, 7, 4, 25, 10, 3.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I
<p>El participante 3 comenta: -vamos con las cifras-, inmediatamente comienza a operar los números para obtener el objetivo, el participante 2, tiene en su poder el mouse y es quien manipula los números, el participante 1 da sugerencia de los movimientos y operaciones que pueden realizar con estos, el participante 12 al igual que el participante 4, solo observa lo que hacen sus compañeros, el participante 1 indica que es lo que deben realizar para llegar al número, en el segundo 48 el equipo alcanza el numero objetivo. Como símbolo de celebración, dicen- ¡eh eh eh eh! y el participante 3 silba, ya que están conscientes que ganarán la prueba 1.</p>
Equipo II
<p>El participante 8 sigue con el mouse en su poder, en el transcurso del juego recibe ideas sobre la solución al problema de los participantes, 5 y 10, mientras que el participante 7 solo observaba, al finalizar la partida el participante 8 no concluye el juego, y por ende se enoja y dice que él no sabía que el número había que ubicarlo en un cuadro naranja, culpa a la monitora por lo haber dado las instrucciones.</p>

- Prueba 2: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, W, R, A, E, L, E, E, L.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I
<p>Al comenzar el juego el participante 2 mantiene el mouse en su poder, mientras que los demás participantes del equipo conversaban con algunos del equipo II, inmediatamente el participante 2 dentro de 15 segundos logra formar la palabra: “Leerá”, al finalizar el tiempo se dan cuenta que el otro equipo ha formado la misma palabra, a lo que el participante 1 responde: - ¡Oooohh!, y el participante 2 :- pero ganamos igual, nos demoramos quince segundos y ellos veinticuatro.-</p>
Equipo II
<p>El participante 5 manipula el mouse a causa que el participante 8 se ha disgustado, éste recibe ideas de el participante 10 de cómo manipular las letras para formar una palabra, en el segundo 24 forman la palabra “leera”.</p>

- Prueba 3: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, A, A, O, E, R, K, D, S.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 2 mantiene el mouse en su poder, recibe indicaciones de cómo agrupar las letras de los participantes 3, 2 y 1, luego de eso en 24 segundos logran formar la palabra “doraes”, lo que el sistema la considera errónea por lo que no obtienen puntaje, al darse cuenta de esto los participantes miran la pantalla con cara de asombro, el participante dice:- mal. Mientras que el participante 1 se agarra la cabeza al igual que el participante 3, resignados comienzan la siguiente partida.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 vuelve a manipular el mouse, los participante 7 y 10 le entregan indicaciones de cómo manipular las letras para formar una palabra, luego el participante 5 le indica en el segundo 24 que forme la palabra “rosada”, esta es aceptada, y logran ganar la partida.

Partida III:

- Prueba 1: (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 125
Sexteto de números: 5, 9, 6, 3, 1, 7.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 1 dice- ¡Vamos con las cifras!-, nuevamente el participante 2, manipula los números ya que tiene el mouse en su poder, recibe indicaciones de el participante 4 y participante 2, el participante 3 realiza algunas operaciones como siete por cinco, de esta forma intentando alcanzar el numero objetivo, el participante 12 señala la pantalla indicándole al participante 2 que realice otro movimiento con los números, finalmente no logran llegar a un resultado, justo en ese momento se cae la conexión.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 sigue manipulando el mouse, recibe indicaciones de cómo operar los números por parte del participante 10 y 5. El resultado no se logra evidenciar ya que se cae la conexión.

- Prueba 2: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras:
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
No se realiza ya que la conexión a Internet se cayó.
<u>Equipo II</u>
No se realiza ya que la conexión a Internet se cayó.

- Prueba 3: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras:
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
No se realiza ya que la conexión a Internet se cayó.
<u>Equipo II</u>
No se realiza ya que la conexión a Internet se cayó.

Sesión VI

Ubicación: piso -3

Fecha: 30 de noviembre

Unidad de estudio

<u>Equipo I</u> Participante 5 Participante 8 Participante 10 Participante 12	<u>Equipo II</u> Participante 1. Participante 3. Participante 4.
---	---

Partida I:

- Prueba 1: (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 748.

Sexteto de números: 6, 2, 4, 7, 25, 9.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
<p>En la espera que comience el juego, y que ingrese el equipo dos a la partida, escriben en el chat: “odiosos”.</p> <p>Al iniciar el juego el participante 8 realiza gestos de alegría ya que el juego ha funcionado, dice a sus demás compañeros de equipo:- Aplausos-, es por eso que el participante 12 mueve sus manos como respuesta, al conocer el número objetivo el participante 8 pregunta,- ¿Cuánto es?, a lo que responde de inmediato apuntando la pantalla :-748-, el participante 10. El participante 8 tiene en su poder el mouse, por lo tanto manipula los números, al comenzar con aquella pregunta cual es el resultado de una operación, lo que su compañero de equipo (participante 10) responde aquel valor que arroja el computador (225), el participante 8 manipula los números como a el se le ocurre, es por eso que comete errores, el participante 10 le dice: ¡No!, en consecuencia que ha borrado las operaciones que habían realizado.</p> <p>Cuando se percatan que queda poco tiempo para finalizar, y que el equipo II ya había terminado, el participante 8 decide ubicar en el cuadro final cualquier número “225”. Al ver los resultados, el participante 8 dice:- ¡No!, ¿Por qué?, preguntándose desconcertado ya que han perdido la partida.</p>
<u>Equipo II</u>
<p>Los tres participante se encuentran mirando la pantalla, ellos de izquierda a derecho se encuentra: el participante 4, participante 3 y participante 1, al iniciarse el juego el participante 1 dice: - ¡Vamos!-, el participante 3 es quien manipula los números y realiza las operaciones ya que es poseedor del mouse, el participante 4 da sugerencias al participante 3 para operar los números y alcanzar el numero objetivo, al igual que el participante 1 atentamente mira la pantalla y entrega sugerencias, señalando la pantalla con su dedo, al lograr entre los tres participantes número deciden en el segundo 47 finalizar la partida con el numero “717”, en espera que finalice el equipo I aplauden y se ríen intentando intimidar al equipo I.</p>

- Prueba 2: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: O, E, E, O, Y, U, P, R, S.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
<p>Al comenzar el participante 8 sigue con el mouse en su poder, al intentar formar una palabra se ríe, por lo que el participante 10 le dice:- yapo!, ésta se pone a leasar-, el participante 12 también se ríe en el mismo momento, el participante 12 idea una palabra “preso” que fue indicada por el participante 10 al participante 8 en el segundo 33, al mostrar los resultados en la pantalla todos los participantes se ríen ya que han formado la misma palabra los dos equipos.</p>

Equipo II

El participante 3 es el poseedor del mouse, el junto con el participante 1 tienen su mano en la boca, demostrando que están pensando que palabra poder formar con las letras, el participante 1 le indica los movimientos que puede realizar con las letras para así formar una palabra, este se realiza tocando la pantalla del computador, mientras que el participante 4 mueve su cabeza como un símbolo de que la palabra está bien, luego se inclina hacia atrás, poniendo su espalda por completo en el respaldo de la silla, en el segundo 20 la palabra “preso” es formada, y dan finalización a la partida. En la espera que finalice la partida y comience el siguiente juego el participante 1 comenta con tono de broma :-Na que ver que las ayude la profe-, los participantes 3 y 4 se ríen por aquel comentario, al finalizar el participante 3 dice:-ganamos igual-.

- Prueba 3: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, D, I, M, Z, S, S, O, A.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

Al comenzar el juego el participante 8 dice.- yapo eli-. Todos los participantes del equipo están atentos y concentrados en formar alguna palabra con las letras, el participante 12 muy bajito le indica al participante 8 la palabra “miedosas”, esta es aceptada inmediatamente por el participante 8 quien esta manipulando las letras, pero al momento de ordenar las letras que componen la palabra se equivoca, por lo que el participante 5 toma el mouse y el realiza los movimientos, en el segundo 35 la palabra es aceptada y dan finalización a la partida.

Equipo II

El participante 3 sigue con el mouse en su poder, por ende manipulando las letras, los demás participantes atentos miran la pantalla para así lograr formar alguna palabra con el sexteto de letras, los participantes 3 y 1 apoyan su codo sobre la mesa, manteniendo su mano en su pera, pareciera que de esa forma sostuvieran su cabeza, no se observa que los demás participantes realicen comentarios ni sugerencia al participante 3, en el segundo 34 el participante 3 da finalización a la partida con la palabra “mides”. En la espera que comience la siguiente partida el participante 1 felicita al equipo I, diciendo:- buena, bien, bien, con la profe ayudándoles de mas-.

Partida II:

- Prueba 1: (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 502

Sexteto de números: 3. 10. 4. 2. 3. 4.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 8 nuevamente tiene el mouse en su poder, el participante 5 indica apuntando la pantalla los números que pueden operar, mientras tanto los participantes 10 y 12 miran la pantalla, luego de algunos segundos el participante 8 comenta:- no se me ocurre mas-, es en ese instante que el participante 5 decide ayudar, diciendo a lo demás participantes la forma que deben operar los números, el participante 8 comenta los movimientos realizados. En el segundo 49 logran formar el número “485”, al ver los resultados del equipo II se percatan que han formado el mismo numero en el mismo tiempo, lo que causa risas en todos los participantes, el participante 12 indica:-ganamos igual- por lo que el participante 8 celebra mencionando:- o yeah, o yeah-, luego de unas risas se pone en posición para comenzar la siguiente partida.

Equipo II

Al comenzar el juego el participante 3 sigue con el mouse en su poder, en el transcurso del tiempo el participante 4 le entrega sugerencia para que el participante 3 manipule y opere los números, el participante 1 sólo observa, mientras que los otros dos participantes intentan llegar al número objetivo, en el segundo 49 logran formar el numero “485”, el participante 1 comenta al equipo I, -y en el mismo

tiempo-, ya que han llegado a exactamente el mismo número.

- Prueba 2: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: X, U, O, R, L, I, E, R, S.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 8 continúa con el mouse en su poder para indicar que ha comenzado el juego, dice a los demás participantes: -ya-. El participante 5 es quien piensa en voz alta, luego el participante 12 hace lo mismo; intenta formar una palabra con las letras, en esta partida se observa que el participante 8 solo manipula las letras y realiza lo que los demás participantes indican, en el segundo 39 la palabra “rulos” es creada. Los participantes esperan pacientes que el equipo II finalice la partida, al ver los resultados el participante 8 con voz risueña dice: -¡buena!-, burlescamente el participante 10 les dice al grupo II: -les va ganando el macho niñas-, comentario que causa risa a los demás participantes de equipo I. inmediatamente se ponen en posición para comenzar la siguiente partida.

Equipo II

Al iniciarse el tiempo los participantes concentrados miran la pantalla intentando formar alguna palabra con el sexteto de letras, el participante 1 señalando la pantalla con su mano, le indica al participante 3 quien es el poseedor del mouse, que manipula las letras de la forma que es estimada conveniente, al finalizar la partida el equipo I, el participante 1 pregunta al equipo I, -¿que equipo somos nosotros?-. Mostrándose confuso, ya que al finalizar ellos en el segundo 45 formado la palabra “Rulos” se da cuenta que han formado la misma palabra.

- Prueba 3: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: K, I, D, I, C, A, R, L, E.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 8 sigue manipulando el mouse, riéndose mientras intenta formar alguna palabra, todos los demás participantes miran atentos la pantalla, en el segundo 55 forma la palabra “ardil”, al ver los resultados del equipo II todos los participantes del equipo I celebran.

Equipo II

Los tres participantes se encuentran mirando la pantalla, el participante 1 con su codo derecho en la mesa y mano en su boca, el participante 3 con la mano derecha toma el mouse, con la mano izquierda se toca la pera, el participante 4 solo mira atento la pantalla, luego de algunos segundos el participante 4 apuntando la pantalla le indica al participante 3 los movimientos que debe realizar con las letras, en ese mismo instante el participante 1 apuntando la pantalla sugiere como manipular las letras, en el segundo 59 deciden aceptar la palabra “dar”

Partida III:

- Prueba 1: (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 912.

Sexteto de números: 7, 5, 7, 1, 10, 1, 2.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

Al iniciarse el juego todos los participantes miran atentos la pantalla, el participante 5 ayuda con las operaciones matemáticas al participante 8. Todos los demás participantes están atentos mirando la pantalla, el participante 8 antes de realizar el clic para finalizar la partida y aceptar el numero “760” le pregunta al participante 5, -¿sí? Por lo que este responde moviendo su cabeza de arriba abajo,

interpretándolo como un sí en el segundo 44 se da finalización a la partida. Al ver los resultados del equipo II se ríen ya que se dan cuenta que a pesar de no lograr el número objetivo y demorarse más tiempo ganan la partida.

Equipo II

El participante 3 sigue con el mouse en su poder, es él quien opera los números para lograr el número objetivo, el participante apuntando la pantalla le indica qué movimientos puede realizar con los números, en el segundo 36 aceptan el número “760”, en la espera que termine el equipo I, el participante 3 apoya su espalda en el respaldo de la silla, mientras que el participante 4 mira al equipo I.

- Prueba 2: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: G, H, I, U, I, I, I, D, H.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

el participante 8 manipula las letras ya que es poseedor del mouse, los demás participantes miran fijamente la pantalla, el participante 5 le indica al participante 8 que movimientos debe realizar para formar una palabra “huid”, en el segundo 33 dan finalización a la partida de letras.

Equipo II

Todos los participantes miran atentos la pantalla, el participante 3 manipula las letras intentando formar alguna palabra, los demás participantes no son capaces de idear una palabra, por lo que en el segundo 55 el participante 3 decide poner una palabra que no existe “gi”, ya que el equipo contrario había terminado.

- Prueba 3: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: U, E, E, P, A, U, R, S, R.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

Equipo I

El participante 8 sigue con el mouse en su poder, rápidamente y sin ayuda de sus compañeros de equipo, en el segundo 18 forma la palabra “rasure” esta es aceptada por todos los participantes del equipo. En la espera que el equipo II finalice su partida, miran la pantalla.

Equipo II

El participante 3 sigue con el mouse en su poder, el participante 1 le indica que letras puede manipular, él forma una palabra y mira a los demás participantes para saber si están de acuerdo con la palabra formada “perras”, en el segundo 22 esta es aceptada y dan finalización a la partida.

Sesión VII

Ubicación: piso -3

Fecha: 2 de Diciembre

Unidades de estudio

<u>Equipo I</u>	<u>Equipo II</u>
Participante 1. Participante 2. Participante 3. Participante 4. Participante 12.	Participante 5. Participante 7. Participante 8. Participante 10.

Partida I:

- Prueba 1: (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 250.

Sexteto de números: 7, 6, 6, 2, 25, 2.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 3 es poseedor del mouse, al momento de iniciarse el juego el participante 1 dice:- Vamos con las cifras-, el participante 2 indica al participante 3 apuntando la pantalla los movimientos y operaciones que puede realizar, el participante 1 comienza a decir:-¡eh eh eh!- mientras que el participante 3 suelta el mouse ya que da la impresión que han finalizado la partida y comienza a bailar en el asiento, en el segundo 24 es finalizada la partida, logrando el numero “233”.
<u>Equipo II</u>
En la espera a que comience el juego estando los dos equipos en la misma partida el equipo II escribe “hola mono” a lo que responde el equipo I, “Lojis” y luego el equipo II le escribe: “te paseo”. Al iniciarse el tiempo el participante 5, se muestra emocionado, mueve la cabeza como simbolo de felicidad por que está comenzando el juego, al aparecer el sexteto de números y el numero objetivo, el participante 8 pregunta:-¿Cuánto es?.- a lo que el mismo se responde: -250-. El participante 5 manipula los números ya que es poseedor del mouse, los demás participantes del equipo solo observan los movimientos que el participante 5 realiza, el participante 7 le indica al participante 5 un movimiento que debe realizar con las cifras apuntando la pantalla, forman el numero 235 en el segundo 31. Al finalizar el tiempo tienen una confusión acerca de cual equipo eran, este es resuelto, y concluyen que ganaron, luego continúan jugando con la siguiente partida.

- Prueba 2: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: A, B, R, U, C, U, C, W, U.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 3 es el poseedor del mouse, todos los demás participantes miran atentos la pantalla, el participante 2 le indica el movimiento de letras que debe realizar el participante 3, el participante 1 también realiza aportes de la palabra “ruca” que se optara para finalizar la partida en el segundo 22, al finalizar el tiempo el participante 3 se frota las manos como una señal que serán el equipo ganador. Los demás participantes miran la pantalla, esperando que comience la siguiente partida.
<u>Equipo II</u>
El participante 5 sigue manipulando las letras ya que tiene en su poder el mouse, el participante 10 y 5 le señalan de qué forma puede ordenar las letras para formar una palabra, el participante 7 solo observa, el participante 8 tiene una mano en su boca, pareciendo como si estuviera sorprendida ya que no se le ocurría ninguna palabra que formar, es cuando el participante 10 le indica la palabra que deben

formar en el segundo 23 “Cubra”, inmediatamente el juego finaliza ya que el equipo 1 había terminado, el participante 5 se ríe y le da la mano al participante 10 ya que han ganado la partida, el participante 5 se ríe al ver que han ganado y en espera que comience la siguiente partida.

- Prueba 3: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: Z, A, U, I, U, E, L, H, N.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 3 es quien manipula las letras y forma la palabra “Nahuel” en el segundo 19, el participante 1 le indica al participante 3:- bien perro- pensando que la palabra que ha formado esta correcta, al momento de la revisión se notan tristes al ver que la palabra el ordenar la considera errónea.
<u>Equipo II</u>
Al comenzar el juego el participante 8 toma el mouse , toca al participante 5 en su mano diciendo:- letra, letra, letra.-, todos los participantes del equipo II concentrados miran la pantalla intentando formar una palabra con las letras, el participante 10 le indica al participante 8 que palabra puede formar con las letras, a lo que el participante 5 ayuda a formar la palabra, “huelan”, en el segundo 20, se finaliza el juego, luego de esto los participantes del equipo II se emocionan y ríen al ver que la palabra que formo el equipo I es errónea, el participante 10 dice al equipo I: -toma perro-. Los participantes del equipo II continúan riendo mientras esperan que comience la siguiente partida.

Partida II:

- Prueba 1: (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 568.

Sexteto de números: 8, 4, 8, 100, 6, 9.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto.
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 3 sigue con el mouse en su poder, todos los participantes: 1, 2, 4 y 12 miran atentos la pantalla, pensando la forma de manipular y operar el sexteto de números, el participante 1 le indica al participante 3 de qué forma puede operar los números, en el segundo 26 logran el numero 571. Al finalizar la partida el equipo II, resignados muestran una sonrisa por que han perdido.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 sigue con el mouse en su poder, por lo tanto es el quien manipula los números, el participante 10 le indica de qué forma puede operar los números para acercarse al resultado final, pero el participante 8 les dice: -no, no, espérate- luego de eso se empiezan a poner nerviosos por el tiempo de juego que avanza y llegaría a su fin, afortunadamente el participante 8 logra obtener exactamente el número objetivo por lo que comentan -ganamos otra vez-. Todos los participantes del equipo II se mofan de los participantes del equipo I en la espera que comience la siguiente partida.

- Prueba 2: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: U, F, E, E, L, I, N, O, T.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 3 sigue con el mouse en su poder, los demás participantes solo observan la pantalla, el manipula las letras y en el segundo 11 forma la palabra “felino” al finalizar la partida todos los participantes se asombran al darse cuenta que han formado la misma palabra que el equipo II.
<u>Equipo II</u>
Al comienzo del juego el participante 8 sigue manipulando las letras ya que es poseedor del mouse, todos los participantes del equipo II concentrados miran la pantalla, el participante 8 en 11 segundos logra formar la palabra felino, se ríe ya que el equipo I se demora exactamente lo mismo y forman la misma palabra. La partida siguiente comenzará dentro de pocos segundos.

- Prueba 3: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: U, F, E, E, L, I, N, O, T.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 3 sigue manipulando las letras, los demás participantes 1, 2, 4 y 12 miran atentos la pantalla, solo observando y pensando en alguna palabra que involucre las letras entregadas, en el segundo 28 el participante 3 forma la palabra “cedes”.
<u>Equipo II</u>
El participante 8 sigue manipulando las letras, todos los participantes de equipo concentrados piensan que palabra pueden formar con las letras entregadas, se ríen en consecuencia de un comentario que realiza un participante del equipo II, el participante 8 dice.- no nos pongamos, mírenlo-, siempre solo el participante ocho manipulando las letras, en el segundo 31 forman la palabra “Bese”, al finalizar la partida todos los participantes del equipo II se ríen. El participante 8 le pregunta al participante 5, riéndose: -¿eli que te pasa?, en pocos segundos comienza el siguiente juego.

Partida III:

- Prueba 1: (Números)
 - a) Elementos:
Numero objetivo: 416.

Sexteto de números: 3, 10, 4, 9, 8, 8.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
El participante 3 sigue manipulando y operando los números todos los demás participantes están atentos a estos movimientos, el participante 2 indica apuntando la pantalla las operaciones que puede realizar con el sexteto de números, al participante 12 le suena el celular, el que contesta hay mismo, en el segundo 33 el número 379 es aceptado por el grupo y dan finalización a la partida.
<u>Equipo II</u>
Todos los participantes de equipo están atentos a la pantalla y pensando para operar el sexteto de números y así llegar al número objetivo, los participantes 5 y 10 le indican al participante 8 las operaciones que puede realizar él las acata y en el segundo 42 llegan al número 533, al finalizar el juego los participantes se ríen, esperando que comience la siguiente partida.

- Prueba 2: (letras)
 - a) Elementos:
Nueve letras: E, Ñ, A, C, E, U, R, E, D.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
<p>Todos los participantes se encuentran expectantes para ver las letras que arrojará el juego y poder formar alguna palabra, el participante 3 sigue manipulando el mouse, el participante 1 le indica al participante 3 en el segundo 21 que palabra puede formar “rueda”, esta es aceptada y dan finalización la prueba 2</p>
<u>Equipo II</u>
<p>Los participantes miran fijamente la pantalla, como es usual el participante 8 manipula el mouse, el participante 5 entrega ideas para formar alguna palabra, en ese instante el participante 10 le indica al participante 8 que no haga caso, si no que las mueva las letras de otra forma, esto es aceptado y forma la palabra “cuerda” en el segundo 32</p>

- **Prueba 3: (letras)**
 - a) Elementos:
Nueve letras: T, E, L, O, D, C, Q, E, O.
 - b) Tiempo de ejecución: 1 minuto
 - c) Observaciones:

<u>Equipo I</u>
<p>El participante 3 con el mouse solo manipula las letras, los demás participantes observan los movimientos que el realiza, en el segundo 23 logra formar la palabra “Toledo”. Al finalizar esta todos se ríen, ya que nuevamente han formado una palabra idéntica a la del equipo II.</p>
<u>Equipo II</u>
<p>El participante 8 sigue manipulando el mouse, en el transcurso destiempo el participante 5 le indica que letras debe mover para formar la palabra “toledo”, esta es aceptada en el segundo 18, al finalizar la partida todos los participantes se ríen al darse cuenta que han formado la misma palabra que el equipo I.</p>

ANEXO 4: Instrumento estructurado en escala Likert y cuestionario

Encuesta de auto-percepción o percepción

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.						
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.						
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.						
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación						
Puntaje CE						
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.						
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas						
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.						
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.						
Puntaje IR						
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.						
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.						
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.						
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.						
Puntaje IM						
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo						
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas						
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión						
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.						
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer						
Puntaje CO						
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables						
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial						
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas						
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me						

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.						
Puntaje ME						
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						
Puntaje CH						
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular						
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara						
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo						
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha						
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos						
Puntaje ID						
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado						
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista						
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos						
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea						
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños						
Puntaje FI						
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos						
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo						
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos						
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema						
Puntaje ES						

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.						
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.						
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.						
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación						
Puntaje CE						
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.						
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas						
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.						
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.						
Puntaje IR						
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.						
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.						
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.						
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.						
Puntaje IM						
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo						
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas						
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión						
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.						
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer						
Puntaje CO						
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables						
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial						
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas						
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						

5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.						
Puntaje ME						
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						
Puntaje CH						
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular						
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara						
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo						
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha						
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos						
Puntaje ID						
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado						
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista						
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos						
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea						
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños						
Puntaje FI						
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos						
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo						
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos						
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema						
Puntaje ES						

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	
Investigador de Recursos 	IR	
Impulsor 	IM	
Coordinador 	CO	
Monitor Evaluador 	ME	
Cohesionador 	CH	
Implementador 	ID	
Finalizador 	FI	
Especialista 	ES	

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	
Investigador de Recursos 	IR	
Impulsor 	IM	
Coordinador 	CO	
Monitor Evaluador 	ME	
Cohesionador 	CH	
Implementador 	ID	
Finalizador 	FI	
Especialista 	ES	

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra?

Si

No

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

**ANEXO 5: Aplicación del instrumento
estructurado en escala Likert y
cuestionario**

Encuesta de auto-percepción PARTICIPANTE 1

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.				×		
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.				×		
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.			×			
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación			×			
Puntaje CE	14					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.			×			
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas			×			
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.			×			
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.				×		
Puntaje IR	13					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.				×		
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.		×				
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.			×			
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.			×			
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.		×				
Puntaje IM	14					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo		×				
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas		×				
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión		×				
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.		×				
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer		×				
Puntaje CO	10					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables			×			
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial			×			
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas		×				
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me			×			

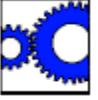
permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.			×			
Puntaje ME	14					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.			×			
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo				×		
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.				×		
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s				×		
Puntaje CH	15					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular			×			
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara			×			
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo		×				
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha			×			
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos			×			
Puntaje ID	14					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado				×		
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista				×		
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos				×		
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea				×		
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños				×		
Puntaje FI	20					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos				×		
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo			×			
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos			×			
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema				×		
Puntaje ES	14					

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.			×			
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.			×			
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.		×				
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación			×			
Puntaje CE	11					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.			×			
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas			×			
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.			×			
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.			×			
Puntaje IR	12					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.					×	
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.		×				
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.		×				
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.		×				
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.		×				
Puntaje IM	13					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo		×				
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas		×				
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión			×			
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.		×				
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer		×				
Puntaje CO	11					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables			×			
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial			×			
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas			×			
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me				×		

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.				×		
Puntaje ME	17					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.					×	
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo					×	
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.					×	
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s					×	
Puntaje CH	20					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular		×				
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara		×				
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo		×				
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha		×				
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos		×				
Puntaje ID	10					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado					×	
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista					×	
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos				×		
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea				×		
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños					×	
Puntaje FI	23					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos				×		
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo			×			
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos				×		
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema				×		
Puntaje ES	15					

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	14
Investigador de Recursos 	IR	13
Impulsor 	IM	14
Coordinador 	CO	10
Monitor Evaluador 	ME	14
Cohesionador 	CH	15
Implementador 	ID	14
Finalizador 	FI	20
Especialista 	ES	14

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	11
Investigador de Recursos 	IR	12
Impulsor 	IM	13
Coordinador 	CO	11
Monitor Evaluador 	ME	17
Cohesionador 	CH	20
Implementador 	ID	10
Finalizador 	FI	23
Especialista 	ES	15

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra?

Si

No

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

La tecnología es más motivadora

Encuesta de auto-percepción PARTICIPANTE 2

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.				×		
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.				×		
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.			×			
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	16					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.				×		
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas					×	
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.					×	
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	19					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.					×	
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.		×				
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.				×		
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.		×				
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.					×	
Puntaje IM	18					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas				×		
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión			×			
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.			×			
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer					×	
Puntaje CO	20					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables				×		
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial				×		
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas			×			
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me				×		

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.						×
Puntaje ME	21					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						×
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo					×	
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						×
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						×
Puntaje CH	23					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular					×	
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara			×			
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo				×		
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha					×	
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos		×				
Puntaje ID	19					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado				×		
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista					×	
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos					×	
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea					×	
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños					×	
Puntaje FI	24					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos				×		
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo					×	
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema					×	
Puntaje ES	19					

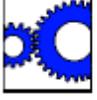
Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.				×		
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.					×	
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.					×	
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	19					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.				×		
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas					×	
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.					×	
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	19					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						×
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.		×				
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.				×		
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.		×				
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.					×	
Puntaje IM	19					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas					×	
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión			×			
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.					×	
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer					×	
Puntaje CO	23					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables				×		
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial			×			
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas		×				
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.			×			

5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.				×		
Puntaje ME	16					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						×
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						×
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						×
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						×
Puntaje CH	24					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular				×		
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara		×				
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo				×		
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha				×		
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos		×				
Puntaje ID	16					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado			×			
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista					×	
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos				×		
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea				×		
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños				×		
Puntaje FI	20					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos					×	
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo		×				
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema				×		
Puntaje ES	19					

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	16
Investigador de Recursos 	IR	19
Impulsor 	IM	18
Coordinador 	CO	20
Monitor Evaluador 	ME	21
Cohesionador 	CH	23
Implementador 	ID	19
Finalizador 	FI	24
Especialista 	ES	19

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	19
Investigador de Recursos 	IR	19
Impulsor 	IM	19
Coordinador 	CO	23
Monitor Evaluador 	ME	16
Cohesionador 	CH	24
Implementador 	ID	16
Finalizador 	FI	20
Especialista 	ES	16

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra?

Si

No

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

Los motivos fueron solo que es mejor trabajar en un ambiente bueno y agradable para que todo proyecto y/o trabajo tenga un buen fin. Eso es más importante que todo lo demás

Encuesta de auto-percepción PARTICIPANTE 3

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.				×		
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.						×
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.						×
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación						×
Puntaje CE	22					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.					×	
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas				×		
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.				×		
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	18					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						×
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.			×			
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.				×		
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.						×
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.						×
Puntaje IM	25					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas					×	
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión					×	
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.					×	
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer					×	
Puntaje CO	25					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables						×
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial						×
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas					×	
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me						×

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.				×		
Puntaje ME	27					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						×
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						×
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						×
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						×
Puntaje CH	24					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular						×
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara						×
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo						×
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha						×
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos						×
Puntaje ID	30					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado						×
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista				×		
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos					×	
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea						×
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños					×	
Puntaje FI	26					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos					×	
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo					×	
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema					×	
Puntaje ES	20					

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.					×	
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.					×	
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.					×	
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación						×
Puntaje CE	21					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.						×
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas						×
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.						×
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.						×
Puntaje IR	24					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						×
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.			×			
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.						×
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.						×
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.						×
Puntaje IM	27					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo						×
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas					×	
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión						×
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.					×	
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer						×
Puntaje CO	28					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables						×
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial					×	
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas						×
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.					×	

5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.						×
Puntaje ME	28					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						×
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						×
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.					×	
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						×
Puntaje CH	23					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular					×	
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara					×	
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo						×
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha					×	
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos				×		
Puntaje ID	25					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado						×
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista					×	
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos					×	
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea						×
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños						×
Puntaje FI	28					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos					×	
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo					×	
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos				×		
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema					×	
Puntaje ES	19					

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	22
Investigador de Recursos 	IR	18
Impulsor 	IM	25
Coordinador 	CO	25
Monitor Evaluador 	ME	27
Cohesionador 	CH	24
Implementador 	ID	30
Finalizador 	FI	26
Especialista 	ES	20

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	21
Investigador de Recursos 	IR	24
Impulsor 	IM	27
Coordinador 	CO	28
Monitor Evaluador 	ME	28
Cohesionador 	CH	23
Implementador 	ID	25
Finalizador 	FI	28
Especialista 	ES	19

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra?

Si

No

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

Pase de un rol más pasivo a otro más activo utilizando PC, ya que creo manejar bien en base a estos tipos de trabajo

Encuesta de auto-percepción PARTICIPANTE 4

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.			×			
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.					×	
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.				×		
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	17					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.				×		
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas			×			
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.				×		
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.				×		
Puntaje IR	15					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.					×	
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.				×		
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.				×		
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.				×		
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.			×			
Puntaje IM	20					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo				×		
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas			×			
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión				×		
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.			×			
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer				×		
Puntaje CO	18					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables				×		
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial				×		
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas						×
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me				×		

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.			×			
Puntaje ME	21					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.					×	
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo				×		
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.				×		
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s					×	
Puntaje CH	18					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular				×		
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara					×	
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo				×		
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha				×		
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos				×		
Puntaje ID	21					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado					×	
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista			×			
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos				×		
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea				×		
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños					×	
Puntaje FI	21					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos					×	
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo				×		
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema					×	
Puntaje ES	19					

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.			×			
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.					×	
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.				×		
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	17					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.				×		
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas			×			
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.				×		
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.				×		
Puntaje IR	15					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.				×		
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.					×	
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.				×		
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.				×		
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.					×	
Puntaje IM	22					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas				×		
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión					×	
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.					×	
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer				×		
Puntaje CO	23					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables					×	
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial					×	
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas				×		
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.					×	

5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.				×		
Puntaje ME	23					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.					×	
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo				×		
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.					×	
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s					×	
Puntaje CH	19					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular					×	
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara				×		
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo					×	
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha					×	
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos				×		
Puntaje ID	23					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado				×		
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista					×	
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos				×		
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea					×	
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños					×	
Puntaje FI	23					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos					×	
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo				×		
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema					×	
Puntaje ES	19					

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	17
Investigador de Recursos 	IR	15
Impulsor 	IM	20
Coordinador 	CO	18
Monitor Evaluador 	ME	21
Cohesionador 	CH	18
Implementador 	ID	21
Finalizador 	FI	21
Especialista 	ES	19

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	17
Investigador de Recursos 	IR	15
Impulsor 	IM	22
Coordinador 	CO	23
Monitor Evaluador 	ME	23
Cohesionador 	CH	19
Implementador 	ID	23
Finalizador 	FI	23
Especialista 	ES	19

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra? Si No

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

Yo creo que nos concentramos mas en el computador que en la sala de clases así pude obtener mejores resultados

Encuesta de auto-percepción PARTICIPANTE 5

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.			×			
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.					×	
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.				×		
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	17					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.					×	
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas					×	
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.					×	
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	20					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.					×	
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.	×					
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.	×					
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.			×			
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.					×	
Puntaje IM	15					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo						×
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas						×
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión						×
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.				×		
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer					×	
Puntaje CO	27					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables						×
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial					×	
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas		×				
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me				×		

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.					×	
Puntaje ME	22					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.					×	
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo					×	
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.					×	
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s					×	
Puntaje CH	20					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular				×		
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara		×				
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo		×				
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha				×		
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos				×		
Puntaje ID	16					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado				×		
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista			×			
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos					×	
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea					×	
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños			×			
Puntaje FI	20					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos				×		
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo				×		
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos				×		
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema				×		
Puntaje ES	16					

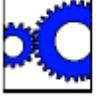
Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.					×	
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.					×	
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.					×	
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	20					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.				×		
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas			×			
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.					×	
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.				×		
Puntaje IR	16					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.					×	
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.		×				
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.		×				
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.		×				
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.				×		
Puntaje IM	15					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas					×	
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión					×	
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.					×	
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer					×	
Puntaje CO	25					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables					×	
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial				×		
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas			×			
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.			×			

5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.					×	
Puntaje ME	20					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.					×	
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo					×	
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.					×	
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s		×				
Puntaje CH	17					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular					×	
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara			×			
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo			×			
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha				×		
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos					×	
Puntaje ID	20					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado						×
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista			×			
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos			×			
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea			×			
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños			×			
Puntaje FI	18					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos				×		
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo				×		
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos				×		
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema				×		
Puntaje ES	16					

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	17
Investigador de Recursos 	IR	20
Impulsor 	IM	15
Coordinador 	CO	27
Monitor Evaluador 	ME	22
Cohesionador 	CH	20
Implementador 	ID	16
Finalizador 	FI	20
Especialista 	ES	16

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	20
Investigador de Recursos 	IR	16
Impulsor 	IM	15
Coordinador 	CO	25
Monitor Evaluador 	ME	20
Cohesionador 	CH	17
Implementador 	ID	20
Finalizador 	FI	18
Especialista 	ES	16

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra?

Si No

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

Por que estábamos frente a un computador

Encuesta de auto-percepción PARTICIPANTE 7

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.4.La generación de ideas fue una de mis cualidades.				×		
1.5.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.				×		
1.6.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.				×		
1.7.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	17					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.4.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.					×	
2.5.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas				×		
2.6.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.				×		
2.7.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.						×
Puntaje IR	19					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.4.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						×
3.5.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.				×		
3.6.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.				×		
3.7.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.			×			
3.8.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.			×			
Puntaje IM	20					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.4.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.5.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas				×		
4.6.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión			×			
4.7.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.				×		
4.8.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer				×		
Puntaje CO	20					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.4.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables			×			
5.5.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial			×			
5.6. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas			×			
5.7.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me				×		

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.8.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.			×			
Puntaje ME	16					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.4.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.					×	
6.5.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo					×	
6.6.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						×
6.7.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						×
Puntaje CH	22					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.4.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular			×			
7.5.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara			×			
7.6.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo				×		
7.7.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha					×	
7.8.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos					×	
Puntaje ID	20					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.4.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado			×			
8.5.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista			×			
8.6.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos			×			
8.7.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea					×	
8.8.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños				×		
Puntaje FI	18					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.4.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos					×	
9.5.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo					×	
9.6.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.7.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema		×				
Puntaje ES	17					

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.			×			
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.			×			
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.		×				
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación				×		
Puntaje CE	12					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.					×	
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas				×		
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.					×	
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	19					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.					×	
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.				×		
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.				×		
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.				×		
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.			×			
Puntaje IM	20					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas			×			
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión				×		
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.				×		
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer				×		
Puntaje CO	20					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables				×		
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial				×		
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas			×			
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.				×		

5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.						×
Puntaje ME	21					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						×
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo					×	
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.					×	
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s					×	
Puntaje CH	21					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular				×		
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara					×	
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo				×		
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha				×		
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos				×		
Puntaje ID	21					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado				×		
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista				×		
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos				×		
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea				×		
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños				×		
Puntaje FI	20					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos				×		
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo				×		
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos				×		
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema				×		
Puntaje ES	16					

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	17
Investigador de Recursos 	IR	19
Impulsor 	IM	20
Coordinador 	CO	20
Monitor Evaluador 	ME	16
Cohesionador 	CH	22
Implementador 	ID	20
Finalizador 	FI	18
Especialista 	ES	17

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	12
Investigador de Recursos 	IR	19
Impulsor 	IM	20
Coordinador 	CO	20
Monitor Evaluador 	ME	21
Cohesionador 	CH	21
Implementador 	ID	21
Finalizador 	FI	20
Especialista 	ES	16

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra?

S

No X

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

Porque era mi opción en participar con ese rol

Encuesta de auto-percepción PARTICIPANTE 8

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.4.La generación de ideas fue una de mis cualidades.				×		
1.5.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.				×		
1.6.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.			×			
1.7.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación			×			
Puntaje CE	14					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.4.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.			×			
2.5.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas			×			
2.6.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.				×		
2.7.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	15					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.4.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.				×		
3.5.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.			×			
3.6.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.			×			
3.7.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.			×			
3.8.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.			×			
Puntaje IM	16					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.4.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.5.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas			×			
4.6.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión				×		
4.7.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.			×			
4.8.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer				×		
Puntaje CO	19					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.4.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables				×		
5.5.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial			×			
5.6. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas				×		
5.7.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me			×			

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.8.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.		×				
Puntaje ME	16					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.4.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.			×			
6.5.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						×
6.6.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.				×		
6.7.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s			×			
Puntaje CH	16					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.4.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular				×		
7.5.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara					×	
7.6.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo			×			
7.7.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha			×			
7.8.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos		×				
Puntaje ID	17					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.4.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado					×	
8.5.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista				×		
8.6.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos				×		
8.7.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea				×		
8.8.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños				×		
Puntaje FI	21					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.4.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos				×		
9.5.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo			×			
9.6.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos				×		
9.7.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema				×		
Puntaje ES	15					

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.				×		
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.				×		
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.			×			
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación				×		
Puntaje CE	15					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.				×		
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas				×		
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.				×		
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.				×		
Puntaje IR	16					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.				×		
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.			×			
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.				×		
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.				×		
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.				×		
Puntaje IM	19					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas				×		
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión				×		
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.				×		
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer				×		
Puntaje CO	21					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables					×	
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial				×		
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas					×	
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.					×	

5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.			×			
Puntaje ME	22					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.				×		
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						×
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.					×	
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s					×	
Puntaje CH	20					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular					×	
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara					×	
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo				×		
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha				×		
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos			×			
Puntaje ID	21					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado					×	
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista					×	
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos					×	
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea					×	
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños				×		
Puntaje FI	24					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos					×	
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo			×			
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema					×	
Puntaje ES	18					

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
 Cerebro	CE	14
 Investigador de Recursos	IR	15
 Impulsor	IM	16
 Coordinador	CO	19
 Monitor Evaluador	ME	16
 Cohesionador	CH	16
 Implementador	ID	17
 Finalizador	FI	21
 Especialista	ES	15

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
 Cerebro	CE	15
 Investigador de Recursos	IR	16
 Impulsor	IM	19
 Coordinador	CO	21
 Monitor Evaluador	ME	22
 Cohesionador	CH	20
 Implementador	ID	21
 Finalizador	FI	24
 Especialista	ES	18

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra?

S

No X

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

Pues creo que tengo liderazgo y fuerte personalidad por lo que suelo tomar decisiones cuando hay indecisión.

Encuesta de auto-percepción PARTICIPANTE 10

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.4.La generación de ideas fue una de mis cualidades.				×		
1.5.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.				×		
1.6.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.			×			
1.7.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	16					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.4.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.			×			
2.5.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas				×		
2.6.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.					×	
2.7.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	17					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.4.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						×
3.5.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.			×			
3.6.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.					×	
3.7.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.			×			
3.8.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.					×	
Puntaje IM	22					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.4.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo				×		
4.5.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas	×					
4.6.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión			×			
4.7.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.				×		
4.8.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer					×	
Puntaje CO	17					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.4.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables					×	
5.5.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial			×			
5.6. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas			×			
5.7.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me				×		

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.8.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.					×	
Puntaje ME	20					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.4.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						×
6.5.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						×
6.6.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						×
6.7.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						×
Puntaje CH	24					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.4.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular				×		
7.5.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara						×
7.6.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo			×			
7.7.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha				×		
7.8.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos					×	
Puntaje ID	22					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.4.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado					×	
8.5.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista		×				
8.6.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos			×			
8.7.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea				×		
8.8.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños					×	
Puntaje FI	19					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.4.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos				×		
9.5.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo				×		
9.6.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.7.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema					×	
Puntaje ES	18					

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.				×		
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.				×		
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.		×				
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	15					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.		×				
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas			×			
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.						×
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	16					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						×
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.			×			
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.			×			
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.					×	
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.					×	
Puntaje IM	22					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo				×		
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas		×				
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión		×				
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.				×		
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer				×		
Puntaje CO	16					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables			×			
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial					×	
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas					×	
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.					×	

5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.					×	
Puntaje ME	23					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						×
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						×
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						×
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						×
Puntaje CH	24					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular			×			
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara					×	
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo		×				
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha			×			
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos			×			
Puntaje ID	16					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado				×		
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista		×				
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos		×				
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea				×		
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños			×			
Puntaje FI	15					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos				×		
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo					×	
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema				×		
Puntaje ES	18					

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	16
Investigador de Recursos 	IR	17
Impulsor 	IM	22
Coordinador 	CO	17
Monitor Evaluador 	ME	20
Cohesionador 	CH	24
Implementador 	ID	22
Finalizador 	FI	19
Especialista 	ES	18

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	15
Investigador de Recursos 	IR	16
Impulsor 	IM	22
Coordinador 	CO	16
Monitor Evaluador 	ME	23
Cohesionador 	CH	24
Implementador 	ID	16
Finalizador 	FI	15
Especialista 	ES	18

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra?



No

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

El motivo mayor fue que a mí me gusta escribir, por ende utilizaba la pizarra

Encuesta de auto-percepción PARTICIPANTE 12

Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta lúdica. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.4.La generación de ideas fue una de mis cualidades.	×					
1.5.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.			×			
1.6.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.			×			
1.7.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	12					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.4.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.			×			
2.5.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas			×			
2.6.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.					×	
2.7.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	16					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.4.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						×
3.5.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.		×				
3.6.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.			×			
3.7.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.			×			
3.8.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.			×			
Puntaje IM	17					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.4.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.5.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas					×	
4.6.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión			×			
4.7.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.					×	
4.8.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer					×	
Puntaje CO	23					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.4.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables			×			
5.5.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial			×			
5.6. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas				×		
5.7.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me					×	

permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.						
5.8.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.					×	
Puntaje ME	20					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.4.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.					×	
6.5.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						×
6.6.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						×
6.7.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						×
Puntaje CH	23					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.4.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular					×	
7.5.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara					×	
7.6.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo					×	
7.7.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha				×		
7.8.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos						×
Puntaje ID	25					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.4.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado					×	
8.5.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista					×	
8.6.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos					×	
8.7.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea						×
8.8.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños						×
Puntaje FI	27					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.4.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos					×	
9.5.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo					×	
9.6.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos					×	
9.7.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema					×	
Puntaje ES	20					

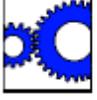
Califica cada acción con un número del 1 al 6, siendo que el 1 es la actividad con menos presencia y el 6 con más presencia. Con respecto a la utilización de la herramienta informática. Luego suma los puntajes de cada ítem.

1. Aporté ideas	1	2	3	4	5	6
1.1.La generación de ideas fue una de mis cualidades.			×			
1.2.En el trabajo en equipo, aporté ideas originales.			×			
1.3.Preferí evitar las soluciones obvias y exploré nuevos caminos para solucionar los problemas.					×	
1.4.Fundamentalmente, me motivé cuando los trabajos me permitieron poner en práctica mi imaginación					×	
Puntaje CE	16					
2. Aporté Recursos	1	2	3	4	5	6
2.1.Me aproveché de las nuevas oportunidades con facilidad.					×	
2.2.Fui rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas					×	
2.3.Me gustó contactar con las personas fuera de mi equipo y de mi organización.					×	
2.4.Fundamentalmente, me motivó el trabajo que me permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.					×	
Puntaje IR	20					
3. Aporté motivación e impulso	1	2	3	4	5	6
3.1.Siempre estuve dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.						×
3.2.Fui algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.		×				
3.3.En las reuniones, presioné al equipo para asegurar que no perdiéramos de vista el objetivo principal.			×			
3.4.No vacilé en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendí una posición minoritaria.			×			
3.5.Fui capaz de asumir el liderazgo cuando observé que mi equipo no estaba progresando.		×				
Puntaje IM	16					
4. Aporté coordinación	1	2	3	4	5	6
4.1.Tuve la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo					×	
4.2.Tuve la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas					×	
4.3.Aunque me gustó escuchar todos los puntos de vista, no vacilé a la hora de tomar una decisión				×		
4.4.Conseguí que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos.				×		
4.5.Conseguí que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer				×		
Puntaje CO	22					
5. Aporté valoración imparcial de ideas y propuestas	1	2	3	4	5	6
5.1.En el trabajo fui una persona que aportó soluciones razonables					×	
5.2.Tuve la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial					×	
5.3. Fui capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas					×	
5.4.Fundamentalmente, me gustaron los trabajos que me permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.					×	

5.5.En situaciones difíciles, fui capaz de mantener la serenidad y pensé de forma correcta.					×	
Puntaje ME	25					
6. Aporté armonía y cohesión	1	2	3	4	5	6
6.1.Fui capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas.						×
6.2.Siempre estuve dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo						×
6.3.Me esforcé en conocer a mis compañeros/as de trabajo.						×
6.4.El trabajo me motivé mucho cuando sentí que estaba creando buenas relaciones entre mis compañer@s						×
Puntaje CH	24					
7. Aporté pragmatismo y realismo	1	2	3	4	5	6
7.1.Fui capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular						×
7.2.No me gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara				×		
7.3.Fui capaz de organizar detalladamente todo el trabajo					×	
7.4.Tuve la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha						×
7.5.Me costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos						×
Puntaje ID	27					
8. Aporté atención al detalle y cumplimiento de plazos	1	2	3	4	5	6
8.1.Me esforcé todo lo que pude en terminar cualquier tarea que había comenzado						×
8.2.Ante cualquier proyecto que inicie, me consideré una persona muy perfeccionista						×
8.3.Fui muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos						×
8.4.Me motivaron los trabajos que me permitieron dedicar toda mi atención a una única tarea					×	
8.5.Siempre traté de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños						×
Puntaje FI	29					
9. Aporté experiencia y conocimientos técnicos	1	2	3	4	5	6
9.1.Mi mejor cualidad fueron mis experiencias y mis conocimientos técnicos					×	
9.2.Participé únicamente cuando supe mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo						×
9.3.Los trabajos que me motivaron son los que me permitieron utilizar mis conocimientos técnicos						×
9.4.Cuando me asignaron un trabajo, traté de informarme todo lo que pude sobre ese tema						×
Puntaje ES	23					

Escribe los puntajes obtenidos, en el recuadro que corresponda, de las encuestas anteriores.

HERRAMIENTA LÚDICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	12
Investigador de Recursos 	IR	16
Impulsor 	IM	17
Coordinador 	CO	23
Monitor Evaluador 	ME	20
Cohesionador 	CH	23
Implementador 	ID	25
Finalizador 	FI	27
Especialista 	ES	20

HERRAMIENTA INFORMÁTICA		
Roles		Puntajes
Cerebro 	CE	16
Investigador de Recursos 	IR	20
Impulsor 	IM	16
Coordinador 	CO	22
Monitor Evaluador 	ME	25
Cohesionador 	CH	24
Implementador 	ID	27
Finalizador 	FI	29
Especialista 	ES	23

Responde:

¿Cambiaste tu(s) rol(es) desde una herramienta a otra?

Si

No

¿Cuál(es) crees que fue(ron) el(los) motivo(s)?

Yo creo que mientras exista un computador de por medio siempre va a ser mas motivador que cualquier herramienta didáctica, sobre todo en los niños que prefieren estar en el computador que manipulando ellos mismos los materiales

ANEXO 6: Análisis del los indicadores del instrumento estructurado en escala Likert en el desarrollo del juego en soporte papel

PARTICIPANTE 1

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Observaciones:

El participante 1 recibe, ordena, guarda y entrega las cajas, en casi la totalidad de partidas. Y en gran parte de las partidas realiza y propone ideas al equipo tales como: Cuando los participante 1 y 4 forman una palabras¹,...el participante 1 forma una palabra de 4 letras². ...los participantes 1, 2 y 3 interactúan con las fichas y las ordenan para así poder operar los números y conseguir el número objetivo, los tres participantes entregan ideas³. ...el participante 1 finalmente forma una palabra (Crudo)⁴. ...el participante 1 se da cuenta que puede formar la palabra (huerta)⁵. Por lo anterior se considera mediana evidencia para este indicador., dado que hubo considerables ocasiones, en las cuales solo dedicaba su tiempo a observar sin entregar ideas.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Observaciones:

Considerando lo expuesto en el indicador anterior, las ideas propuestas por este participante, fueron originales en tres ocasiones: ...el participante 1 forma una palabra de 4 letras⁶...el participante 1 finalmente forma una palabra (Crudo)⁷. ...el participante 1 se da cuenta que puede formar la palabra (huerta)⁸. Luego se categoriza en poca evidencia para este indicador.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Observaciones:

Los diferentes caminos explorados por este participante, fueron en cuanto al orden de las fichas en el tablero. En unas ocasiones lo realiza posándolas de una en una. En otras, espera algunas reacciones demorando la entrega de fichas o también las lanza de una vez para que todos puedan manipularla. Estos cambios los realiza frecuentemente durante los juegos, es por eso que existe mucha evidencia de aquello.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Observaciones:

¹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 3

² Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 3

³ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 1

⁴ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 2

⁵ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 3

⁶ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 3

⁷ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 2

⁸ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 3

Este indicador tiene muy poca evidencia, ya que, el participante estaba motivado en todos los juegos, demostrándolo a la hora de actuar rápido para abrir la caja y ordenar las fichas en el tablero. Pero por otra parte encontramos motivación cuando el participante realizaba cálculos mentales y escritos durante muy pocas partidas.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Observaciones:

Existe muy poca evidencia, se demuestra únicamente cuando ve que otro participante toma una hoja y un lápiz, para realizar cálculos. Entonces este efectúa lo mismo.

2.2. Fue rápido en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Observaciones:

De acuerdo a lo planteado en el indicador anterior, la acción descrita fue realizada casi de inmediato que su compañero. Es por esto que existe muy poca evidencia y no nula.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Observaciones:

En pocas ocasiones este participante realiza mofas y comentarios hacia los otros equipos. Pero también ejecuta una pregunta durante un juego: El participante 1 realiza una consulta a la animadora: -¿puedo hacer esto?, por ejemplo, ocho por diez son ochenta y siete por siete son cuarenta y nueve, entonces yo ¿este resultado se lo puedo restar al otro?-.⁹ Por ende podemos obtener una mediana evidencia de este indicador.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, ya que en la primera sesión formó equipo con sus amigos más cercanos. En la siguiente sesión no asistieron sus amistades por lo que formó equipo con otros dos compañeros actuando con la misma motivación pero con menos protagonismo. Y en las dos últimas sesiones trabajó con sus amistades y otros compañeros que no fueron tan incluidos en el equipo. Es por esto que se evalúa con muy poca evidencia.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuesto a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones:

Existe poca evidencia de este indicador, ya que en la mayoría de las ocasiones tomaba decisiones sin hablar con otros participantes. Pero por otra parte realizaba procedimientos y soluciones en conjunto con otros participantes. Además en una ocasión dijo a sus compañeros: el participante 1 le comenta a su equipo: - el tema es que si ellos responden aun

⁹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

que tengan más tiempo, si consiguen hacer una palabra con más letras, igual se quedan con el puntaje-¹⁰

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Observaciones:

Existe poca evidencia demostrando esta característica cuando: El participante 3 toma el lápiz e inmediatamente el participante 1 se lo arrebató de las manos para así el poder anotar los cálculos¹¹ y El participante 5 ordena las letras e intenta formar una palabra, esta acción es interrumpida por el participante 1 el cual mueve las letras¹².

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Observaciones:

Existe nula evidencia de este comportamiento.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Observaciones:

Si nos paramos frente al indicador 2, entonces obtenemos poca evidencia en esta sección, ya que realizó sólo dos acciones referente a este indicador.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Observaciones:

Solamente en la primera sesión tomó decisiones por todo el equipo, designando tareas y realizando la mayoría de las acciones para llegar a resultado, ya que sus compañeros no tomaban la iniciativa. Pero en las otras sesiones trabajó, en conjunto con los participantes de su equipo. Es por esto que existe una poca evidencia.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Observaciones:

Existe extremada evidencia de este indicador, ya que, en dos ocasiones realizó actividades obvias: El participante 1 toma el silbato y se lo entrega al participante 2¹³. ...el participante 1 le dice al participante 4 que realice un cálculo¹⁴. Además en una parte importante de los juegos, no se entrometió en el trabajo de sus compañeros, entendiendo este comportamiento como la detección de los aportes de los participantes de su equipo. También demuestra este indicador, cuando corrige e interrumpe a sus compañeros (comportamientos mencionados en ítem 3), entendiendo estas acciones como la detección de lo que no podían aportar los participantes de su equipo. Desarrollando este indicador a lo largo de sus juegos.

¹⁰ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 2

¹¹ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 1

¹² Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 2

¹³ Ver Anexo 3, Sesión I, lectura de instrucciones

¹⁴ Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 1

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Observaciones:

Existe una mediana evidencia de este indicador, ya que, tal como fue mencionado en el indicador anterior, este participante designa tareas a sus compañeros y estos nunca le respondieron de forma negativa o demostraron sentirse obligados de hacer las acciones indicadas por el participante en cuestión.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Observaciones:

Existe extremada evidencia de este indicador, ya que todas las veces que tomó decisiones lo realizó con mucha rapidez y como sus compañeros no reclamaron por aquello, se entiende que escuchó los puntos de vista.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, nunca preguntó algo para llegar a un acuerdo.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Observaciones:

Existe extremada evidencia de este indicador, basándonos en el indicador 1 de este ítem, entendido las tareas realizadas por sus compañeros como las que mejor sabían y podían hacer.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Observaciones:

Existe una mediana evidencia de este indicador, ya que, en oportunas ocasiones aportó soluciones al juego, formando palabra y calculando el número objetivo.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Observaciones:

Existe poca evidencia de este indicador, ya que en la mayoría de las ocasiones dejó participar a sus compañeros de forma liberada, pero en otras juzgó de acuerdo a su conveniencia, como se muestra en el indicador 2 del ítem 3.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, ya que solo una vez realizó una acción que permite evaluar este comportamiento:...el participante 1 se da cuenta que falta una letra para formar una palabra¹⁵.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

¹⁵ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 2

Observaciones:

Entendiendo que este participante coopero con los cálculos y formación de palabras, se entiende que existe mucha evidencia de este indicador.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Observaciones:

El participante se encuentra sereno y poco eufórico durante todas las grabaciones, realizando cálculos y formando palabras analíticamente, es por eso que se encuentra mucha evidencia en este indicador.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Observaciones:

El participante trabajó con todas las personas que formaron sus equipos. Es por esto que existe mucha evidencia del indicador. Por otra parte no se presenta una extremada evidencia, porque en algunas sesiones, cuando participa con compañeros que nos son sus amigos, no proporciona espacios para integrarlos al desarrollo de las situaciones problemas.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Observaciones:

Entendiendo como buena sugerencia las acciones de sus compañeros, podemos apreciar mucha evidencia del indicador, ya que, en la mayoría de las ocasiones él ayuda a sus compañeros en el trabajo que se encuentran desarrollando, como lo indican las siguientes acciones: El participante 5 toma unas letras y las coloca sobre el tablero, el participante 1 le ayuda¹⁶. El participante 1 se involucra con el trabajo de su compañero¹⁷.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Observaciones:

El participante conoce a todos los integrantes de su equipo, ya que son compañeros de la universidad y curso, durante tres años. Por ende se entiende que existe una extremada evidencia de este indicador.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Observaciones:

Existe una evidencia nula que corroboré este indicador.

Ítem 7: Rol implementador

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Observaciones:

¹⁶ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 2

¹⁷ Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 3.

Existe mucha evidencia para este indicador, ya que, cooperaba con sus compañeros para la resolución de la actividad, entendiendo las acciones de sus colegas como ideas o planes para resolver un problema, los cuales fueron identificados por este jugador y por eso cooperaba con los participantes.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Observaciones:

Existe mediana evidencia de este indicador, entendiendo que el disgusto se manifiesta como un cambio de comportamiento o iniciativa propia para organizar las actividades. Se muestra cuando el participante determina tareas para sus compañeros y realiza labores de forma autónoma, como leer las instrucciones, tomar las cajas, sacar las fichas, ordenarlas, entregárselas a la animadora, etc.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Observaciones:

Existe mucha evidencia de este indicador, ya que, en ocasiones organiza las tareas de sus compañeros y todo el tiempo auto-otorga labores a realizar.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Observaciones:

Existe mucha evidencia de este indicador. Ya que su equipo lograba el objetivo en la mayoría de los juegos. Pero no alcanza la extremada evidencia, ya que en muy pocas ocasiones no obtuvieron resultado algunos ni palabra a formar.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, ya que, él toma iniciativa en todos lo juego de realizar una u otra tarea, sobre todo al comienzo de estas.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Observación:

Este participante se hizo cargo de recibir, ordenar y guardar las fichas en todos los juegos, entendiendo ésta como una que inició y finalizó en todos los casos. Además existe un comportamiento que realizó en conjunto, que determina este indicador: Al momento de la revisión de las operaciones realizadas por el otro equipo, el participantes 1, 4 y 5, continúan trabajando sobre el tablero¹⁸. Por otra parte, en muy pocas ocasiones cuando realizaba las tareas de cálculo y formación de palabras no llegaba a un fin. Es por esto que existe mucha evidencia y no extrema de este indicador.

¹⁸ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Observación:

Existe muy poca evidencia de este indicador, ya que, en dos ocasiones realiza actividades referentes a este: Al momento de la revisión de las operaciones realizadas por el otro equipo, el participantes 1, 4 y 5, continúan trabajando sobre el tablero¹⁹. ...el participante 1 observa el juego, corrigiendo algunos errores²⁰.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, ya que, solo en una ocasión corrige errores.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, ya que, el participante realiza diversas tareas durante todas las sesiones.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, sólo únicamente cuando corrige errores. En muchas ocasiones determina palabras no muy largas, sin temer a la derrota.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Observaciones:

Existe una mediana evidencia a este indicador, ya que, en algunas ocasiones coopera con los cálculos y formación de palabras como por ejemplo: El participante 1 y 4 realizan cálculos mentales²¹

Pero su mejor labor fue el de dar inicio a las partidas.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, ya que, participo casi siempre. Sin temer a los errores que podría cometer, él entregaba opiniones e ideas en casi todas las partidas.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

¹⁹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

²⁰ Ver Anexo 3, sesión IV, partida I, prueba 1

²¹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

Similar al indicador 1 de este ítem, existe una poca evidencia, ya que, en algunas ocasiones coopera con los cálculos y formación de palabras. Pero su mejor labor fue el de dar inicio a las partidas, quedando fuera esta última de conocimientos técnicos.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Observaciones:

Existe mucha evidencia de este indicador, considerando que el participante leyó las instrucciones y por otra parte realizó preguntas: ...el participante 1 realiza la siguiente pregunta: -en el caso que yo tuviera que realizar un cálculo rápido ¿lo realizo en el cuaderno?-²². El participante 1 realiza una consulta a la animadora: -¿puedo hacer esto?, por ejemplo, ocho por diez son ochenta y siete por siete son cuarenta y nueve, entonces yo ¿este resultado se lo puedo restar al otro?-.²³

PARTICIPANTE 2

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Observaciones:

En todas las ocasiones que recibe la caja o saca las fichas, se las entrega al participante 1. Además realiza en momentos algunas acciones que muestran este indicador:...los participantes 2 y 3 se muestran indecisos de quien toca el silbato, decidiendo tocar el silbato el participante 2 justo a tiempo²⁴. ...el participante 2 lleva el silbato a su boca y da una idea al grupo sobre la palabra a formar²⁵. Es por esto que se evalúa con poca evidencia.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Observaciones:

Existe muy poca evidencia, ya que, solo una única vez idea una palabra que es aceptada por sus compañeros.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Observaciones:

Existe nula evidencia de este comportamiento.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este comportamiento, únicamente cuando idea una palabra a formar.

²² Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

²³ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

²⁴ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 2

²⁵ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 3

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Observaciones:

Existe extremada evidencia, ya que este participante se hizo cargo de tocar el silbato en casi todos los juegos, y cuando realizaba esta labor, lo hacía de manera oportuna atento a las elaboraciones de sus compañeros.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Observaciones:

Existe una extremada evidencia de este indicador, ya cada vez que se daba cuenta de que existía un resultado o una palabra formada tocaba rápidamente casi de inmediato el silbato.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Observaciones:

Cuando existían estímulos provocados por los participantes de los otros equipos, este participante siempre les respondía. Además realiza dos preguntas a la animadora: El participante 3 levanta su mano para formular una pregunta, siendo la participante 2 quien la realiza: -¿Se tienen que utilizar las 4 operaciones? -²⁶...el participante 2 interactúa con otro equipo diciendo: -Karina, ¡apostemos! -²⁷. Es por esto que se evalúa con mucha evidencia.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, ya que en la primera sesión formó equipo con sus amigos más cercanos. En la siguiente sesión no asistieron sus amistades por lo que formó equipo con otros dos compañeros actuando con la misma motivación pero con menos protagonismo. Y en las dos últimas sesiones trabajo con sus amistades y otros compañeros que no fueron tan incluidos en el equipo. Es por esto que se evalúa con muy poca evidencia.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, solamente cuando idea una palabra a formar.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Observaciones:

Existe una evidencia nula de este indicador, ya que, en todas las ocasiones toca el silbato cuando el equipo está de acuerdo con el resultado o palabra formada. Además pregunta en reiteradas ocasiones si los participantes están de acuerdo con las palabras formadas.

²⁶ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

²⁷ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 3

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Observaciones:

No existe evidencia de este indicador, por lo que se evalúa con nula evidencia.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Observaciones:

No se observa un cuestionamiento de puntos de vista de este participante hacia otros y nunca apoyo las posiciones minoritarias. Es por esto que su evaluación es nula.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Observaciones:

Existe poca evidencia de este comportamiento, solo cuando realizo acciones de escribir en la pizarra las operaciones efectuadas por sus compañeros, que fue en dos ocasiones: el participante 2 que ha logrado un resultado toca el silbato reiteradas veces, mientras tanto escribe con el plumón que tenía el participante 3 en el tablero las operaciones que utilizo para lograr el numero.²⁸ El participante 2 con el plumón escribe en el tablero las operaciones que utilizaron para lograr el número objetivo²⁹.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Observaciones:

Como el participante no se entrometió en ninguna de las labores realizadas por sus compañeros, se entiende que si detecto los aportes de las personas que conformaban su equipo. Por ende se evalúa con mucha evidencia. Además siempre que recibía las fichas se las entregaba al participante 1, otorgándole la responsabilidad o la labor de ordenarlas y presentarlas.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Observaciones:

No se detecta comportamiento que defina este indicador, por lo que se evalúa con nula evidencia.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Observaciones:

Existe una mediana evidencia, ya que el participante siempre toca el silbato sabiendo que el equipo está de acuerdo con la respuesta.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

²⁸ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

²⁹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

Observaciones:

Existe una mediana evidencia, ya que, pregunta en reiteradas ocasiones si los participantes están de acuerdo con las palabras formadas.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Observaciones:

Existe una extremada evidencia, ya que, dejó participar a sus compañeros en forma liberada en todas las ocasiones.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Observaciones:

Existe muy poca evidencia, ya que da solución solo una vez en todos los juegos.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Observaciones:

Existe mucha evidencia, ya que siempre preguntó si estaban de acuerdo con la respuesta a todo el equipo, pero por otra parte, designó una labor al participante 1 de acuerdo a su propio juicio.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Observaciones:

No existe evidencia para describir este indicador, por ende se evalúa con nula evidencia.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Observaciones:

Muestra una extremada evidencia, ya que siempre se encontraba tanteando el tiempo y las respuestas de sus compañeros para tocar el silbato.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Observaciones:

Se determina mediana evidencia, ya que en la ocasión que entregó un apalabra al equipo lo hizo en un momento de conflicto. Pero por otra parte en reiteradas ocasiones se ponía nervioso cuando quedaba poco tiempo para tocar el silbato, actuando siempre en forma correcta, pero no con serenidad.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Observaciones:

Se visualiza mucha evidencia, ya que, la mayoría de las veces cumplía solo la labor de tocar el silbato, cooperando cuando sus compañeros no obtenían resultado o palabras formadas.

Actuó de la misma forma con todos los participantes que formaron su equipo. Pero no existe una extremada evidencia, porque en la cuarta sesión no logro crear instancias para integran de forma completa a un participante.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Observaciones:

Se evalúa con extremada evidencia, ya que, este participante apoyaba a sus compañeros cuando tocaba el silbato. Y esta acción fue realizada en todas las ocasiones con respaldo de todos sus compañeros. Entendiendo esto como el apoyo a las buenas sugerencias.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Observaciones:

El participante conoce a todos los integrantes de su equipo, ya que son compañeros de la universidad y curso, durante tres años. Por ende se entiende que existe una extremada evidencia de este indicador.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Observaciones:

Se evalúa con extremada evidencia, ya que siempre se encontró interesada en el consenso, señalando esto como indicio de tener buenas relaciones con sus compañeros.

Ítem 7: Rol implementador

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Observaciones:

Tiene una extremada evidencia, ya que siempre detecto los resultados para tocar el silbato.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Observaciones:

No existe comportamiento que describa este indicador, por lo que se evalúa con nula evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Observaciones:

Solo se puede corroborar este indicador, cuando el participante escribe las operaciones en la pizarra. Por ende se evalúa con poca evidencia.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Observaciones:

Tiene una extremada evidencia, ya que su labor fue tocar el silbato en la mayor parte de los juegos, por ende realizo su función de manera correcta en todas las ocasiones.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Observaciones:

Antes de determinar su labor primordial en el equipo, titubeo al momento de decir tocar el silbato, cuando el participante 1 le otorgo esta labor, el participante en cuestión no titubeo más. Por ende tiene una extremada evidencia.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Observación:

Tiene extremada evidencia, ya que, la tarea primordial de este participante fue tocar el silbato, labor que comenzaba y finalizaba siempre. Además cuando realizó otras labores, como escribir en la pizarra, termino siempre la tarea.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Observaciones:

Obtiene una extremada evidencia, ya que, se preocupó de manera minuciosa de tocar el silbato cuando correspondía. Además se puede describir este indicador, en el momento en que el participante escribía en la pizarra, entendiendo esta acción como búsqueda de la perfección.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Observaciones:

No se evidencia descripción para corroborar este indicador, por ende se evalúa con nula evidencia.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Observaciones:

Se evalúa con mucha evidencia, ya que se dedicó la mayor parte del tiempo a la labor de tocar el silbato. Pero no obtiene la extremada evidencia, porque se ocupa en muy pocas ocasiones de otras labores a realizar, simultáneas a su tarea principal.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Observaciones:

Se prueba cuando le preguntaba a sus compañeros si estaban de acuerdo con el resultado antes de tocar el silbato, además cuando escribe las operaciones en la pizarra, pero no se preocupa de los detalles pequeños, por ende obtiene mediana evidencia.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Observaciones:

Se muestra solo cuando idea una palabra a formar. Por ende tiene muy poca evidencia.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

Se evalúa con mucha evidencia, ya que, solo participo de los resultados una única vez idean un palabra, entendiendo que solo en esta ocasión estaba segura de lo que decía.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

Obtiene muy poca evidencia, ya que solo participó esa vez en la ideación de la palabra, entendiendo esta acción como la desmotivación por utilizar sus conocimientos técnicos.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Observaciones:

Se visualiza poca evidencia, ya que cuando el participante 1 leía las instrucciones, el participante en cuestión desarrollaba otras actividades: el participante 2 revisa su celular³⁰. Pero por otra parte pone atención cuando sus compañeros realizan y responden preguntas.

PARTICIPANTE 3

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Observaciones:

Se muestra extremada evidencia del indicador con las siguientes descripciones: ...el participante 3 le indica algunos números que podrían utilizar para lograr el número objetivo³¹. ... el participante 3 forma una palabra (lino)³². El participante 3 ordena las letras que se encuentran sobre el cuaderno formando una palabra³³. ...el participante 3 deduce una palabra (Calama)³⁴. ...participante 3 se da cuenta de una posible palabra que la deduce de la primera, esta es (rutera)³⁵. ...el participante 3 inmediatamente forma una palabra (luchare)³⁶. El participante 3 dice que cálculos realizar³⁷.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Observaciones:

De acuerdo al indicador anterior, se puede corroborar que hubo una extremada evidencia de ideas originales, que el equipo validó como respuestas.

³⁰ Ver Anexo 3, Sesión I, lectura de instrucciones

³¹ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

³² Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 3

³³ Ver Anexo 3, Sesión I, partida III, prueba 3

³⁴ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 2

³⁵ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 3

³⁶ Ver Anexo 3, Sesión III, partida III, prueba 3

³⁷ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 1

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Observaciones:

Se observa mucha evidencia. Ya que, cuando participó realizó, con y sin cooperaciones, casi todas las respuestas del equipo.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Observaciones:

Se observa extremada evidencia de este indicador, ya que estuvo atento en todos los juegos en poder resolver u obtener una respuesta en los juegos.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Observaciones:

Se evidencia mucha evidencia, ya que en la mayor parte de las ocasiones que formó una palabra, esta fue derivada de otra que escuchó o formaron sus compañeros.

2.2. Fue rápido en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Observaciones:

Se observa mucha evidencia, ya que la palabra derivada de otras que fueron ideadas por este participante, fueron detectadas de luego de un tiempo observando la palabra,.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Observaciones:

En ocasiones responde a los comentarios realizados por los participantes de otros equipos. Por otra parte si se mofa del otro equipo cuando pierde. Por ende se otorga poca evidencia.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Observaciones:

No existe evidencia de este indicador, por lo que obtiene evidencia nula.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuesto a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones:

Cuando ocurre esta acción: El participante 3 levanta su mano para formular una pregunta, siendo la participante 2 quien la realiza: -¿Se tienen que utilizar las 4 operaciones?-.³⁸. Se

³⁸ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

entiende que se comunico con el participante 2 realizándole esa pregunta de forma clara. Pero como es la única observación, entonces existe muy poca evidencia.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Observaciones:

No se observa ningún comportamiento que determine este indicador, de hecho existen acciones que dicen lo contrario: ...los participantes 2 y 3 se muestran indecisos de quien toca el silbato, decidiendo tocar el silbato el participante 2³⁹. ...los participantes 2 y 3 miran al participante 1, esperando su respuesta.⁴⁰ Por ende existe nula evidencia.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Observaciones:

No existe evidencia que determine esta acción, por ende se evalúa con nula evidencia.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Observaciones:

Existe nula evidencia de este aspecto, de hecho, el participante realiza las acciones sin preguntar pero sin opacar la labor de los su compañeros.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Observaciones:

Se determina una extremada evidencia, al formar palabras cuando los otros no lo hacían. Y al ordenar e intentar crear palabras.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, ya que el participante no se preocupa de las labores de los otros compañeros, solo de lo que él hace. Sin embargo en una oportunidad presenta el siguiente comportamiento: El participante 3 dice que cálculos realizar⁴¹. Pero no indica a quien va dirijo, por ende no afecta a la evaluación.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Observaciones:

En este momento: El participante 3 dice que cálculos realizar⁴². El participante 4 responde la actitud del participante en cuestión, por ende si influye en esa persona sin hacer presión. Pero como es el único caso, existe muy poca evidencia.

³⁹ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 2

⁴⁰ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 1

⁴¹ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 1

⁴² Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 1

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Observaciones:

Las decisiones tomadas por este participante, son de carácter individual, sin tomar puntos de vista. Ya que, no afectan a los demás participantes, sino que les ayuda. Por otra parte, en pocas ocasiones formo palabras y se las mostró a sus compañeros para que en conjunto determinaran si la palabra ideada será la respuesta del equipo. Es por eso que se observa poca evidencia.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Observaciones:

Cuando les pregunto a sus compañeros si estaba de acuerdo con la palabra formada, entonces contiene este indicador, como esta acción la realizo pocas veces, entonces tiene poca evidencia.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Observaciones:

No existe evidencia de que quisiera lograr que sus compañeros hicieran las labores más propicias para ellos. Sino que él creó ambientes en donde su labor fue propicia para sí mismo. Por ende existe una nula evidencia.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Observaciones:

Aporto múltiples soluciones razonables, por ende existe una extremada evidencia.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Observaciones:

Se observa cuando, el participante en cuestión le pregunta a su equipo si están de acuerdo con la palabra creada por él. Es aquí donde se evidencia este indicador, como esta acción la efectúa pocas veces. Existe poca evidencia de este indicador.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Observaciones:

No existe evidencia para corroborar este indicador, por lo que se evalúa con nula evidencia.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Observaciones:

Existe extremada evidencia, ya que se preocupo y realizo las actividades de calcular y formar palabras espontáneamente, permitiendo entender que le gustaba realizarlas

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Observaciones:

Cuando sus compañeros no lograban llegar a respuesta, este intentaba realizarlas. De hecho en muchas ocasiones logro su objetivo, sin euforia. Por ende se evalúa con mucha evidencia, pero no con extrema. Ya que, en ocasiones no logra su objetivo por ende no actúa en forma correcta.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Observaciones:

Se observa mucha evidencia, ya que, su labor fue más bien solitaria. Sin interrumpir a los otros. Cuando se introdujeron otros participantes al equipo. Este continuo realizando de igual forma sus tareas.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Observaciones:

No existe evidencia de este indicador, por lo que existe una nula evidencia.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Observaciones:

El participante conoce a todos los integrantes de su equipo, ya que son compañeros de la universidad y curso, durante tres años. Por ende se entiende que existe una extremada evidencia de este indicador.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Observaciones:

Su motivación es personal, por intereses individuales. Es por eso que existe una nula evidencia del indicador.

Ítem 7: Rol implementador

Indicadores:

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Observaciones:

Existe mucha evidencia, ya que realizo la gran mayoría de palabras respondidas por el grupo.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Observaciones:

No existe evidencia para corroborar este indicador, por ende se evalúa con nula evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Observaciones:

Existe mucha evidencia, ya que se interpreta la formación de palabra como una organización detallada de su labor. También se corrobora cuando dicta operaciones a calcular. Como no

todas las palabras formadas fueron la respuesta decidida por el grupo. No obtiene una extremada evidencia.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Observaciones:

Existe mucha evidencia, ya que cooperó o realizó la labor de calcular y formar palabras todas las sesiones. Pero como en ocasiones no logro su objetivo, entonces su evaluación no es extremadamente evidente.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Observaciones:

Al formar una palabra (te), los participantes 2 y 3 se muestran indecisos de quien toca el silbato⁴³. Como esta palabra no fue ideada por el participante en cuestión, no estaba realizando la labor de idear o calcular, por ende no tenía clara la tarea que llevaría a cabo, entonces se comporto de esa forma en la descripción del inicio. Como fue la única vez que realizo titubeos. Se evalúa con muy poca evidencia.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Observación:

Se observa mucha evidencia, ya que la mayoría de las veces que comenzó a calcular o formar una palabra termino y cumplió su objetivo. Como no fueron todas las veces no obtiene una extremada evidencia.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Observaciones:

Mucha evidencia, ya que, su labor realizada durante la mayoría de las sesiones, obtuvo buenos resultados. Indicando que su trabajo buscaba la perfección.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Observaciones:

Se presenta mucha evidencia, ya que, en la mayoría de las palabras formadas estaban correctas.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Observaciones:

Se observa extremada evidencia, ya que, realizo el mismo trabajo en casi la totalidad de las sesiones. Preocupándose de los cálculos, pero más aun de la formación de palabras.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

⁴³ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 2

Observaciones:

De acuerdo con los indicadores 2 y 3 de este ítem, se puede determinar que existe mucha evidencia de este indicador.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Observaciones:

Se manifiesta extremada evidencia en este indicador, ya que, el participante proporcionó casi todas las palabras de los juego.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

Se observa mediana evidencia en este punto, ya que, aunque el participante siempre realizaba la labor de operar número en orden correcto y formar palabras, se puede determinar que existía conocimiento de los que efectuaba. Por otra parte, no todas las palabras formadas ni los cálculos logaron su objetivo.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

Se manifiesta extremada evidencia en este indicador, ya que, el participante proporcionó casi todas las palabras de los juego.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Observaciones:

Se observa mediana evidencia, ya que en el momento de lectura de las instrucciones, puso atención y además formulo una pregunta: El participante 3 levanta su mano para formular una pregunta, siendo la participante 2 quien la realiza: -¿Se tienen que utilizar las 4 operaciones?-⁴⁴.

PARTICIPANTE 4

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Observaciones:

Existe mediana evidencia, ya que este individuo fue participe y protagonista de múltiples ideas tales como; participante 4 realizar cálculos en el cuaderno⁴⁵. El participante 4 sintetiza el instructivo para ejemplificar la explicación⁴⁶. ...el participante 4 le indica el orden de las

⁴⁴ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

⁴⁵ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

⁴⁶ Ver Anexo 3, Sesión I, lectura de instructivo

operaciones que deben llevar los números que se encuentran sobre el tablero⁴⁷. El participante 4 le entrega sugerencias al participante 5⁴⁸. ...el participante 4 vuelve a su asiento con un lápiz y un papel⁴⁹. ...los participante 1 y 4 forman una palabra (tiñes)⁵⁰. ...el participante 4 no toca las fichas pero si da ideas de la probable palabra a formar⁵¹. Pero por otra parte no entrega tantas ideas que finalicen o resuelvan los problemas, además en considerables ocasiones no aporta ideas estando apartado del grupo, es por eso que no supera la mucha evidencia.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Observaciones:

De las ideas anteriormente mencionadas se puede señalar que tres son ideas originales: El participante 4 sintetiza el instructivo para ejemplificar la explicación⁵². ...el participante 4 vuelve a su asiento con un lápiz y un papel para realizar cálculos⁵³. ...el participante 4 le indica el orden de las operaciones que deben llevar los números que se encuentran sobre el tablero⁵⁴. Por ende se evalúa con una poca evidencia.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Observaciones:

Se observa muy poca evidencia, ya que, la única vez que exploró nuevos caminos, fue cuando se paró a buscar un lápiz y un papel para realizar cálculos. Además dio pie para que un compañero lo imitara.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Observaciones:

Existe motivación en muy pocas situaciones a lo largo de los juegos, el participante generalmente se aísla del grupo y efectúa labores cooperadoras en escasas oportunidades, como cuando: El participante 4 pone las letras sobre su mesa⁵⁵. El participante 4 recibe la caja y se la entrega al participante 3⁵⁶. Aunque en estas ocasiones reaccionó con motivación, las acciones no permiten determinar que pone en práctica su imaginación. Las oportunidades que pone en práctica su motivación es cuando realiza cálculos, estimando una muy poca evidencia de esta acción.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

⁴⁷ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

⁴⁸ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

⁴⁹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 2

⁵⁰ Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 3

⁵¹ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 2

⁵² Ver Anexo 3, Sesión I, lectura de instructivo

⁵³ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 2

⁵⁴ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

⁵⁵ Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 2

⁵⁶ Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 3

Observaciones:

Se observa poca evidencia de este indicador, ya que realiza solo cuatro acciones que determinan este comportamiento: ...al momento de formar una palabra (hipo) el participante 4 toma y toca el silbato⁵⁷. ...al momento de llegar al resultado el participante 4 busca y toca el silbato⁵⁸. ...los participantes entregan ideas y el participante 4 las escribe en su hoja⁵⁹. ...el participante 4 señala al grupo que han logrado el número objetivo⁶⁰.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Observaciones:

A pesar que detecta pocas ideas de sus compañeros, en todas estas se manifiesta rápidamente. Por lo tanto se evalúa con extremada evidencia. Considerando que el participante en cuestión se relaciona y coopera poco con sus colegas, al ver que no necesitan de su ayuda, de lo contrario reacciona.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Observaciones:

Como el participante en cuestión no se cohesionaba mayoritariamente con su equipo, en casi todos los juegos se preocupaba y distraía con los quehaceres, dichos, bromas y acciones de los participantes de los equipos contrarios. En diversas oportunidades establece comunicación con estos, como por ejemplo: ...interactuaban con el otro grupo diciendo el participante 4. -Paliza-⁶¹. El participante 4 les dice a los participantes del otro grupo con voz burlesca: - tomen agüita chiquilla, tomen agüita.-⁶². Por otra parte realiza dos preguntas a las investigadoras: Tras una pregunta realizada por otro equipo el participante 4 realiza una pregunta: -¿pero los números solamente se pueden ocupar una vez?⁶³. . Luego de un tiempo el participante 4 pregunta a la monitora: -¿Cuánto tiempo queda?-.⁶⁴. Por ende se evalúa con extremada evidencia.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Observaciones:

Se observa que este participante no se encuentra motivado dentro de su equipo, pero su motivación aumenta a la hora de comunicarse con participantes de otros equipos. También, en todas las ocasiones conversaba con las investigadoras a cerca del juego ejecutado, entregando datos y ayudas. Considerando que el participante no demostraba ser útil en su equipo, ejecutó todas las sesiones del juego, estimando que le interesaba estar ahí por conocer a nuevas personas (las investigadoras). Por ende se evalúa con mucha evidencia.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

⁵⁷ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 3

⁵⁸ Ver Anexo 3, Sesión I, partida III, prueba 1

⁵⁹ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 1

⁶⁰ Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 1

⁶¹ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 1

⁶² Ver Anexo 3, Sesión III, partida II, prueba 3

⁶³ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

⁶⁴ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 2

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones:

Se observa este indicador en el momento que sintetiza el instructivo, le indica las operaciones a escribir a un compañero y cuando señala a sus colegas que se obtuvo un resultado, por ende se evalúa con poca evidencia.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Observaciones:

No se observa evidencia de este indicador, de lo contrario, el participante cuando toma decisiones no se detecta autoritarismo, sino que cooperación. Por ende obtiene nula evidencia.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Observaciones:

No realiza acciones que determinen este indicador, por ende se evalúa con nula evidencia.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Observaciones:

No existe evidencia de este indicador, por ende se evalúa con evidencia nula.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Observaciones:

Se determina este indicador, cuando toma iniciativa al momento de ir a buscar un lápiz y un papel, como también en los momentos que busca con rapidez el silbato. Por ende se estima una poca evidencia.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Observaciones:

Se observa este indicador, cuando: El participante 4 toma el plumón y se lo pasa al participante 5 para que escriba el resultado de la operación.⁶⁵ 4 le indica al participante 2 que toque el silbato⁶⁶. El participante 4 recibe la caja y se la entrega al participante 3⁶⁷. Por ende resulta con poca evidencia.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Observaciones:

Considerando que las tareas indicadas por este participante a sus compañeros, mencionadas en el indicador anterior, fueron concluidas por los participantes, se puede apreciar que pudo

⁶⁵ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

⁶⁶ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 3

⁶⁷ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida, prueba 3

influir en aquellas personas. Como estas situaciones fueron realizadas en pocas ocasiones, obtiene un poco evidencia.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Observaciones:

Se observa este indicador, en los momentos que toma el silbato y lo toca, como fueron pocas oportunidades, se infiere un poco evidencia.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Observaciones:

No se observan acciones que determinen este indicador, de hecho, los compañeros de su equipo establecieron sus prioridades y objetivos sin influencia del participante en cuestión. Por ende existe nula evidencia.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Observaciones:

Como el participante demuestra tener poca influencia sobre sus compañeros, podemos determinar que entregó libertad a sus compañeros para desarrollar las actividades que se les antojarán, pensando que estas actividades son las que ellos más saben hacer, se sostiene que existe mucha evidencia. No obtuvo un extremada evidencia, porque reaccionó y proporcionó al equipo pocas veces labores que sus compañeros también realizaba.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Observaciones:

Existe una mediana evidencia de este suceso, considerando el indicador 1 del ítem 1. Porque proporcionó diversas soluciones a conflictos, las cuales fueron razonables, ya que, las situaciones lo ameritaban.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Observaciones:

No se observan acciones en donde tomará algún partido, de hecho, siempre actúa de manera lejana sin entrometerse en decisiones y cuando se entromete es porque estaban todos de acuerdo. Por ende se evalúa con extremada evidencia.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Observaciones:

Se observa solo una acción que se refiere a este indicador: El participante 5 le dice al participante 4 que toque el silbato, este no lo hace porque no han llegado al resultado⁶⁸. Pero por lo general no realiza acciones en donde critica o rechaza alguna idea u opinión, de hecho, siempre actúa de manera lejana sin entrometerse en decisiones y cuando se entromete es porque están todos de acuerdo. Por ende se evalúa con muy poca evidencia.

⁶⁸ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Observaciones:

Se determina este indicador con mucha evidencias, considerando que en la mayoría de los juegos, observaba desde fuera a su equipo. Infiriendo con esto, que tanteaba y analizaba las distintas situaciones, reaccionando poco, pero en estas, de manera oportuna y correcta.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Observaciones:

Cada vez que determino y tomo la iniciativa de tocar el silbato, fueron en situaciones difíciles, lo hizo de forma serena y correctamente. Sin ser rechazada por sus compañeros. Por ende se evalúa con mucha evidencia. No alcanza la extremada evidencia conociendo que no realizó ninguna acción en otras ocasiones difíciles.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Observaciones:

Considerando la realización de labores en pocas oportunidades, muestra que no se sentía a gusto en su equipo, por ende existe muy poca evidencia de este indicador. Además en la primera sesión, trabajo con otros participantes y en este equipo, tuvo una actuación mucho más activa que en las otras tres sesiones.

6.2. Siempre estuvo dispuesto a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Observaciones:

Existe una acción que realizó el participante que muestra la tendencia de este indicador: el practicante 1 le pide un pedazo de papel al participante 4, este se lo entrega al instante⁶⁹. Como es el único comportamiento, entonces obtiene muy poca evidencia.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Observaciones:

El participante conoce a todos los integrantes de su equipo, ya que son compañeros de la universidad y curso, durante tres años. Por ende se entiende que existe una extremada evidencia de este indicador.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañeros

Observaciones:

No existe evidencia de este indicador, ya que se manifiesta en lejanía con sus compañeros, motivándose por un resultado favorable para el equipo, no por las relaciones que en este había.

Ítem 7: Rol implementador

⁶⁹ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 1

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Observaciones:

Se observa este indicador al momento que se para de su asiento y va a buscar una hoja y lápiz para realizar cálculos, indicando que este plan era eficiente para resolver las pruebas de números. Como es la única oportunidad se evalúa con muy poca evidencia.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Observaciones:

Este indicador se muestra en extremada evidencia, considerando que el participante reaccionaba solo frente a las situaciones donde sus compañeros no tomaban la iniciativa, demostrando que no le gustaba la falta de dirección u organización. Además se manifestaba distante y lejano en la mayor parte de la veces, entendiendo que estas ocasiones sus compañeros determinaban una dirección clara y organizada.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, ya que organiza muy pocas algún trabajo, sin demostrar la detección de detalles.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Observaciones:

Existe evidencia nula de este aspecto.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Observaciones:

El participante tomaba iniciativa solo cuando el trabajo estaba desorganizado. Por ende existe nula evidencia.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Observación:

Las tareas que realizó el participante fueron diversas, pero en muy pocas ocasiones comenzó con una y termino con esa misma, sino que ejercía labores solo momentáneas veces. Por ende existe muy poca evidencia de este indicador.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Observaciones:

Existe evidencia nula de este indicador.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, de hecho en una ocasión comete errores: Al momento de la revisión el participante 4 se da cuenta que algunos cálculos están errados y se disculpa frente al equipo⁷⁰.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Observaciones:

La motivación al trabajo fue dirigida no por la tarea sino que por la necesidad del equipo. Por ende existe una evidencia nula de este indicador.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Observaciones:

Tal como muestra el análisis del indicador 3 de este ítem y el indicador 4 del ítem 7, no muestra acciones de este indicador. Por otro lado siempre garantizó que los trabajos se hicieran bien, en los momentos de decidir tocar el silbato. Por ende tiene muy poca evidencia.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Observaciones:

Existe poca evidencia de este indicador, únicamente en los siguientes comportamientos: El participante 1 y 4 realizan cálculos mentales⁷¹. ...el participante 4 ordena los números sobre el tablero mientras que calcula mentalmente la operación de ellos⁷². ...el participante 4 calcula los resultados⁷³.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

El participante aportó mayormente cuando la necesidad lo ameritaba, no se demuestra que lo hiciera porque sabía del tema. Por ende tiene nula evidencia.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

Tal como muestra el indicador 1 de este ítem, el participante tiene poca evidencia de aportes técnicos, pero considerando la motivación de su participación en la necesidad colectiva, se evalúa este indicador con muy poca evidencia.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Observaciones:

Existe evidencia nula de este indicador.

⁷⁰ Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 1

⁷¹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

⁷² Ver Anexo 3, Sesión III, partida III, prueba 1

⁷³ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 1

PARTICIPANTE 5

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Observaciones:

Se observa poca evidencia de este indicador, únicamente cuando: El participante 5 sugiere una palabra (apiñate)⁷⁴. El participante 5 mueve las letras formando una palabra (macula)⁷⁵. Luego de unos movimientos el participante 5 forma una palabra (rutera)⁷⁶.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Observaciones:

Como existe poca identificación de acciones del indicador anterior y estas maniobras fueron todas originales, ya que logró el objetivo de la prueba y fue aceptada por todos sus compañeros, entonces existe una poca evidencia de este indicador.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, de hecho siempre desarrolló la misma estrategia para resolver los problemas.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Observaciones:

Existe poca evidencia de este indicador, aunque realizó motivadamente las labores de formar palabras, lo hizo pocas veces.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, ya que no se observan actitudes que lo representen.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Observaciones:

Como no hay evidencia en la detección de nuevas ideas, entonces también existe nula evidencia para este indicador.

⁷⁴ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 1

⁷⁵ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 2

⁷⁶ Ver Anexo 3, Sesión III, partida I, prueba 3

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Observaciones:

En muchas ocasiones reaccionó frente a estímulos proporcionados por los jugadores de los otros equipos, pero nunca tomó la iniciativa. Y en una ocasión hace una pregunta a la investigadora: ...el participante 5 pregunta: -¿sirve pepe?-⁷⁷. Por ende, se demuestra mediana evidencia.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador. El participante demuestra motivación por la tarea de formar palabras, sin importar las relaciones con sus compañeros.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones:

Se observan dos ocasiones referidas a este indicador: ...el participante 5 muestra el ejemplo entregado en el instructivo a los demás participantes⁷⁸. ...el participante 5 le indica que no es necesario que lleguen al resultado, puede obtener un resultado cercano al número objetivo⁷⁹. Por ende obtiene un poco evidencia.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Observaciones:

No se observa existencia de acciones autoritarias. Por ende se estima una nula evidencia de este indicador.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Observaciones:

Solo se puede determinar este indicador cuando el participante realiza esta acción: El participante 5 borra lo escrito en la pizarra o tablero diciendo: -ya, ya-⁸⁰. Ya que, se entiende que tuvo esa reacción al conocer la derrota de su equipo, proporcionando ánimo para la siguiente prueba. Por ende existe muy poca evidencia.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Observaciones:

Existe nula evidencia para este indicador, ya que no se observa acciones que representan esta conducta.

⁷⁷ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 2

⁷⁸ Ver Anexo 3, Sesión I, lectura de instructivo

⁷⁹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

⁸⁰ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Observaciones:

El participante siempre tomó la iniciativa de ordenar y mover las fichas sobre el tablero, pero esas acciones no significan que su equipo no estaba progresando, ya que en muchas de las ocasiones no reacciona de forma final o determinante para la resolución de los problemas. Pero por otra parte cuando sus compañeros no realizaban acciones sobre los elementos del juego, este participante siempre se encontraba haciendo alguna labor por más insignificante que fuera. Por ende se evalúa con mucha evidencia.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Observaciones:

Se observa que en una ocasión el participante le propone a un compañero realizar una actividad: El participante 5 le indica al participante 4 que toque el silbato⁸¹. Es por eso que se evalúa con muy poca evidencia.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Observaciones:

Considerando el indicador anterior, el participante influyó sobre su compañero, ya que este último realiza la actividad propuesta por el participante en cuestión. Pero, como la conducta no se repite existe muy poca evidencia de este indicador.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Observaciones:

En los momentos que el participante formaba palabras nunca titubeó en realizar las acciones, además siempre esperó la opinión o aceptación de sus labores por el equipo, decidiendo siempre en conjunto. Por ende se aprecia una extremada evidencia.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Observaciones:

No existe evidencia de este indicador, ya que no se detectan conductas que describan esta acción, por ende existe una nula evidencia.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Observaciones:

Considerando el indicador 1 de este ítem, realizó muy pocas veces la acción de indicar tareas para sus compañeros. Por otra parte se infiere que el compañero sí sabe hacer bien la tarea designada, es por eso que el participante en cuestión presenta muy poca evidencia de este indicador.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

⁸¹ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 2

Observaciones:

Considerando las ideas aportadas, mencionadas en el indicador 1 del ítem 1 y además una acción realizada: El participante 5 toma la hoja en la que se encuentran los cálculos realizados y completa con el plumón las operaciones entre números⁸². Se obtiene mediana evidencia de este indicador.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Observaciones:

No juzgó las situaciones en ningún momento, por ende existe evidencia nula para este indicador. Además se adhiere siempre a las decisiones grupales, sin tomar partido de su conveniencia o de algún compañero en especial.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Observaciones:

En diversas ocasiones, realiza críticas de la evaluación y justifica los cálculos y las palabras formadas por su equipo, durante las partidas. Tal como señala esta acción: el participante 5 defiende la palabra formada al verse atacado por los otros equipos⁸³. Por ende se exhibe mucha evidencia de este indicador, ya que las palabras formadas juzgadas por la monitora y/o equipos contrarios, eran correctas. Pero no ocurrió lo mismo con los cálculos realizados. Por ende existe mediana evidencia.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Observaciones:

Las observaciones determinan una mediana evidencia, ya que su labor primordial era la formación de palabras, en donde tanteaba palabras a formar, moviendo las letras y analizaba intentando formar una palabra con más número de letras.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Observaciones:

El participante en ninguna ocasión se muestra nervioso, pero este comportamiento no indica que pensó en forma correcta. Por ende se aprecia una nula evidencia.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Observaciones:

Existe extremada evidencia para este indicador, ya que el participante formó equipos con todas las personas de la muestra. Trabajando con la misma intensidad, motivación y resultados.

6.2. Siempre estuvo dispuesto a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

⁸² Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 1

⁸³ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 1

Observaciones:

Se observa este indicador en el momento que un compañero tapa con sus manos la palabra formada por el equipo entonces, el participante en cuestión, imita la acción de su compañero. Entendido esto como el apoyo de una buena sugerencia por el interés común de su equipo. Además en ningún momento corrigió las labores de sus compañeros, demostrando que le interesa el bien común del equipo. Por ende existe extremada evidencia del indicador.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Observaciones:

El participante conoce a todos los integrantes de su equipo, ya que son compañeros de la universidad y curso, durante tres años. Por ende se entiende que existe una extremada evidencia de este indicador.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Observaciones:

No existe conducta para apreciar este indicador, pero como el participante se encuentra motivado la mayor parte del tiempo se deduce que no es precisamente por las relaciones entre sus pares. Por ende existe nula evidencia.

Ítem 7: Rol implementador

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Observaciones:

El participante organiza su trabajo de la siempre igual. Con los anterior se infiere que no detectaba planes para cada situación. Existiendo una nula evidencia de este indicador.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Observaciones:

De acuerdo a lo expuesto en el indicador 5 del ítem 3, el participante cuando sus compañeros no actuaban el realiza acciones aunque pequeñas hayan sido, infiriendo de esto que le gustaba la organización y la dirección clara del equipo. Es por esto que se ocupaba de las labores cuando sus compañeros no las realizaban. Por ende existe una extremada evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Observaciones:

Fue capaz de organizar muchos trabajos, pero muy pocos procurando el detalle. Por ende existe poca evidencia.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Observaciones:

Se aprecia una extremada evidencia de este indicador, ya que una vez comenzado el juego, el participante no paraba de realizar movimientos o formular alguna idea hasta que no se llegara a solución.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Observaciones:

Existe una nula evidencia de este indicador, ya que el participante reaccionaba siempre cuando se perdía el objetivo.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Observación:

Existe mucha evidencia de este indicador, considerando el indicador 4 de este ítem. Pero no se aprecia extremada evidencia, ya que, en ocasiones comenzaba a formular una palabra y otro compañero finalizaba la acción.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Observaciones:

Una conducta que representa este indicador es: el participante 4 toca el silbato e inmediatamente mueve fichas sobre el tablero para terminar sus operaciones, el participante 5 continúa escribiendo operaciones sobre el tablero.⁸⁴ Ya que sin importar el término del tiempo para su equipo, continua elaborando de mejor forma la respuesta. Como no se muestra en otra ocasión existe muy poca evidencia.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Observaciones:

Existe evidencia nula para este indicador, de hecho en una sesión el equipo del participante en cuestión comete errores reiterados de una prueba. Como este participante no coopera ni se preocupa por la correcta escritura, se infiere que no procura no cometer errores.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Observaciones:

Existe poca evidencia de este indicador, ya que el participante produce diversas labores durante los juegos. Por otra parte su labor primordial fue la de formular palabras, es por esto que supera la muy poca evidencia.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, basado en los indicadores 2 y 3 de este ítem.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Observaciones:

Existe mucha evidencia de este indicador, ya que el participante formuló considerables palabras y desarrollo considerables cálculos tales como: 1 participante 5 da opiniones de

⁸⁴ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

cálculos⁸⁵. El participante 5 realiza cálculos mentales diciéndoles en voz alta a sus compañeros, ordena los números y escribe las operaciones sobre el tablero⁸⁶.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

Existe evidencia nula de este aspecto, ya que el participante contribuyo siempre en todos los juegos, sin importar que lo que hiciera estaba bien o mal, sino que el interés de realizar una actividad y no perder el tiempo haciendo nada.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

Existe mucha evidencia de este aspecto, ya que proporcionó muchas ideas con respecto a la formulación de palabra y cálculos numéricos, infiriendo así la motivación que sentía por realizar estas labores técnicas.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Observaciones:

Existe mediana evidencia de este indicador, ya que, en una ocasión realiza la siguiente acción: Cuando el participante 5 termina de leer el instructivo en voz alta, continua leyéndolo solo⁸⁷. Además en reiteradas oportunidades pidió a la animadora buscar en el diccionario el significado y existencia de las palabras que formulaban otros equipos y las que ella misma formulaba.

PARTICIPANTE 7

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, ya que en tan solo una ocasión realiza una acción que determina la conducta: el participante 7 toca el silbato, luego este mismo ordena nuevamente las letras formando una nueva palabra (piñata)⁸⁸. Por lo general este participante observaba las labores y tareas realizadas por sus compañeros esperando, únicamente, tocar el silbato

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este aspecto, ya que en tan solo una ocasión propone sugerencias, sin crear una verdadera idea que resuelva algún problema.

⁸⁵ Ver Anexo 3, Sesión I, partida III, prueba 1

⁸⁶ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

⁸⁷ Ver Anexo 3, Sesión I, lectura de instructivo

⁸⁸ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 2

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, de hecho en una ocasión el participante en cuestión propone situar la letra “s” al final de una palabra, siendo esta una solución obvia. Además la palabra que habían formulado sus compañeros no existía.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador. El participante en una ocasión formula una palabra inapropiada a la situación (wea), siendo un chiste. En esos momentos de bromas el participante se motivaba.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Observaciones:

Existe mucha evidencia de este indicador, ya que el participante tocaba el silbato justo en los momentos de la obtención de resultados o formulación de palabras. Además en una ocasión realiza la siguiente acción, que por supuesto esta fuera de regla: el participante 8 determina la palabra a formar (de cuatro letras), cuando esto ocurre el participante 7 toca el silbato, luego este mismo ordena nuevamente las letras formando una nueva palabra (piñata)⁸⁹. No se puede apreciar una extremad evidencia, ya que en algunas oportunidades toco el silbato cuando se lo ordenaron.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Observaciones:

De acuerdo al indicador anterior, el participante es rápido en detectar las ocasiones de ideas nuevas. Por ende existe mucha evidencia.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Observaciones:

En muchas ocasiones el participante, se comunica y bromea a las personas de otros equipos. Hace muecas y señas con estos.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Observaciones:

No se observa conducta referente a este indicador, por lo que existe una nula evidencia.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

⁸⁹ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 2

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones:

No existe comportamiento que determine este indicador, por ende se evalúa con nula evidencia.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Observaciones:

El participante en variadas ocasiones toca el silbato una vez que alguien le indica. Además existen momentos en los que otros compañeros realizan expresiones hacia el participante en cuestión, criticando su labor, pero el participante no exclama algún punto de opinión diferente, de hecho recibe y de buena forma las críticas. Como no se aprecia actitud de autoritarismo, entonces existe una nula evidencia.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Observaciones:

Existe una ocasión en la cual el participante actúa con el indicador: ...el participante 7 reacciona gritando: -¡saca la cuenta!-⁹⁰. Por lo que se aprecia muy poca evidencia.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Observaciones:

En una ocasión apoya posiciones de los jugadores que tienen mayor carácter como: El participante 9 toma las letras sobrantes, el participante 8 se las quita para formar una palabra más grande alentada por el participante 7⁹¹. Por ende, existe muy poca evidencia.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Observaciones:

Ejecuta este indicador, cuando forma una palabra mas grande de la que formaron sus compañeros. Pero como es la única acción, entonces se observa muy poca evidencia.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Observaciones:

El participante 7 se entrometió muy poco en las labores del equipo, por lo que se infiere que detectó lo que podía aportar cada compañero. Además en una ocasión realiza la siguiente acción: El participante 7 recibe la caja con los números y se la entrega a la participante 8⁹². Por esto, existe mucha evidencia.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Observaciones:

⁹⁰ Ver Anexo 3, Sesión I, partida III, prueba 1

⁹¹ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 3

⁹² Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

Existe nula evidencia de este aspecto, considerando una ocasión en la que le grita a un compañero para que este desarrolle una labor. Por otra parte no se entromete ni influye sobre el trabajo de los demás.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Observaciones:

Siempre escucho los puntos de vistas y actuó de forma rápida al tocar el silbato, cuando se lo dijeron o cuando el estimo adecuado. Por ende existe un extremad evidencia.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Observaciones:

No existe una acción que determine este indicador, por ende, existe una nula evidencia.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Observaciones:

Considerando el indicador 1 de este ítem, se observa mucha evidencia detección de labores de otros compañeros. Y en la única ocasión donde se actúa con este indicador, consigue que realice la tarea. Por ende, existe mucha evidencia de este comportamiento.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Observaciones:

Aportó soluciones razonables la mayor parte del tiempo, por ende existe una extremada evidencia de los hechos.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Observaciones:

Se observa en una ocasión que el participante le grita un compañero para que realice la acción, este comportamiento nace desde la crítica de otro competidor, apoyando el participante en cuestión al competidor criticador. No se evidencia otra acción, por ende existe muy poca.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Observaciones:

Se observa solo una actitud referente a este indicador: ...el participante 7 observa, lee y cuestiona las palabras formadas por sus compañeros.⁹³ Por los que se estima muy poca evidencia de este aspecto.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

⁹³ Ver Anexo 3, Sesión I, partida III, prueba 2

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Observaciones:

Lo hace en una ocasión donde: ...los participantes 5 y 10 comienzan a discutir por una expresión dicha por el participante 10 (por la cresta del mono), el participante 7 para la discusión tocando el silbato y moviendo sus manos como árbitro⁹⁴. Por otra parte actúa en forma antónima al comportamiento antes mencionado, ya que le grita a otro compañero para que realice una labor, perdiendo la calma. Por ende existe muy poca evidencia de este suceso.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Observaciones:

Se aprecia el mismo trabajo y labor, con la misma intensidad siempre. Por ende existe una extremada evidencia de este aspecto.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Observaciones:

Se observan pocas situaciones en las cuales este participante apoya un sugerencia. Por otra parte en diversas ocasiones donde criticas su trabajo, este participante toma las criticas de forma positiva, infiriendo de esto que le interesaba el bien común. Por ende existe mucha evidencia de este aspecto.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Observaciones:

El participante conoce a todos los integrantes de su equipo, ya que son compañeros de la universidad y curso, durante tres años. Por ende se entiende que existe una extremada evidencia de este indicador.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Observaciones:

La motivación de este participante, fueron muchas veces la críticas de sus compañeros. Pero en otras solo el bien común. Por lo que se estima una mediana evidencia.

Ítem 7: Rol implementador

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Observaciones:

En una ocasión detecto el plan de un compañero como una buena idea, pero el equipo no llego a resultado, por ende se estima muy poca evidencia de este indicador.

⁹⁴ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida II, prueba 3

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Observaciones:

Se puede apreciar que en muy pocas ocasiones, actúa en forma explosiva en situaciones descontroladas por parte del equipo. Es por eso que se estima muy poca evidencia de este indicador.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Observaciones:

No se evidencia ningún comportamiento de este tipo, por ende existe nula demostración.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Observaciones:

Se aprecia mediana evidencia de este indicador, ya que el trabajo prioritario, proporcionado por el participante en cuestión fue tocar el silbato, desarrollando esta actividad en forma correcta y autónoma en diversas ocasiones, pero en otras reacciono solo cuando le dijeron.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Observación:

Existe extremada evidencia de este indicador, ya que siempre comenzó haciendo la labor de tocar el silbato y termino realizando esta misma tarea.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, de hecho en solo en una ocasión demuestra una corrección de palabra.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, basándonos en el indicador anterior.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Observaciones:

Existe mucha evidencia, ya que siempre realizó la misma labor. No se observa una extremada evidencia, ya que en muy pocas ocasiones desarrollo otra tarea.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, solo cuando forma una palabra.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

Se observa extremada evidencia de este aspecto, ya que el participante solo interrumpe con ideas en un ocasión. Infiriendo que fue la única en la que se sintió seguro.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

Existe muy poca evidencia de este indicador, solo cuando forma una palabra.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Observaciones:

Existe una nula evidencia de este indicador, el participante no realiza preguntas en ningún momento ni a sus compañeros ni a las investigadoras. Como por ejemplo: El participante 7 no realiza ningún tipo de comentario ni sugerencia al respecto durante todo el tiempo de lectura⁹⁵.

PARTICIPANTE 8

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Observaciones:

Se observa una gran cantidad de ideas proporcionada durante todo el juego, ya sea con respecto a los resultados y formación de letras: El participante 8 ordena las letras de una en una sobre su mesa, este mueve y manipula las letras formando una palabra (pino)⁹⁶. ... el participante 8 determina la palabra a formar (de cuatro letras)⁹⁷. Los participantes 8 y 9 forman una palabra (cenar)⁹⁸. ...el participante 8 forma una palabra (te)⁹⁹. El participante 8 ordena algunos números preguntándole al participante 5 si esta correcto el cálculo, el

⁹⁵ Ver Anexo 3, Sesión I, lectura de instructivo

⁹⁶ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 3

⁹⁷ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 2

⁹⁸ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 3

⁹⁹ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 2

participante 5 le responde entregando resultados y nuevas operaciones a calcular, las que realiza en participante 8 mentalmente¹⁰⁰. Como también en la designación de tareas para sus compañeros. Por ende existe una extremada evidencia de este indicador.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Observaciones:

Considerando el indicador anterior, se estima una extremada evidencia de este indicador.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Observaciones:

Con respecto a las ideas formuladas, en la mayor parte de la veces exploro caminos novedosos para desarrollar sus tareas, es por eso que se estima mucha evidencia.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Observaciones:

Desarrollo variadas tareas, las cuales permitieron poner en práctica su imaginación, es por esto que se infiere que se sentía motivado por estas labores. Por ende se aprecia una extremada evidencia.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Observaciones:

En una ocasión una vez tocado el silbato por su equipo, el participante cambia la palabra formada, por ende aprovecho esta oportunidad con facilidad. Por otra parte en muchas ocasiones el participante idea palabras una vez formado otra palabra por un compañero, en estos casos también se aprecia este indicador. Es por eso que se estima mucha evidencia.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Observaciones:

Considerando el indicador anterior, podemos determinar que existe mucha evidencia de este comportamiento.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Observaciones:

Siempre realizaba contacto con los otros participantes de los equipos. Además en muchas ocasiones realizo preguntas y acotaciones a las investigadoras. Por ende, existe mucha extremada evidencia de este indicador.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

¹⁰⁰ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida II, prueba 1

Observaciones:

Este participante se encontraba motivado la mayor parte del tiempo, solo bajaba su desmotivación cuando obtenían derrotas. Pero no se puede determinar que su motivación naciera desde las relaciones con sus compañeros.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones:

Se aprecia mucha evidencia de este aspecto, ya que determina de forma clara una serie de labores para sus compañeros y además realiza acciones como: la participante 8 se da cuenta que estaban cerca del número objetivo y les dice a sus compañeros de equipo que no necesariamente deben llegar al número objetivo¹⁰¹.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Observaciones:

Se evidencia extremados comportamientos que hacen referencia al autoritarismo: El participante 9 toma las letras sobrantes, el participante 8 se las quita para formar una palabra más grande¹⁰². El participante 8 toma la mano, donde tiene el silbato, del participante 7 y la lleva la boca del participante 7¹⁰³. el participante 8 arrebató el plumón de las manos del participante 10, escribiendo paréntesis entre operaciones, el participante 10 le dice al participante 8: -no-. El participante 8 responde: -como que no-.¹⁰⁴. el participante 8 toma dos números y los pone en una esquina del tablero indicándoles al participante 10 que escriba un operación, este último no realiza la acción, ya que el participante 8 le arrebató el plumón de las manos y él hace el trabajo¹⁰⁵. Nuevamente el participante 8 arrebató de sus manos el plumón que tenía el participante 10 escribiendo las operaciones pertinentes, devolviendo luego el plumón al participante 10.¹⁰⁶

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Observaciones:

Presiono a sus compañeros en múltiples oportunidades: el participante 9 le entrega una sugerencia y el participante 8 no la toma, solo este manipula las fichas¹⁰⁷. el participante 8 dice: -ya-, que riendo informar que formaron una palabra (cañada)¹⁰⁸. Cuando terminan de formar las operaciones el participante 8 dice: -ya-, de inmediato el participante 7 toca el silbato¹⁰⁹. ...el participante 8 forma una palabra (te), y dice casi a gritos: -toca, toca, toca -.¹¹⁰. Es por esto que se aprecia mucha evidencia de este indicador.

¹⁰¹ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 1

¹⁰² Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 3

¹⁰³ Ver Anexo 3, Sesión I, partida III, prueba 1

¹⁰⁴ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 1

¹⁰⁵ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida II, prueba 1

¹⁰⁶ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida II, prueba 2

¹⁰⁷ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

¹⁰⁸ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 2

¹⁰⁹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 1

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Observaciones:

Se observa mucha presencia de este indicador, ya que en muchas ocasiones no cambiaba sus respuestas, a pesar de las ideas de los otros participantes.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Observaciones:

Considerando los indicadores 1, 2 y 3, de este ítem se aprecia mucha evidencia de este aspecto.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Observaciones:

Realizó múltiples acciones referidos a este indicador: ...el participante 9 le entrega una sugerencia y el participante 8 no la toma, solo este manipula las fichas¹¹¹. Cada vez que los participante 8 y 9 realizan un cálculo, el participante 8 le indica al participante 10 que escribir en el tablero¹¹². El participante 8 recibe la siguiente caja de letras, le arrebató de las manos el silbato al participante 9 y se lo entrega al participante 7¹¹³. El participante 8 le indica al participante 9 que calcule la multiplicación de dos números¹¹⁴. El participante 8 le dice al participante 7 que toque el silbato, este último realiza la acción¹¹⁵. Por ende se aprecia mucha evidencia.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Observaciones:

Influye sobre sus compañeros, pero con presión. Por ende se aprecia una nula evidencia.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Observaciones:

En muy pocas oportunidades escucha los puntos de vista de sus compañeros, de hecho al momento de la revisión todos sus compañeros se dan cuenta de que el participante en cuestión cometió un error, de igual forma este no escucha las opiniones de otros.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Observaciones:

Se observa mucha evidencia de este comportamiento, ya que, por lo general organiza las actividades de los otros.

¹¹⁰ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 2

¹¹¹ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

¹¹² Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

¹¹³ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 3

¹¹⁴ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 1

¹¹⁵ Ver Anexo 3, Sesión I, partida II, prueba 3

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Observaciones:

Considerando el indicador 2 de este ítem, se puede inferir que el participante consiguió el objetivo de que sus compañeros realizaran tareas específicas, dependiendo de sus habilidades. Es por esto que se aprecia mucha evidencia.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Observaciones:

Considerando el indicador 1 del ítem 1, se puede apreciar que existe extremada evidencia de este aspecto.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Observaciones:

Las críticas realizadas por este participante fueron desde su conveniencia, es por esto que se aprecia una nula evidencia de este indicador.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Observaciones:

En las ocasiones que los participantes de los equipos contrarios reclamaron palabra inexistentes formadas por el equipo del participante en cuestión, este argumentó en muchas ocasiones en forma errónea. Es por esto que se aprecia muy poca evidencia.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Observaciones:

Se observa poca evidencia de este indicador, ya que, el participante solo miraba desde una perspectiva las soluciones al problema.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Observaciones:

En muchas ocasiones hablo de forma brusca o violenta a sus compañeros, en los momentos difíciles. Es por esto que se aprecia poca evidencia de este aspecto.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Observaciones:

El participante actuó de la misma forma en los equipos sin importa los cambios de compañeros. Por otra parte el participante se refirió de manera despectiva y burlesca a sus compañeros en muchas oportunidades, es por eso que se estima un poco evidencia de este indicador.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Observaciones:

Por lo general, el participante no demuestra apoyo a sugerencias de otros compañeros: ...el participante 9 le entrega una sugerencia y el participante 8 no la toma, solo este manipula las fichas¹¹⁶. Pero existen ocasiones mínimas donde el participante ayuda a completar las tareas que están realizando sus colegas. Es por esto que se aprecia poca evidencia de este indicador.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Observaciones:

El participante conoce a todos los integrantes de su equipo, ya que son compañeros de la universidad y curso, durante tres años. Por ende se entiende que existe una extremada evidencia de este indicador.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Observaciones:

El participante se encuentra motivado la mayor parte del tiempo, pero no hace referencia que esta motivación provenga de las relaciones con sus compañeros. Es por eso que se estima una nula evidencia.

Ítem 7: Rol implementador

Indicadores:

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Observaciones:

Existe poca evidencia de este aspecto, únicamente cuando ayudaba a terminar una tarea realizada por sus compañeros.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Observaciones:

No existe observación que determine este indicador, por lo que se estima nula evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Observaciones:

Organizó el trabajo en muchas ocasiones, pero no demuestra una organización detallada. De hecho en muchas oportunidades las derrotas de este equipo fueron por equivocaciones de este participante. Es por eso que se aprecia mediana evidencia.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Observaciones:

La mayor parte de las veces desarrolló este indicador, pero fue mencionado en el indicador anterior el participante cometió errores, sin actuar sobre las sugerencias de sus compañeros. Es por esto que obtiene mediana evidencia de este indicador.

¹¹⁶ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Observaciones:

Existe poca evidencia de este indicador, ya que, únicamente en la sesión I, le costó comenzar las labores.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Observación:

El participante realizaba múltiples tareas, muchas de estas no las terminaba. Es por esto que se estima poca existencia de este indicador.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Observaciones:

No se demuestra este indicador, de hecho en variadas oportunidades se equivoca y comete errores, es por esto que se estima nula evidencia.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Observaciones:

No fue eficiente, de acuerdo a lo mencionado en el indicador anterior, es por esto que se estima nula evidencia de este indicador.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Observaciones:

Se observa muy poca evidencia de este indicador, a que realizó labores múltiples y dispersas.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Observaciones:

De acuerdo a lo mencionado en el indicador 3 de este ítem, se estima una nula evidencia de este aspecto.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Observaciones:

El participante realiza diversas tareas, pero entre estas si se observa el aporte de conocimientos técnicos: ...el participante 8 ordena los números sobre su mesa y en voz alta realiza multiplicaciones¹¹⁷. A medida que pasa el tiempo, los participantes 8 y 9 realizan

¹¹⁷ Ver Anexo 3, Sesión I, partida I, prueba 1

cálculos mentales entre ambas¹¹⁸. ...el participante 8 dice en voz alta algunos cálculos mentales¹¹⁹. Por esto obtiene mediana evidencia.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

Este personaje participó todo el tiempo, no hubo oportunidad en la que no realizara actividad, es por esto que existe una nula evidencia de este aspecto.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

Tal como muestra el indicador 1 de este ítem, el participante aportó medianas ideas que involucran conocimientos técnicos. Por ende se estima una mediana evidencia.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre este tema.

Observaciones:

Se aprecia una mediana evidencia de este aspecto ya que en diversas ocasiones realiza preguntas y aclara sus dudas: El participante 8 lee las instrucciones al resto de los participantes¹²⁰. El participante 8 pregunta a la animadora: -¿Puedo utilizar las operaciones matemáticas cuantas veces quiera? ¿No solo una vez?¹²¹. Por otra parte no se puede estimar mucha evidencia, ya que en múltiples ocasiones no toma ni escucha sugerencia de sus compañeros al momento de realizar una tarea.

PARTICIPANTE 10

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Observaciones:

Genera pocas ideas en el desarrollo del juego: Pasado un momento el participante 9 reordena la palabra formada por los participantes 8 y 10, pero es interrumpida por el participante 10 que arrebató una letra de la mano para colocarla en el tablero,¹²². ...el participante 10 organiza las letras formando una palabra¹²³. ...el participante 10 escribe operaciones básicas entre los números¹²⁴.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Observaciones:

¹¹⁸ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 1

¹¹⁹ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 1

¹²⁰ Ver Anexo 3, Sesión I, lectura de instructivo

¹²¹ Ver Anexo 3, Sesión I, lectura de instructivo

¹²² Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 2

¹²³ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 3

¹²⁴ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

Se aprecia muy poca evidencia de este aspecto, considerando que solo una idea aportada fue original: ...el participante 10 organiza las letras formando una palabra¹²⁵.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Observaciones:

No se aprecia algún indicio de explorar nuevos caminos, es por eso que se estima una nula evidencia.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Observaciones:

El participante no se encuentra muy motivado en el desarrollo del juego. Por ende se aprecia nula evidencia de este aspecto.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Observaciones:

No se observa situación que determine este indicador, por lo que se estima nula evidencia.

2.2. Fue rápido@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Observaciones:

Considerando que no aprovecho ninguna nueva oportunidad, se infiere que existe una nula evidencia de que lo hiciera con rapidez.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Observaciones:

No se contacta con las personas de los otros equipos, ni tampoco con las animadoras. Es por esto que se estima una nula evidencia.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Observaciones:

No se observa alguna conducta referida a este indicador, por lo que se estima nula evidencia.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones:

¹²⁵ Ver Anexo 3, Sesión II, partida I, prueba 3

Se comunica reiteradas veces con sus compañeros, pero lo hace en forma violeta y descalificativa, por ende se aprecia una nula evidencia de este aspecto.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Observaciones:

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Observaciones:

Se aprecia presión en dos oportunidades: el participante 10 realiza la siguiente expresión: - ¡o!, el participante 8 (diciendo el verdadero nombre), cuando dios estaba haciendo las tontas, esta estaba de las primeras en la fila-¹²⁶, el participante 10 mueve su mano llamando al participante 7¹²⁷. Por lo que se estima poca evidencia.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Observaciones:

No se observan actitudes que determinen este aspecto, por ende se estipula nula evidencia.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Observaciones:

Lo hizo en pocas ocasiones, cuando formulo una palabra y cuando le arrebató una letra a su compañero para ubicarla en el tablero. Es por esto que se estima poca evidencia de este indicador.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Observaciones:

No demuestra ninguna acción que determine este indicador, por lo que se estima una nula evidencia.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Observaciones:

No tuvo esta habilidad, de hecho se expresaba hacia sus compañeros de forma violenta y despectiva. Es por esto que estima una nula evidencia.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Observaciones:

No titubeo a la hora de tomar alguna decisión, aunque lo hizo en pocas oportunidades, pero lo hizo sin escuchar los puntos de vista de sus compañeros. Por ende se aprecia muy poca evidencia.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

¹²⁶ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 1

¹²⁷ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida I, prueba 3

Observaciones:

No se aprecia acciones que determine este indicador, es por esto que se estima nula evidencia.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Observaciones:

Solo en una ocasión realiza señas para que otro participante tocara el silbato, es por esto que se estima muy poca evidencia.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Observaciones:

Proporciono pocas soluciones, por lo que se estima poca evidencia.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Observaciones:

En las ocasiones que critica a sus compañeros de forma violenta y despectiva, se infiere que no juzga de forma imparcial. Por ende existe una nula evidencia de este aspecto.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Observaciones:

No se observa comportamiento que determine este indicador, por lo que se estima una nula evidencia.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Observaciones:

No se observa situaciones donde realice acciones que determinen esta situación, por ende se estima una nula evidencia de este indicador.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Observaciones:

No se aprecia este indicador, ya que no actúa con serenidad en situaciones difíciles, cuando critica a sus compañeros de forma violenta y despectiva. Por lo que se estima una nula evidencia.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Observaciones:

Se aprecia muy poca evidencia de este aspecto, ay que se comunica de forma violenta y despectiva con sus compañeros. Además en una situación discute con un compañero: En ese

momento los participantes 5 y 10 comienzan a discutir por una expresión dicha por el participante 10 (por la cresta del mono)¹²⁸.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Observaciones:

Se observa una ocasión donde se aprecia este indicador: El participante 8 le pide el plumón al participante 10, este se lo entrega¹²⁹. Es por esto que se estima muy poca evidencia.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Observaciones:

El participante conoce a todos los integrantes de su equipo, ya que son compañeros de la universidad y curso, durante tres años. Por ende se entiende que existe una extremada evidencia de este indicador.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Observaciones:

Existe nula evidencia de este indicador, ya que no se comunicaba de forma óptima con sus compañeros, por ende no se aprecia que se motivara por las buenas relaciones.

Ítem 7: Rol implementador

Indicadores:

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Observaciones:

Lo detecto solo una vez, cuando realizo señas a un compañero para tocar el silbato. Es por esto que se estima muy poca evidencia.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Observaciones:

No se observa comportamiento que determine este indicador, por lo que se estima nula evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Observaciones:

No se aprecia comportamiento que determine este indicador, por lo que se estima nula evidencia.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Observaciones:

No se aprecia comportamiento que determine este indicador, por lo que se estima nula evidencia.

¹²⁸ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida II, prueba 3

¹²⁹ Ver Anexo 3, Sesión IV, partida II, prueba 1

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Observaciones:

No se aprecia comportamiento que determine este indicador, por lo que se estima nula evidencia.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Observación:

Se aprecia muy poca evidencia de este aspecto, ya que en tan solo una oportunidad comenzó a organizar las letras finalizando la palabra.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Observaciones:

No se aprecia comportamiento que determine este indicador, por lo que se estima nula evidencia.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Observaciones:

No evita errores sino que los critica, por ende se aprecia una nula evidencia de este aspecto.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Observaciones:

No se aprecia acción que determine este indicador, por lo que se estima una nula evidencia.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Observaciones:

No se aprecia acción que determine este indicador, por lo que se estima una nula evidencia.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Observaciones:

El aporte de ideas fue referido en pocas oportunidades a la utilización de conocimientos técnico, por ende se estima un poco evidencia.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

Se puede inferir, que las veces que participo en el aporte de ideas, lo hizo únicamente cuando estaba seguro. Por ende se estima una extremada evidencia.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

Considerando el indicador 1 de este ítem, se infiere muy poca evidencia de motivación.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Observaciones:

No se observa comportamiento que determine este suceso, por ende se estima una nula evidencia.

PARTICIPANTE 12

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Observaciones:

En tan solo una ocasión propone ideas: el participante 12 dicta los pasos a seguir y apunta sobre el tablero los números y operaciones a calcular.¹³⁰ Además generalmente observaba las acciones de sus compañeros. Por ende se aprecia muy poca evidencia de este indicador.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Observaciones:

Se observa muy poca evidencia de este aspecto, considerando la ocasión mencionada en el indicador anterior: el participante 12 dicta los pasos a seguir y apunta sobre el tablero los números y operaciones a calcular.¹³¹

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

¹³⁰ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

¹³¹ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones:

Se observa muy poca evidencia de este aspecto, únicamente cuando dicta los pasos a realizar para que un compañero resolviera las operaciones.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Observaciones:

Se observa una ocasión que determine esta situación: el participante 12 golpea la mesa y el participante 5 realiza gestos con sus manos en señal de derrota.¹³². po lo que se estima muy poca evidencia.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

¹³² Ver Anexo 3, Sesión II, partida III, prueba 3

Observaciones:

Se observa solo una ocasión referente a este indicador, solo cuando indica las operaciones que deben realizar. Por lo que se estima muy poca evidencia.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Observaciones:

Solo en una ocasión mencionada en el indicador 2 del ítem 1. Por ende se estima muy poca evidencia.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Observaciones:

Solo en una ocasión mencionada en el indicador 2 del ítem 1. Por ende se estima muy poca evidencia.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Observaciones:

Tal como fue mencionado en el indicador 1 del ítem 1: En tan solo una ocasión propone ideas: el participante 12 dicta los pasos a seguir y apunta sobre el tablero los numero y operaciones a calcular.¹³³. Además generalmente observaba las acciones de sus compañeros. Por ende se aprecia muy poca evidencia de este indicador.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Observaciones:

¹³³ Ver Anexo 3, Sesión II, partida II, prueba 1

Se observa nula evidencia de este aspecto.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Observaciones:

Solo en la ocasión mencionada en el indicador 2 del ítem 1, por ende se estima muy poca evidencia.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Observaciones:

Siempre trabajo de la misma forma, aportando pocas ideas y observando la mayor parte de las veces. Con esto se infiere que trabaja no trabaja bien con cualquier tipo de personas. Por ende se estima nula evidencia.

6.2. Siempre estuvo dispuesto a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Observaciones:

El participante conoce a todos los integrantes de su equipo, ya que son compañeros de la universidad y curso, durante tres años. Por ende se entiende que existe una extremada evidencia de este indicador.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañeros

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

Ítem 7: Rol implementador

Indicadores:

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Observaciones:

Solo en la ocasión de dictar las operaciones a otro compañero, por ende se estima muy poca evidencia.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Observaciones:

En la ocasión de dictar las operaciones a otro compañero, se infiere que no el gustan las reuniones poco organizadas, como realiza solo una acción, se estima muy poca evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Observaciones:

Solo en la ocasión de dictar las operaciones a otro compañero, por ende se estima muy poca evidencia.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Observaciones:

En la ocasión de dictar las operaciones a otro compañero, se infiere que no el gustan las reuniones poco organizadas, como realiza solo una acción, se estima muy poca evidencia.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Observaciones:

Con respecto a su poca participación, se infiere que si le costaba trabajar por no tener los objetivos claros. Por ende se estima extremada evidencia.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Observación:

La única actividad que empezó y finalizo fue la de observar a sus compañeros. Como esta no es una tarea, se estima nula evidencia. Pero la única vez que realizo una tarea completa fue cuando dicta las operaciones a un compañero. Por ende la evaluación cambia a muy poca evidencia.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Observaciones:

Se estima una extremada evidencia de este aspecto, considerando que le gustaba la observación.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Observaciones:

Solo en la ocasión que dicta a su compañero, por ende se estima muy poca evidencia.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

Considerando que solo en una oportunidad realizo una acción referente a este indicador, se infiere que lo hizo únicamente porque estaba segura. Estimando una evidencia extremada.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

Solo en la ocasión que dicta a su compañero, por ende se estima muy poca evidencia.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Observaciones:

Se observa nula evidencia de este aspecto.

ANEXO 7: Análisis del los indicadores del instrumento estructurado en escala Likert en el desarrollo del juego en soporte informático

PARTICIPANTE 1

Ítem 1: Rol Cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Análisis:

El participante 1 toca la pantalla indicando que números puede mover¹³⁴. El participante 1 le indica la palabra que puede formar por lo que inmediatamente el participante 2 lo realiza¹³⁵. El participante 1 da sugerencia de los movimientos y operaciones que pueden realizar¹³⁶. El participante 1 le indica los movimientos que puede realizar con las letras para así formar una palabra¹³⁷ El participante 1 solo observa¹³⁸. El participante 1 en la gran mayoría de las sesiones aportó ideas, no logra obtener calificación extremada ya que no fue en todas las partidas. Realizó acciones en reiteradas ocasiones, que son más notorias que en los demás participantes. Por lo tanto se estima mucha evidencia.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Análisis:

Todas las ideas aportadas (algunas nombradas en el indicador anterior) en las sesiones realizadas fueron aceptadas por el grupo y consideradas como respuesta final. Por ende se estima extremada evidencia.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Análisis:

En ninguna sesión el participante 1 explora nuevos caminos o intenta solucionar un problema. Por lo que se estima nula evidencia.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Análisis:

El participante 1 dice- ¡Vamos con las cifras!⁻¹³⁹. Al iniciarse el juego el participante 1 dice: - ¡Vamos!⁻¹⁴⁰ luego de reiterados juegos ya realizados en una misma sesión (sabiendo y mencionado en indicadores anteriores que aportar ideas originales es una de sus cualidades),

¹³⁴ Ver anexo 3 , sesión V, partida I, prueba 1.

¹³⁵ Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 2.

¹³⁶ Ver anexo 3, sesión V, partida II , prueba 1.

¹³⁷ Ver anexo3, sesión VI, partida I, prueba 2.

¹³⁸ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

¹³⁹ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 1.

¹⁴⁰ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

se motiva mas aún y también entregándole motivación a sus compañeros, realizando esto en varias sesiones siguientes. Por ende, se estima mediana evidencia.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Análisis:

En la realización del juego no se evidencia alguna oportunidad que el pueda acceder. Por lo que se asigna mucha evidencia.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Análisis:

El participante 1 también realiza aportes de la palabra “ruca” que se optara para finalizar la partida en el segundo 22¹⁴¹. En el segundo 19, el participante 1 le indica al participante 3:- bien perro-¹⁴². Asignando mucha evidencia. Se le otorga esta calificación ya que en comparación con los demás participantes lo hizo en reiteradas ocasiones.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Análisis:

El participante 1 comenta con tono de broma:-Na que ver que las ayude la profe-¹⁴³. El participante 1 felicita al equipo I, diciendo:- buena, bien, bien, con la profe ayudándoles de mas-¹⁴⁴. El participante 1 comenta al equipo I, -y en el mismo tiempo-, ya que han llegado a exactamente el mismo número.¹⁴⁵. asignando mucha evidencia.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Análisis:

Los participantes se conocen mínimo en el semestre, otros de hace tres años, recordemos que son compañeros de carrera, por lo tantos los demás participantes no son personas nuevas para él. Por ende se estima una nula evidencia.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Análisis:

¹⁴¹ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

¹⁴² Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 3.

¹⁴³ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 2.

¹⁴⁴ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

¹⁴⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

El participante 1 indica que es lo que deben realizar para llegar al número, en el segundo 48 el equipo alcanza el número objetivo¹⁴⁶. El participante 1 le indica que letras puede manipular, el forma una palabra y mira a los demás participantes para saber si están de acuerdo¹⁴⁷. El participante 1 le indica al participante 3 de que forma puede operar los números, en el segundo 26 logran el numero 571¹⁴⁸. En estas observaciones se puede constatar que el participante 1 logro su fin que es tener buenos resultados, ya que en el ámbito del tiempo utilizado esta dentro del rango establecido, y además las palabras indicadas u operaciones realizadas con los números son beneficiosas. No logra mucha evidencia ya que no es en reiteradas ocasiones. Por ende se evalúa con muy poca evidencia

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Análisis:

El participante 1 solo apporto ideas para la ejecución del juego, el nunca fue poseedor del Mouse, esto implicaba que no estaba en el tomar la decisión de optar por su opinión con respecto a la manipulación de letras para formar una palabra u operación de números para lograr el numero objetivo, pero si las ideas que el apporto fueron consideradas y aceptadas para dar finalización al juego. Por se establece poca evidencia.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Poca

Análisis:

En la entrega de la motivación que el género a través de cosas como: El participante 1 dice: ¡Vamos con las cifras!¹⁴⁹. Al iniciarse el juego el participante 1 dice: - ¡Vamos!¹⁵⁰. Los realizo con la intención que no se perdiera de vista el objetivo principal.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria.

Extremada

Análisis:

Todos los aportes realizados por los demás participantes de su equipo fueron aceptados por el.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando Mediana

Análisis:

: Dio ideas cuando se necesito de ellas, no logra ser mucha evidencia ya que en sesiones no participo ni intervinieron sus ideas en el resultado final de la partida. El participante 1 cuando observo que su equipo no entregaba respuestas frente al problema planteado, el asumía el liderazgo, manifestándose este de la siguiente forma en algunas partidas: El participante 1 le indica la palabra que puede forman por lo que inmediatamente el participante 2 lo realiza¹⁵¹. El participante 1 le indica los movimientos que puede realizar con las letras para así formar una palabra¹⁵².

¹⁴⁶ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 1.

¹⁴⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 3.

¹⁴⁸ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

¹⁴⁹ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 1.

¹⁵⁰ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

¹⁵¹ Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 2.

¹⁵² Ver anexo3, sesión VI, partida I, prueba 2.

Ítem 4: Coordinador

Indicador

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Nula

Análisis:

se otorga esta calificación ya que el solo se preocupe de el y no de los demás participantes del equipo.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Muy Poca

Análisis:

El participante 1 influye sin presionar en algunos participantes en un grado menor, ya que entrega palabras de motivación como: ¡Vamos con las cifras!¹⁵³ . Al iniciarse el juego el participante 1 dice: - ¡Vamos!¹⁵⁴.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión.

Nula

Análisis:

en la ejecución del juego no existió la instancia de escuchar a los compañeros para tomar decisiones, solo el participante poseedor del mouse era quien decidía si la decisión o idea de otro participante estaba correcta, o servía para la partida.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Nula

Análisis:

las prioridades y objetivos en la ejecución del juegos están implícitas ya que todos tienen claro antes de iniciar una partida.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer.

Nula

Análisis:

cada participante del equipo está consciente de lo que mejor sabe hacer, eso depende de cada persona, al menos en el soporte informático.

Ítem 5: Monitor evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Muchas

Análisis:

En todas las ocasiones que aporto ideas, soluciones para el problema entregado, fue consecuente y razonable con ellas ya que lograron buenos resultados en la finalización de las partidas. No alcanza a ser extremada evidencia ya que no realizo aportes en todas las partidas jugadas.

¹⁵³ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 1.

¹⁵⁴ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Muy Poca

Análisis:

Dentro del equipo no se juzgaron situaciones, pero entre los dos equipos si y esta se realizo de forma imparcial: El participante 1 felicita al equipo I, diciendo:- buena, bien, bien, con la profe ayudándoles de mas-¹⁵⁵. Si se compara a los dos equipos es injusto e imparcial que el participante 1 piense que al equipo 1 lo ayuda la profesora.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Nula

Análisis:

todas las ideas que entregaban los participantes en la ejecución de una partida eran aceptadas o rechazadas por el participante poseedor del mouse.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Extremada

Análisis:

fue un participante el cual solo se dedico a idear soluciones para los problemas entregados por el juego, solo estuvo preocupado de analizar y operar las letras y números, si no le hubiese gustado se habría asignado otra tarea.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Poca

Análisis:

si mantuvo la serenidad pero no pensó en algunas ocasiones de forma correcta, un claro ejemplo lo demuestra: El participante 1 comenta con tono de broma:-Na que ver que las ayude la profe-¹⁵⁶. Aun que lo haya dicho en un tono de broma, no pensó de forma correcta, es por eso que esta situación obliga a calificar la evidencia de esta manera.

Ítem 6: Cohesionador

Evidencia

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Mediana

Análisis:

Siempre estuvo inserto en el mismo equipo, con ellos no tubo problemas, pero al no saber como trabajaría con participantes del otro equipo se otorga la calificación mediana.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo.

Mucha

Análisis:

las veces que otros participantes entregaron sugerencias para la resolución de un problema, el participante 1 no se opuso, solo mantenía su silencio, en ocasiones realizo comentarios, pero siempre enfocados a apoyar las sugerencias tal como indoca: En el segundo 19, el participante 1 le indica al participante 3:- bien perro-¹⁵⁷.

¹⁵⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

¹⁵⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 2.

¹⁵⁷ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 3.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Mucha

Análisis:

al ser compañeros de carrera, y compartir todo el semestre en las cátedras, al momento de conformar los equipos, lo escoge por la única razón que se conocen.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Nula

Análisis:

La buena relación siempre existió, incluso antes de comenzar la investigación y ejecución del juego.

Ítem 7: Implementador

Indicador:

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Mucha

Análisis:

como se a mencionado en reiteradas ocasiones, el participante 1 tubo la cualidad de idear soluciones, por lo tanto era un detector de los planes que servirían, en el caso que el las ideara, es por eso que no alcanza la calificación extremada ya que, cuando otros participantes entregaban ideas era el participante poseedor del mouse quien detectaba si la idea servia para resolver la situación particular.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Nula

Análisis:

todas las reuniones y ejecuciones del juego tenían la misma dirección: encontrar la solución al problema entregado en la menos cantidad de tiempo posible.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo.

Muy poca

Análisis:

En la mayor parte se preocupo de sus ideas, aun que si estuvo pendiente ligeramente de lo que pasaba con los demás participantes, solo por el bien común del grupo y para así cumplir el objetivo, es por eso que no alcanza a ser poca evidencia, por que en las observaciones no es algo que este explicito.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Mediana

Análisis:

Una ves que estaba inserto en la ejecución del juego, intento entregar respuestas para ganar al otro equipo, intento modificar algunas ideas entregadas por otros participantes: el participante 2 le indica el movimiento de letras que debe realizar el participante 3, el participante 1 también realiza aportes de la palabra “ruca”¹⁵⁸

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

¹⁵⁸ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

Nula

Análisis:

No le costo comenzar el trabajo, ya que los objetivos del juego en soporte informático eran los mismo que tenia el soporte papel, por lo tanto estos ya estaban establecidos, y las tareas que realizo cada uno no fueron asignadas.

Ítem 8: Finalizador

Evidencia

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Mediana

Análisis:

La tarea que comenzó en todas las partidas, fue idear, complementar y entregar sugerencias de posibles soluciones, en ocasiones esta no fue llevada a cabo en un 100 % , tal como se describe en las observaciones: Los demás participantes no son capaces de idear una palabra, por lo que en el segundo 55 el participante 3 decide poner una palabra¹⁵⁹. el participante 1 solo observa¹⁶⁰. Algunas veces no termino su tarea, otorgándosela a otros.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Nula

Análisis:

El cumplió con su labor, pero a través de la observación de los comportamientos no se logra establecer si fue perfeccionista.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Nula

Observaciones: no se logra percatar que existen errores en las palabras, tal como lo indica: en el segundo 55 el participante 3 decide poner una palabra que no existe “gi”, ya que el equipo había terminado¹⁶¹.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Mediana

Análisis:

No logra ser mucha evidencia ya que en ocasiones no apporto ideas.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Muy poca

Análisis:

complementa un par de veces las ideas entregadas por los demás participantes, existieron palabras formuladas consideradas erróneas. Aun así estuvo pendiente que solo su trabajo estuviera bien.

Ítem 9: Especialista

Indicador:

¹⁵⁹ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

¹⁶⁰ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

¹⁶¹ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Mediana

Análisis:

en el ámbito de aportar ideas si fue su mejor cualidad ya que se relaciona con las experiencias, haciendo hincapié en que tiene cercanía con los números, ya que estudia para ser profesor de matemáticas, en relación con sus conocimientos técnicos no logra ser mucha evidencia ya que el si posee conocimientos de computación y en ningún caso se manifiestan.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Mucha

Análisis:

durante la ejecución del juego, en distintas sesiones y partidas da ideas de la solución del problema, pero también permanece solo observando en algunas, por lo tanto se asume que fue un participante consecuente y que solo participo cuando tenia conocimiento.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Nula

Análisis:

no se logra observar con claridad si realmente existió una motivación

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Nula

Análisis:

las tareas realizadas con el soporte informática no fueron asignadas por un participante, sino que cada participante decidió que tarea realizaría.

PARTICIPANTE 2

Ítem 1: Rol Cerebro

Indicador:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Mediana

Análisis:

ya que en las dos sesiones de soporte informático que presencio, en una fue poseedor del mouse y en otra ideo y entrego en mediana intensidad posibles soluciones del problema, esto no fue reiterada veces para poder lograr la calificación siguiente.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales.

Mucha

Análisis:

Sin lugar a duda las ideas que apporto el participante 2 sirvieron para llegar o complementar el resultado final de las partidas. El participante 2 indica al participante 3 apuntando la pantalla los movimientos y operaciones que puede realizar¹⁶². El participante 2 le indica el movimiento de letras que debe realizar el participante 3¹⁶³. El participante 2 indica apuntando la pantalla las operaciones que puede realizar con el sexteto de números¹⁶⁴.

¹⁶² Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

¹⁶³ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Nula

Análisis:

en la sesión que el fue poseedor del mouse es imposible detectar si exploró nuevos caminos, al igual que cuando entrego ideas.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Mediana

Análisis:

el participante 2 :- pero ganamos igual, nos demoramos quince segundos y ellos cincuenta y cuatro.¹⁶⁵, se motiva al saber que los trabajos que realizaron fueron buenos.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicador:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Nula

Análisis:

en la realización del juego no se evidencia alguna oportunidad que el pueda acceder.

2.2. Fue rápido@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Mediana.

Análisis:

al ser en una sesión el poseedor del mouse, su cualidad es ser rápido en detectar y aplicar la idea que entregaban los demás participantes una clarificación de esto lo entrega la siguiente observación: el participante 1 le indica la palabra que puede formar por lo que inmediatamente el participante 2 lo realiza, la palabra que forman es “frita” en el segundo 24 hace clic en el ticket para finalizar la partida de letras¹⁶⁶.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Nula

Análisis:

no existe evidencia en la cual el se comunique con participantes del otro equipo.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Nula

Análisis:

Los participantes se conocen mínimo en el semestre, otros de hace tres años, recordemos que son compañeros de carrera, por lo tanto los demás participantes no son personas nuevas para él.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

¹⁶⁴ Ver anexo 3, sesión VII, partida III, prueba 1.

¹⁶⁵ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 2.

¹⁶⁶ Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 2.

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados.

Poca

Análisis:

en el ámbito de hablar con los demás participantes para obtener buenos resultados en el juego, no existe evidencia mas haya de las ideas que aportaba tales como: El participante 2 indica al participante 3 apuntando la pantalla los movimientos y operaciones que puede realizar¹⁶⁷. El participante 2 le indica el movimiento de letras que debe realizar el participante 3¹⁶⁸. El participante 2 indica apuntando la pantalla las operaciones que puede realizar con el sexteto de números¹⁶⁹. No se considera mediana ya que solo fueron esas veces, y en comparación con otros participantes es poco.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Mediana

Análisis:

tomo decisiones autoritariamente solo cuando lo considero necesario, tal como indica las siguientes observaciones: el participante 2 toma el mouse del computador para así el poder manipular los números¹⁷⁰. inmediatamente el participante 2 dentro de 15 segundos logra formar la palabra: “Leerá”¹⁷¹.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Nula

Análisis:

en ningún momento se preocupo de los demás participantes del equipo ya que solo se preocupo de sus actos.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Extrema

Análisis:

no se preocupa de los puntos de vista de sus compañeros.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando.

Poco

Análisis:

se manifiesta en la siguiente observación: inmediatamente el participante 2 dentro de 15 segundos logra formar la palabra: “Leerá”¹⁷². No se considera muy poca evidencia, ya que en comparación con los demás participantes es poco.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Nula

¹⁶⁷ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

¹⁶⁸ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

¹⁶⁹ Ver anexo 3, sesión VII, partida III, prueba 1.

¹⁷⁰ Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 1.

¹⁷¹ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 2

¹⁷² Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 2

Análisis:

se otorga esta calificación ya que el solo se preocupe de el y no de los demás participantes del equipo.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Poco

Análisis:

al momento de cumplir tareas referentes a idear soluciones para el problema tales como: El participante 2 indica al participante 3 apuntando la pantalla los movimientos y operaciones que puede realizar¹⁷³. El participante 2 le indica el movimiento de letras que debe realizar el participante 3¹⁷⁴. El participante 2 indica apuntando la pantalla las operaciones que puede realizar con el sexteto de números¹⁷⁵. El participante 2 logra influir en la decisión de aceptar o no la formación de una palabra u operación de números que el participante 3 se encuentra realizando.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Muy poca

Análisis:

recibe indicaciones de cómo agrupar las letras de los participantes 3, 2 y 1¹⁷⁶. Aceptas estas indicaciones y la ocupa para el resultado final.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Poco

Análisis:

al momento de ser el poseedor del mouse, logra que todos los demás participantes, tengan un mismo objetivo, este es, idear soluciones para el problema entregado.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Nula

Análisis:

cada participante del equipo esta conciente de lo que mejor sabe hacer, eso depende de cada persona, al menos en el soporte informático.

Ítem 5: Monitor evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Mediana

Análisis:

si lo realizo pero no mucho, ya que estuvo manipulando el mouse y entregando ideas a otra persona poseedora del mouse, en esas veces existieron algunas en que solo observo a los demás participantes y no logro idear: todos los participantes: 1, 2, 4 miran atentos la pantalla¹⁷⁷

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

¹⁷³ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

¹⁷⁴ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

¹⁷⁵ Ver anexo 3, sesión VII, partida III, prueba 1.

¹⁷⁶ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 3.

¹⁷⁷ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

Nula

Análisis:

En las observaciones realizadas no se logra evidenciar algún tipo de juzgamiento a alguna situación de forma imparcial.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Nula

Análisis:

No existe evidencia donde el participante 2 presencia ideas inadecuadas, por lo tanto no existe la situación donde tal vez tendría que actuar.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Nula

Análisis:

No existe evidencia.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Mucha

Análisis:

un claro ejemplo es: inmediatamente el participante 2 dentro de 15 segundos logra formar la palabra: “Leerá”¹⁷⁸. No se considera muy poca evidencia, ya que en comparación con los demás participantes es poco.

Ítem 6: Cohesionador

Indicador:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Mediana

Análisis:

En todas las sesiones estubo en el mismo equipo, con ellas si trabajo bien , pero al no cambiar de equipo no se puede evidenciar si trabajo bien con cualquier persona, es por eso que se le otorga esta calificación.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Poca

Análisis:

El participante 1 le indica la palabra que puede forman por lo que inmediatamente el participante 2 lo realiza¹⁷⁹. Además de esta sugerencia también existen otras que se realizaron en las sesiones.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Mucha

Análisis:

Al ser compañeros de carrera, y compartir todo el semestre en las cátedras, al momento de conformar los equipos, lo escoge por la única razón que se conocen.

¹⁷⁸ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 2

¹⁷⁹ Ver anexo 2, sesión V, partida I, prueba 2.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Nula

Análisis:

la motivación existía de antes, y además no existe evidencia.

Ítem 7: Implementador

Indicadores:

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Mediana

Análisis:

se le asigna esta calificación ya que solo una vez de las 2 veces que jugó fue poseedor del mouse, y la persona que estaba encargada de esa labor era la que tenía el mouse.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Nula

Análisis:

Todas las reuniones y ejecuciones del juego tenían la misma dirección: encontrar la solución al problema entregado en la menor cantidad de tiempo posible.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo.

Mediana

Análisis:

se le asigna esta calificación ya que solo una vez de las 2 veces que jugó fue poseedor del mouse, y al ser poseedor del mouse, debe ser capaz de organizar el trabajo de él y el de sus compañeros para lograr el resultado final

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Mediana

Análisis:

se le asigna esta calificación ya que solo una vez de las 2 veces que jugó fue poseedor del mouse, él es el encargado de dar finalización a cada partida, de escoger de qué forma operar los números o de qué forma ordenar las letras.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Mediana

Análisis:

es medianamente ya que la relación en que sucedió esto con las veces que jugó no sobresalieron dentro de la aplicación del juego, una de ellas es: participante 2 no alcanza a ponerlo en el cuadro naranja para que el juego lo validara ya que no fue un objetivo establecido previamente¹⁸⁰.

Ítem 8: Finalizador

Indicador:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Mucha

¹⁸⁰ Ver anexo 2, sesión V, partida 1, prueba 1.

Análisis:

el hecho que haya participado en la manipulación del mouse y aportando ideas y que estas las haya realizado como corresponden, se le otorga esta calificación, no alcanza a ser extrema evidencia por que las veces que jugo aportando ideas, no se realizaron en todos los juegos, tal como muestra: El participante 3 sigue manipulando las letras, los demás participantes 1, 2, 4 miran atentos la pantalla, solo observando¹⁸¹.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Mucha

Análisis:

el hecho que haya participado en la manipulación del mouse y aportando ideas y que estas las haya realizado como corresponden, se le otorga esta calificación, no alcanza a ser extrema evidencia por que determinar si es perfeccionista en la aportación de ideas se complica.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Muy poca

Análisis:

Cundo manipulo las letras y números siendo poseedor del mouse, arrojé palabras erróneas, números no coincidentes con el objetivo, las veces en que evito errores solo fueron cuando aporté ideas, ya que opinaba acerca de las ideas de otros participantes.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea.

Mucha

Análisis:

las tareas que realizo, se nota que las hace entusiasta y con animo. En el ámbito de ser el poseedor del mouse: se preocupa de finalizar cada partida entregando un resultado coherente con el problema entregado, en el ámbito de ser un generador de ideas igualmente se preocupa de entregarlas cada vez que puede.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños.

Poca

Análisis:

Cuando fue poseedor del mouse si estuvo pendiente de todos los trabajos de sus compañeros de equipo ya que estos le ayudarían a finalizar cada partida, pero cuando cumplió la tarea de idear, solo se preocupo de sus respuestas.

Ítem 9: Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Mediana

Análisis:

No se puede determinar si fue una de sus mejores cualidades sus experiencia ya que estas no son manejada por las investigadoras, pero si se puede deducir que en el momento que es poseedor del mouse aplica sus conocimientos técnicos.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

¹⁸¹ Ver anexo 2, partida II, prueba 3.

Mucha

Análisis:

las veces que fue poseedor del mouse, esa tarea fue auto asignada solo por el hecho de que sabe de que forma realizarlo y ocupar un computador, al igual que en el ámbito de aportar ideas, existieron ocasiones que no aportó; de esto se deduce que ni o realizó por que no dominaba el tema.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Mediana

Análisis:

se le otorga esta calificación exclusivamente por el hecho que haya sido poseedor del mouse.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Nula

Análisis:

las tareas realizadas con el soporte informática no fueron asignadas por un participante, sino que cada participante decidió que tarea realizaría.

PARTICIPANTE 3

Ítem 1: Rol Cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Mediana

Análisis:

A pesar que fue en algunas ocasiones es el poseedor del mouse, no es un participante que genere ideas, solo actúa como ejecutador de las ideas de sus compañeros, aun que existieron excepciones donde se hizo cargo totalmente de la resolución del problema: El participante 3 es quien manipula las letras y forma la palabra "Nahuel"¹⁸². No obstante en oportunidades que no se hizo cargo del mouse si genero ideas en la resolución del problema, tal como se muestra en la siguiente observación: el participante 3 realiza algunas operaciones como siete por cinco, de esta forma intentando alcanzar el número objetivo¹⁸³.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales.

Muy poca

Análisis:

se le asigna muy poca evidencia ya que no fue un participante generador de ideas, y el momento que logro generarlas estas fueron erróneas: El participante 3 es quien manipula las letras y forma la palabra "Nahuel" en el segundo 19, el participante 1 le indica al participante 3:- bien perro- pensando que la palabra que ha formado esta correcta, al momento de la revisión se notan tristes al ver que la palabra el ordenar la considera errónea.¹⁸⁴, en el segundo 55 el participante 3 decide poner una palabra que no existe "gi", ya que el equipo contrario había terminado¹⁸⁵. Aun que existieron excepciones en donde sus

¹⁸² Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 3.

¹⁸³ Ver anexo3, sesión V, partida III, prueba 1.

¹⁸⁴ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 3.

¹⁸⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

ideas fueron consideradas en la finalización del problema otorgando un buen resultado tal como se indica a continuación: El participante 3 sigue con el mouse en su poder, los demás participantes solo observan la pantalla, el manipula las letras y en el segundo 11 forma la palabra “felino”¹⁸⁶

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Nula

Análisis:

: en las observaciones no se evidencia que el participante 3 haya explorado nuevos caminos inevitablemente soluciones obvias. Si no todo lo contrario: En el segundo 55 el participante 3 decide poner una palabra que no existe “gi”, ya que el equipo contrario había terminado¹⁸⁷. En el ámbito de considerar un problema no tener una palabra cuando el equipo contrario a terminado, explorar un camino para solucionar el problema esta totalmente oculto ya que escribe lo primero que se le viene a la mente.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Mediana

Análisis:

: el participante 3 cambia su actitud frente al juego en el momento que se da cuenta que ha hecho las cosas bien, pero esto no fue reiteradas veces, es por eso que se le otorga una mediana evidencia, la observación siguiente describe un comportamiento relacionado, del participante: el participante 3 silba, ya que están conscientes que ganaran la prueba 1¹⁸⁸.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Nula

Análisis:

en la realización del juego no se evidencia alguna oportunidad que el pueda acceder.

2.2. Fue rápido en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Poca

Análisis:

solo en ocasiones puntuales cuando manipulo el mouse: El participante 3 sigue con el mouse en su poder, los demás participantes solo observan la pantalla, el manipula las letras y en el segundo 11 forma la palabra “felino”¹⁸⁹.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Muy poca

Análisis:

En todas las aplicaciones del juego en el soporte informático, solo una vez interactúa con participantes del equipo contrario: El participante 3 responde a los miembros del otro equipo: - no mal mal-¹⁹⁰.

¹⁸⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 2.

¹⁸⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

¹⁸⁸ Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 1.

¹⁸⁹ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 2.

¹⁹⁰ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 1..

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Nula

Análisis:

Los participantes se conocen mínimo en el semestre, otros de hace tres años, recordemos que son compañeros de carrera, por lo tanto los demás participantes no son personas nuevas para el.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicador:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Muy poca

Análisis:

No hablo en gran medida ya que estuvo mas pendiente de poseer el mouse para manipular las letras y números, aun que si realizo comentarios pero con el fin de tener buena relación con sus compañeros a consecuencia de eso llegar a buenos resultados: El participante 3 comenta: -vamos con las cifras-¹⁹¹.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Mediana

Análisis:

El participante 3 es quien manipula las letras y forma la palabra “Nahuel” en el segundo 19, el participante 1 le indica al participante 3:- bien perro- pensando que la palabra que ha formado esta correcta, al momento de la revisión se notan tristes al ver que la palabra el ordenar la considera errónea.¹⁹² El participante 3 sigue con el mouse en su poder, los demás participantes solo observan la pantalla, el manipula las letras y en el segundo 11 forma la palabra “felino”¹⁹³.siendo estas descripciones las únicas veces que fue algo autoritario para decidir se considera mediana evidencia ya que en comparación con los demás participantes no es poco y tampoco llega a ser mucho o extremado.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Muy poca

Análisis:

la presión no se realizo de forma directa, si no fue algo totalmente implícito tal como se muestra: El participante 3 comenta: -vamos con las cifras-¹⁹⁴.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Nula

Análisis:

las observaciones no evidencian, actos de esta índole.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Mediana

Análisis:

¹⁹¹ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 1.

¹⁹² Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 3.

¹⁹³ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 2.

¹⁹⁴ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 1.

en el segundo 34 el participante 3 da finalización a la partida con la palabra “mides”¹⁹⁵. El participante 3 es quien manipula las letras y forma la palabra “Nahuel” en el segundo 19, el participante 1 le indica al participante 3:- bien perro- pensando que la palabra que ha formado esta correcta, al momento de la revisión se notan tristes al ver que la palabra el ordenar la considera errónea.¹⁹⁶ El participante 3 sigue con el mouse en su poder, los demás participantes solo observan la pantalla, el manipula las letras y en el segundo 11 forma la palabra “felino”¹⁹⁷.

Logra solo la resolución del problema, sin la ayuda de su equipo. Se considera mediana ya que no fue en reiteradas ocasiones como otros participantes.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Nula

Análisis:

se otorga esta calificación ya que el solo se preocupe de el y no de los demás participantes del equipo.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Muy poca

Análisis:

Las veces que apporto ideas fue a la persona poseedora del mouse, no lo hizo en reiteras ocasiones por lo que existe muy poca evidencia. Una de ellas es: participante 3 realiza algunas operaciones como siete por cinco, de esta forma intentando alcanzar el numero objetivo¹⁹⁸

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Poca

Análisis:

Acepta las opiniones de sus compañeros de equipo cuando el es el poseedor del mouse, una clara evidencia es. El participante 1 le indica al participante 3 de que forma puede operar los números, en el segundo 26 logran el numero 571¹⁹⁹. Se le otorga la evidencia poca ya que existieron veces en los momentos que el fue el poseedor del mouse que no escucho puntos de vista de sus compañeros y actuó por si solo.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Nula

Análisis:

Las prioridades y objetivos en la ejecución del juegos están implícitas ya que todos tienen claro antes de iniciar una partida.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Muy poca

Análisis:

¹⁹⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

¹⁹⁶ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 3.

¹⁹⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 2.

¹⁹⁸ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 1.

¹⁹⁹ Ver anexo 25, sesión VII, partida II, prueba 1.

se logra observar que lo realiza en un grado menor con el participante 4, ya que este fue un participante muy reservado: el participante 4 da sugerencias al participante 3 para operar los números y alcanzar el número objetivo²⁰⁰.

Ítem 5: Monitor evaluador

Indicadores

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables mediana

Análisis:

Las veces que manipulo el mouse si aporoto soluciones razonables: El participante 3 sigue con el mouse en su poder, los demás participantes solo observan la pantalla, el manipula las letras y en el segundo 11 forma la palabra “felino”²⁰¹. Cuando se designo la tarea de idear soluciones estas no fueron del todo razonables, ya que el participante 1 perteneciente a su equipo era quien mas soluciones razonables aportaba, es por eso que se considera una mediana evidencia.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial.

Nula

Análisis:

no existe evidencia en las observaciones realizadas.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Nula

Análisis:

El participante 3 es quien manipula las letras y forma la palabra “Nahuel” en el segundo 19, el participante 1 le indica al participante 3:- bien perro- pensando que la palabra que ha formado esta correcta, al momento de la revisión se notan tristes al ver que la palabra el ordenar la considera errónea.²⁰² Que en el segundo 55 el participante 3 decide poner una palabra que no existe “gi”, ya que el equipo contrario había terminado²⁰³. En dos ocasiones finalizo con ideas inadecuadas y no fue capas de rechazarlas, es por eso que no existe evidencia

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Nula

Análisis:

en las observaciones descritas no se observa una evidencia que describa esta situación.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta.

Nula

Análisis:

En la situación difícil que se genero en la ejecución del juego en soporte informático, el participante 3 no fue capaz de actuar de forma correcta tal como indica la descripción: Que en el segundo 55 el participante 3 decide poner una palabra que no existe “gi”, ya que el equipo contrario había terminado²⁰⁴.

²⁰⁰ Ver anexo 2, sesión VI., partida I, prueba 1.

²⁰¹ Ver anexo 2, sesión VI, partida II, prueba 2.

²⁰² Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 3.

²⁰³ Ver anexo 3, partida III, prueba 2.

²⁰⁴ Ver anexo 3, partida III, prueba 2.

Ítem 6: Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Mediana

Análisis:

Siempre estuvo inserto en el mismo equipo, con ellos no tubo problemas, pero al no saber como trabajaría con participantes del otro equipo se otorga la calificación mediana.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo.

Mucha

Análisis:

las veces que el participante 2 fue el poseedor del mouse, la gran mayoría de las veces acepto las ideas y sugerencias de los demás participantes del equipo, tal como muestra : El participante 2 indica al participante 3 apuntando la pantalla los movimientos y operaciones que puede realizar, el participante 1 comienza a decir:-¡eh eh eh!- mientras que el participante 3 suelta el mouse ya que da la impresión que han finalizado la partida y comienza a bailar en el asiento²⁰⁵.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Mucha

Análisis:

al ser compañeros de carrera, y compartir todo el semestre en las cátedras, al momento de conformar los equipos, lo escoge por la única razón que se conocen.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Nula

Análisis:

La buena relación siempre existió, incluso antes de comenzar la investigación y ejecución del juego.

Ítem 7: Implementador

Indicadores:

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Muy poca

Análisis:

No son capaces de idear una palabra, por lo que en el segundo 55 el participante 3 decide poner una palabra que no existe “gi”, ya que el equipo había terminado.²⁰⁶ Varias veces que poseyó el mouse se equivoco y no logro detectar si esa idea servía para la resolución del problema.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Nula

Análisis:

²⁰⁵ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

²⁰⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

Todas las reuniones y ejecuciones del juego tenían la misma dirección: encontrar la solución al problema entregado en la menor cantidad de tiempo posible.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo.

Mediana

Análisis:

Por un lado se preocupó de sus ideas, aun que si estuvo pendiente ligeramente de lo que pasaba con los demás participantes, solo por el bien común del grupo y para así cumplir el objetivo, y por otro si organizó las ideas que le entregaban sus compañeros para la resolución de un problema, por lo tanto organizó solo parte del trabajo.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha.

Poca

Análisis:

Como se ha detallado anteriormente el participante 3 cometió errores, por lo tanto tuvo la capacidad de realizar que las cosas funcionaran con poca evidencia, ya que existieron veces que si aceptó y lograron el objetivo.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos.

Extrema

Análisis:

Los objetivos en el soporte informático siempre estuvieron bien establecidos, para el participante 3 no trajo ningún problema.

Ítem 8: Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Mucha

Análisis:

En el ámbito como un participante que idea soluciones no logró terminar en toda cabalidad esta tarea, ya que en ocasiones no realizó aportes a la resolución de un problema, pero si se aboca a el ámbito en que el participante 3 es un poseedor del mouse, si finalizó su tarea, ya que fue la persona que manipuló las letras y números en el total de la partida correspondiente.²⁰⁷

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Mediana

Análisis:

El ser perfeccionista implica que no debiese cometer errores, o que sería capaz de reconocerlos, como se ha mencionado anteriormente este participante si comete errores por lo que no permite considerarlo como una persona perfeccionista. : no son capaces de idear una palabra, por lo que en el segundo 55 el participante 3 decide poner una palabra que no existe “gi”, ya que el equipo había terminado.²⁰⁸

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Muy poca

Análisis:

²⁰⁷ Ver anexo 3, sesión V y VI.

²⁰⁸ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

El participante 3 es quien manipula las letras y forma la palabra “Nahuel” en el segundo 19, el participante 1 le indica al participante 3:- bien perro- pensando que la palabra que ha formado esta correcta, al momento de la revisión se notan tristes al ver que la palabra el ordenar la considera errónea.²⁰⁹. Como se constata no fue del todo eficiente inevitable errores, solo logro ser en mediana intensidad eficiente para evitar errores en ocasiones que ideo soluciones.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea
Mucha

Análisis:

Se otorga mucha evidencia ya que en ocasiones celebro bailando, o motivaba a su equipo solo por el hecho de ganar alguna prueba. El participante 3 comenta: -vamos con las cifras-²¹⁰.no se considera extremada evidencia ya que no fue siempre.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Mediana

Análisis:

Nuevamente el tema se aboca a los errores que cometió, si hubiese pendiente de los detalles o que los trabajos se hicieran bien no habría cometido errores.

Ítem 9: Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Extremada

Análisis:

En consideración con sus conocimientos técnicos en la manipulación de un computador no fue llevada en 100% en la aplicación del juego con este soporte, ya que otro participante en una oportunidad llevo a cabo esta tarea, pero si se compara esta tarea con la tarea de idear soluciones es evidente a través de las observaciones que es una cualidad sobresaliente.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Mucha

Análisis:

En el ámbito de la tareas que cumplió en una sesión de idear soluciones para el problema se calificaría extremada, pero como el también fue un poseedor del mouse, y cometió errores participando, no se le puede otorgar una extremada evidencia, es por eso que se aboca a mucho.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Mucha

Análisis:

Cuando cumplió la tarea de poseer el mouse, fue la mayor veces que manifestó que estaba contento, por ende lo motivaba, realizo actos como bailar.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

²⁰⁹ Ver anexo 3, partida I, prueba 3.

²¹⁰ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 1.

Nula

Análisis:

las tareas realizadas con el soporte informática no fueron asignadas por un participante, sino que cada participante decidió que tarea realizaría.

PARTICIPANTE 4.

Ítem 1: Rol Cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Mediana

Análisis:

el participante 2, manipula los números ya que tiene el mouse en su poder, recibe indicaciones del participante 4²¹¹. El participante 4 da sugerencias al participante 3 para operar los números y alcanzar el número objetivo²¹². Segundos el participante 4 apuntando la pantalla le indica al participante 3 los movimientos que debe realizar con las letras²¹³. Participo en el aporte de ideas, pero en comparación con los demás participantes no fue tanto. Es por eso que se enmarca como una evidencia mediana.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales.

Muy poco

Análisis:

las ideas que apporto fueron consideradas, en la realidad no todas y en consideración otro participante de su equipo se aboco esa tarea.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Nula

Análisis:

el aporte de ideas no fue su cualidad, eso implico que ni siquiera se diera cuenta de que si las soluciones eran obvias, o intentar solucionar algún tipo de problema.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Muy poco

Análisis:

El participante 4 entrega ánimo a sus amigos diciendo: -vamos vamos por la segunda ronda-²¹⁴. la motivación que el efectuó fue mas que nada referida sus compañeros de equipo.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Nula

²¹¹ Ver anexo 2, sesión V, partida III, prueba 1.

²¹² Ver anexo 2, sesión VI, partida I, prueba 1.

²¹³ Ver anexo 2, sesión VI, partida II, prueba 3.

²¹⁴ Ver anexo 2, sesión V, partida I, prueba 3.

Análisis:

En la realización del juego no se evidencia alguna oportunidad que el pueda acceder.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Nula

Análisis:

Ideó soluciones para el problema, peor estas fueron pocas, es por eso que detectar posibilidades de algo nuevo se hace mas difícil aun, por lo que no se encuentra evidencia.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Muy poca

Análisis:

Solo se contacta con las personas de el otro equipo una vez, y en muy poca medida, tal como lo muestra la evidencia: el participante 3 responde a los miembros del otro equipo: - no mal mal- el participante 1 también dice.- mal mal.- y el participante 4 dice:-cueck.-²¹⁵.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Nula

Análisis:

Los participantes se conocen mínimo en el semestre, otros de hace tres años, recordemos que son compañeros de carrera, por lo tantos los demás participantes no son personas nuevas para el.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Poca

Análisis:

El participante 2, manipula los números ya que tiene el mouse en su poder, recibe indicaciones del participante 4²¹⁶. El participante 4 da sugerencias al participante 3 para operar los números y alcanzar el número objetivo²¹⁷. Segundos el participante 4 apuntando la pantalla le indica al participante 3 los movimientos que debe realizar con las letras²¹⁸. Las veces que sugirió ideas fueron pocas.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Nula

Análisis:

en ningún momento impone alguna idea sobre la resolución del problema.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Nula

Análisis:

²¹⁵ Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 3.

²¹⁶ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 1.

²¹⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

²¹⁸ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 3.

en ningún momento sugiere a otros participantes o presiona, solo acata lo que dicen los demás: el participante 4, solo observa lo que hacen sus compañeros²¹⁹.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Nula

Análisis:

no se encuentran evidencias acerca de lo este indicador.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Nula

Análisis:

en ningún momento de la ejecución del juego en el soporte informático, asume liderazgo, solo realizaba aportes pequeños y observaba.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Nula

Análisis:

Se otorga esta calificación ya que el solo se preocupe de el y no de los demás participantes del equipo.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Mediana

Análisis:

Cuando dio sus ideas las hizo de una forma amistosa tal como muestra; el participante 2, manipula los números ya que tiene el mouse en su poder, recibe indicaciones del participante 4²²⁰. El participante 4 da sugerencias al participante 3 para operar los números y alcanzar el número objetivo²²¹. El participante 4 apuntando la pantalla le indica al participante 3 los movimientos que debe realizar con las letras²²²

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Mediana

Análisis:

las ideas que sugirió fueron pocas, todo el resto del tiempo realiza la acción que se muestra a continuación: el participante 4, solo observa lo que hacen sus compañeros²²³.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Nula

Análisis:

en la ejecución del juego el participante no se dedico a las relaciones que tenían los demás participantes, no se encuentra evidencia sobre este indicador.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

²¹⁹ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 1.

²²⁰ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 1.

²²¹ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

²²² Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 3.

²²³ Ver anexo 3, sesión V, partida II, prueba 1.

Nula

Análisis:

no se encuentra evidencia sobre este indicador.

Ítem 5: Monitor evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Muy poca

Análisis:

como se ha mencionado en ítems anteriores, apporto ideas y soluciones al problema, pero en comparación con los demás participantes lo realizo muy pocas veces.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Mediana

Análisis:

todas las situaciones e ideas creadas por otros participantes fueron aceptadas por el participante 4, no generando problemas.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Nula

Análisis:

en las descripciones de las observaciones en la ejecución del juego informático no se encuentran evidencias.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Observaciones:

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Análisis:

Ítem 6: Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Extrema

Análisis:

el participante 4 participo en los dos equipos, en los cuales no tuvo problemas con nadie.²²⁴

6.2. Siempre estuvo dispuesto@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Extremada

Análisis:

como dicen el silencio otorga. El participante 4 se mostró varias veces solo observando lo que los demás participantes sugerían.

²²⁴ Ver anexo 2, sesión V, VI, VII.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Mucha

Análisis:

al ser compañeros de carrera, y compartir todo el semestre en las cátedras, al momento de conformar los equipos, lo escoge por la única razón que se conocen.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Nula

Análisis:

La buena relación siempre existió, incluso antes de comenzar la investigación y ejecución del juego.

Ítem 7: Implementador

Indicador:

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Muy poca

Análisis:

Cuando el realizo las ideas si, tal como se muestra a continuación: el participante 2, manipula los números ya que tiene el mouse en su poder, recibe indicaciones del participante 4²²⁵. El participante 4 da sugerencias al participante 3 para operar los números y alcanzar el número objetivo²²⁶. Segundos el participante 4 apuntando la pantalla le indica al participante 3 los movimientos que debe realizar con las letras²²⁷. Pero cuando las realizo otro participante no existe evidencia.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Nula

Análisis:

Todas las reuniones y ejecuciones del juego tenían la misma dirección: encontrar la solución al problema entregado en la menos cantidad de tiempo posible.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo.

Nula

Análisis:

Las veces que pudo encontrarse desocupado solo se dedico a observar: todos los participantes: 1, 2, 4 miran atentos la pantalla²²⁸.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha.

Muy poca

Análisis:

Los aportes realizados fueron mínimos.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Nula

Análisis:

No existe evidencia en las descripciones de las observaciones realizadas en la ejecución del juego informático.

²²⁵ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 1.

²²⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

²²⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 3.

²²⁸ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

Ítem 8: Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Mediana

Análisis:

la tarea que se asignó fue idear soluciones para el problema planteado, esta tarea no fue 100% terminada ya que en algunas partidas no aportó a la resolución del problema y solo observó.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Nula

Análisis:

los proyectos que inició no lograron evidenciar si lo realizaba con perfección.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Nula

Observaciones: en sus tareas solo sugiere o indica que movimientos puede realizar el participante poseedor del mouse.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Muy poca

Análisis:

Su única tarea fue sugerir o indicar los movimientos a realizar con las letras y números; El participante 4 da sugerencias al participante 3 para operar los números y alcanzar el número objetivo²²⁹. El participante 4 apuntando la pantalla le indica al participante 3 los movimientos que debe realizar con las letras²³⁰. El participante realiza acciones que reflejan motivación que es considerada muy poca evidencia ya que es efectuado solo una vez en el total del tiempo que es ejecutado el juego; El participante 4 entrega ánimo a sus amigos diciendo: -¡vamos vamos por la segunda ronda!-.²³¹.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños.

Nula

Análisis:

en las sesiones realizadas en la ejecución del juego el participante 4 no demuestra en su comportamiento formas de garantizar que los trabajos asignados se realicen bien.

Ítem 9: Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Nula

Análisis:

No se logran diferencias cualitativas en las observaciones.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Mediana

Análisis:

²²⁹ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

²³⁰ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 3.

²³¹ Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 3.

Desde la perspectiva sobre cuantas veces en total participo el participante 4 en la ejecución del juego, son pocas, pero cada vez que lo hizo el equipo logro una solución coherente, es por ello que es posible pensar que el motivo de su participación se debió solo al saber poco, medio o mucho de lo que se sabe o conoce con respecto a lo que se esta hablando o haciendo.²³²

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Poca

Análisis:

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Nula

Análisis:

las tareas realizadas con el soporte informática no fueron asignadas por un participante, sino que cada participante decidió que tarea realizaría.

PARTICIPANTE 5.

Ítem 1: Rol Cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Mediana

Observaciones: El participante 5 si apporto ideas sugerencias, pero comparando con algunos participantes que realizaron más aportes e ideas al grupo, se estima que esta es una evidencia mediana. El participante 5 le indica al participante 8 que movimientos debe realizar para formar una palabra “huid”²³³. El participante 5 manipula los números ya que es poseedor del mouse²³⁴. El participante 5 indica apuntando la pantalla los números que pueden operar²³⁵. Participante 5 ayuda con las operaciones matemáticas, las realiza al participante 8.²³⁶

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales.

Mucha

Análisis:

ya que todas las ideas aportadas, sirvieron para lograr que el resultado final estuviese correcto. El participante 5 le indica al participante 8 que movimientos debe realizar para formar una palabra “huid”²³⁷.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Poca

Análisis:

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

²³² Anexo 3, Sesiones V, VI, VII.

²³³ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

²³⁴ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

²³⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

²³⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 1.

²³⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

Mediana
Análisis:

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Nula

Análisis:

en la realización del juego no se evidencia alguna oportunidad que el pueda acceder.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Poca

Análisis:

solo en ideas creadas por si mismo; El participante 5 manipula los números ya que es poseedor del mouse²³⁸.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Nula

Análisis:

durante el tiempo de la ejecución del juego no se muestra que se contacte con personas del equipo contrario.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Muy poco

Análisis:

Los participantes se conocen mínimo en el semestre, otros de hace tres años, recordemos que son compañeros de carrera, por lo tanto los demás participantes no son personas nuevas para el.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Extremada

Análisis:

Las veces que conversó, sugirió con otros participantes, fue con el fin de obtener buenos resultados; Los participantes 5 y 10 le indican al participante 8 las operaciones que puede realizar²³⁹ El participante 5 le indica al participante 8 que movimientos debe realizar para formar una palabra “huid”²⁴⁰.

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Extrema

Análisis:

²³⁸ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

²³⁹ Ver anexo 3, sesión VII, partida 1.

²⁴⁰ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

el participante 5 le indica al participante 8 que movimientos debe realizar para formar una palabra “huid”²⁴¹. El participante 5 manipula los números ya que es poseedor del mouse²⁴². El participante 5 manipula los números ya que es poseedor del mouse, los demás participantes del equipo solo observan los movimientos que el participante 5 realiza. También en una oportunidad tomo el mouse en medio de una jugada, cuando el participante 8 colapso.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal.

Poca

Análisis:

No se vio ni escucho, que presionara de alguna forma al equipo, solo una interpretación de esto puede ser cuando se hace poseedora del mouse en la mitad de una partida debido a que el participante poseedor inicialmente del mouse colapsa.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria.

Muy poca

Análisis:

No existe evidencia, mas haya de los comportamientos referidos a este punto pero de la persona en si, solo los puntos de vista que defendió fueron los propios.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando.

Mediana

Análisis:

Es evidente en la ocasión en donde el participante 5 se hace poseedor del mouse en la mitad del juego.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Nula

Análisis:

se otorga esta calificación ya que el solo se preocupe de el y no de los demás participantes del equipo.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Mediana

Análisis:

el participante 5 indica apuntando la pantalla los números que pueden operar²⁴³. Participante 5 ayuda con las operaciones matemáticas a realiza al participante 8.²⁴⁴ El participante 5 le indica al participante 8 que movimientos debe realizar para formar una palabra “huid”²⁴⁵. Solo lo hizo dando su opinión en pro del juego.

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

²⁴¹ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

²⁴² Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

²⁴³ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

²⁴⁴ Ver anexo 3 sesión VI, partida III, prueba 1.

²⁴⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

Extremada

Análisis:

En la observación de sus comportamientos a lo largo de la ejecución del juego, se logra describir una persona tolerante cuando puede.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Nula

Análisis:

En ese aspecto solo se preocupa de si mismo, la forma en que se pongan de acuerdo los demás participantes, influyendo el participante 5 no se observa.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Nula

Análisis:

En el caso que cada persona aporoto al equipo lo que mejor sabe hacer, no fue una decisión de el participante 5, si no fue una auto designación.

Ítem 5: Monitor evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Mucha

Análisis:

Mas haya de comentar cuando realizo comentarios a otro participante de las cosas que debe hacer, se considera una solución razonable manipular el mouse cuando el participante que lo está realizando no se siente bien.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Nula

Análisis:

No se evidencia en ninguna observación que juzgue situaciones.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Nula

Análisis:

Rechazar ideas propias no fue observado.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Poca

Análisis:

Desde el momento que toma el mouse, luego reiteradas veces lo hace.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta
Mediana

Análisis:

en comparación con otros participantes fue uno que mantuvo la serenidad, consigo mismo y con el sus compañeros.

Ítem 6: Cohesionador

Evidencia

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Mediana

Análisis:

Siempre estuvo inserto en el mismo equipo, con ellos no tubo problemas, pero al no saber como trabajaría con participantes del otro equipo se otorga la calificación mediana.

6.2. Siempre estuvo dispuesto@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo.

Poca

Análisis:

en ningún momento se ve que esta disgustado o en contra de alguna opinión o sugerencia emitida por algún participante o compañero de equipo.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Mucha

Análisis:

al ser compañeros de carrera, y compartir todo el semestre en las cátedras, al momento de conformar los equipos, lo escoge por la única razón que se conocen.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Nula

Observaciones: La buena relación siempre existió, incluso antes de comenzar la investigación y ejecución del juego. el participante 5 se ríe y le da la mano al participante 10 ya que han ganado la partida

Ítem 7: Implementador

Evidencia

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Mediana

Análisis:

las detecto solo cuando el la realizaría; el participante 5 indica apuntando la pantalla los números que pueden operar²⁴⁶. Participante 5 ayuda con las operaciones matemáticas a realiza al participante 8.²⁴⁷ El participante 5 le indica al participante 8 que movimientos debe realizar para formar una palabra “huid”²⁴⁸.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Nula

Análisis:

Todas las reuniones y ejecuciones del juego tenían la misma dirección: encontrar la solución al problema entregado en la menos cantidad de tiempo posible.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo.

Nula

Análisis:

El trabajo realizado, no fue organizado por ningún participante perteneciente al equipo.

²⁴⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

²⁴⁷ Ver anexo 3 sesión VI, partida III, prueba 1.

²⁴⁸ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Poca

Análisis:

Las cosas que se efectuaron y funcionaron no solo fue capacidad de el participante 5, estos se realizaron con ayuda de otros participantes.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Nula

Análisis:

no se logra evidenciar este indicador.

Ítem 8: Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Mediana

Análisis:

en las tareas que se asignaron al participante 5 que tienen que ver con la manipulación del mouse, si se finalizaron, ya que ha cada partida le dio un fin antes del tiempo reglamentado, en cambio en el ámbito de idear soluciones al problema, no se logra identificar el indicador.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Nula

Análisis:

No se logra observar si tuvo comportamientos que lograron calificarlo como perfeccionista.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Muy poca

Análisis:

Al tomar el mouse en medio de una partida, solo por que el participante que lo tenía puso mal las letras formando otra palabra, y en el momento que cumplió tareas de idear y entregar sugerencias al poseedor del mouse.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Mucha

Análisis:

Al ver los resultados el participantes 8 con voz risueña dice: -¡buena!²⁴⁹. en la partida en que se ve al participante 5 manipulando las letras ya que tiene en su poder el mouse, al finalizar esta el participante 5 se ríe y le da la mano al participante 10 ya que han ganado la partida²⁵⁰ se considera esta acción como una forma de manifestar la motivación es por eso que se le asigna mucha evidencia

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Poco

Análisis:

en varias oportunidades, en el caso cuando se hace poseedor del mouse en medio de una

²⁴⁹ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 2.

²⁵⁰ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

jugada, cuando es el poseedor del mouse, y cuando idea y entrega sugerencias al equipo. Se considera poco ya que no contempla mas haya de eso.

Ítem 9: Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Mucha

Análisis:

en la partida en que se ve al participante 5 manipulando las letras ya que tiene en su poder el mouse, al finalizar esta el participante 5 se ríe y le da la mano al participante 10 ya que han ganado la partida²⁵¹, se considera la mejor cualidad ya que realiza gestos de celebración.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Nula

Análisis:

No se puede determinar.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Mediana

Análisis:

en la partida en que se ve al participante 5 manipulando las letras ya que tiene en su poder el mouse, al finalizar esta el participante 5 se ríe y le da la mano al participante 10 ya que han ganado la partida²⁵² se considera esta acción como una forma de manifestar la motivación es por eso que se le asigna una evidencia mediana.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Nula

Análisis:

las tareas realizadas con el soporte informática no fueron asignadas por un participante, sino que cada participante decidió que tarea realizaría.

PARTICIPANTE 7.

Ítem 1: Rol Cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Análisis:

²⁵¹ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

²⁵² Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

El participante 7 si apporto ideas en la resolución de problemas, pero no lo hace reiteradas veces por lo que se le asigna una poca evidencia, ...El participante 7 le indica al participante 5 un movimiento que debe realizar con las cifras apuntando la pantalla²⁵³.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales.

Análisis:

Las ideas que aporta no alcanza a ser de índole originales ya que estas no son utilizadas para la respuesta final, por ende se le asigna una mediana evidencia; El participante 7 solo observa²⁵⁴. ...El participante 7 le indica al participante 5 un movimiento que debe realizar con las cifras apuntando la pantalla²⁵⁵.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Análisis:

En el tiempo que duro la ejecución del juego, no se logra evidencia este indicador, por lo tanto es nula evidencia.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Análisis:

No expresa, ni se logra evidenciar en sus comportamientos una motivación a causa de los trabajos que haya puesto en práctica su imaginación, por lo tanto se le asigna nula evidencia.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Observaciones:

Análisis:

Del juego no se evidencia alguna oportunidad que él pueda acceder, por lo que se considera una nula evidencia.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Análisis:

Se considera una muy poca evidencia, ya que en las observaciones solo se logra observar; ...El participante 7 le indica al participante 5 un movimiento que debe realizar con las cifras apuntando la pantalla²⁵⁶...

²⁵³ Ver anexo 2, sesión VII, partida I, prueba 1.

²⁵⁴ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

²⁵⁵ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

²⁵⁶ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Análisis:

En las descripciones de los videos no se evidencia un contacto del participante 7 hacia fuera de su equipo, por lo que se le asigna nula evidencia.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Análisis:

Los participantes se conocen mínimo en el semestre, otros de hace tres años, recordemos que son compañeros de carrera, por lo tanto los demás participantes no son personas nuevas para él. Se estima que es una nula evidencia.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuesto@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Observaciones: se estima que es muy poca evidencia ya que lo hace en muy pocas ocasiones en la totalidad de la ejecución del juego en soporte informático;.. El participante 7 le indica al participante 5 un movimiento que debe realizar con las cifras apuntando la pantalla²⁵⁷..

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Análisis:

No existe alguna evidencia en donde el participante 7 se muestre autoritario, en la mayoría de las sesiones se mostró una persona observadora de lo que realizaban sus compañeros de equipo, por lo tanto es una nula evidencia.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Análisis:

No existe alguna evidencia en donde el participante 7 se muestre presionando a sus compañeros de equipo, en la mayoría de las sesiones se mostró una persona observadora de lo que realizaban sus compañeros de equipo, por lo tanto es una nula evidencia.

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Análisis:

En la mayoría de las sesiones se mostró una persona observadora de lo que realizaban sus compañeros de equipo, jamás cuestiono, por lo tanto es una nula evidencia.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

²⁵⁷ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

Análisis:

Como se a observado en este ítem, se puede observar que el participante 7 no era un mero aporte al trabajo del equipo; el participante 7 solo observa²⁵⁸ .. por ende se le asigna nula evidencia.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Análisis:

Se otorga esta calificación ya que el solo se preocupe de el y no de los demás participantes del equipo, se considera una nula evidencia.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Análisis:

Las veces que lo realizo fue sin presionar, ni defender su posición, por lo que se le asigna poca evidencia; ..El participante 7 le indica al participante 5 un movimiento que debe realizar con las cifras apuntando la pantalla²⁵⁹ ...

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Análisis:

el participante 7, se muestra una persona que solo observa, por lo que permite deducir que escuchó todos los punto de vista de sus compañeros, por esto se cree que es mucha evidencia.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Análisis:

El que sus compañeros se pusieran de acuerdo en los objetivos, no fue un aporte del participante 7, no se logra evidencia en las observaciones. A lo que se estima una nula evidencia.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Análisis:

Lo que cada participante aporto al equipo no fue algo que organizo el participante 7, si no todo lo contrario, cada participante se preocupo de aportar lo que mas le acomodaba, se considera una nula evidencia.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Análisis:

En ocasiones el participante 7 logro evidenciar este indicador, por lo que se le otorga una mediana evidencia;..El participante 7 le indica al participante 5 un movimiento que debe realizar con las cifras apuntando la pantalla, forman el numero 235 en el segundo 31²⁶⁰ ..

²⁵⁸ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

²⁵⁹ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 1.

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial.

Análisis:

No se evidencia este indicador en ninguna descripción de la aplicación del juego en soporte informático, por lo que se asigna una nula evidencia.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Análisis:

En la mayoría de las veces se encontró en posición de observador, las veces que sus compañeros de equipo aportaban ideas el, solo las aceptaba se considera una nula evidencia; ..El participante 7 solo observa²⁶¹ ..

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Análisis:

No existe evidencia sobre este indicador en las descripciones de las observaciones realizadas de la aplicación del juego en soporte informático, por lo que se estima una nula evidencia.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Análisis:

No existe evidencia sobre este indicador en las descripciones de las observaciones realizadas de la aplicación del juego en soporte informático, por lo que se estima una nula evidencia.

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Análisis:

Siempre estuvo inserto en el mismo equipo, con ellos no tubo problemas, pero al no saber como trabajaría con participantes del otro equipo se otorga la calificación mediana.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Análisis:

Apoyándose en el dicho: el silencio otorga, se le asigna mediana evidencia, ya que siempre se mostró como un participante observador.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Análisis:

Al ser compañeros de carrera, y compartir todo el semestre en las cátedras, al momento de conformar los equipos, lo escoge por la única razón que se conocen, por lo que se le asigna mucha evidencia.

²⁶⁰ Ver anexo 2, sesión VII, partida I, prueba 1.

²⁶¹ Ver anexo 2, sesión VII, partida I, prueba 2.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Análisis:

La buena relación siempre existió, incluso antes de comenzar la investigación y ejecución del juego, se le asigna nula evidencia.

Ítem 7: Rol implementador

Indicadores:

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Análisis:

A raíz de la forma que se comporta en la aplicación del juego, no se logra evidencia este indicador por lo que se le asigna una nula evidencia; ...El participante 7 solo observa²⁶²..

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Análisis:

Todas las reuniones y ejecuciones del juego tenían la misma dirección: encontrar la solución al problema entregado en la menor cantidad de tiempo posible, se le asigna una nula evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Análisis:

En ningún momento de la observación se evidencia este indicador, se le asigna nula evidencia.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha.

Análisis:

En ningún momento de la observación se evidencia este indicador, se le asigna nula evidencia.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos.

Análisis:

En ningún momento de la observación se evidencia este indicador, se le asigna nula evidencia.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Análisis:

²⁶² Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

La tarea que mas evidencia tiene en la de idear y entregar sugerencias, no se logra constatar que fue terminada ya que en algunas partidas las realizaba en otras no. Por lo tanto es mediana evidencia.

8.2. Ante cualquier proyecto que inicio, fue una persona muy perfeccionista.

Análisis:

No se logra evidenciar este indicador en sus comportamientos, se le asigna nula evidencia.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Análisis:

No se evidencia en ninguna partida este indicador, nula evidencia.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea.

Análisis:

El participante 7 no realiza comportamientos que reflejen una motivación, por lo que se le asigna nula evidencia.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños.

Análisis:

No se evidencia en ninguna partida este indicador, nula evidencia.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Análisis:

No se evidencia en ninguna partida este indicador, nula evidencia.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Análisis:

Considerando que apporto muy pocas veces, es valido pensar que las veces que realizo esta acción fue exclusivamente cuando sabía de lo que hablaba, por ende se le asigna mucha evidencia.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Análisis:

No se logra evidenciar si realmente le motivaron los trabajos, ya que sus comportamientos no reflejan motivación, se le asigna nula evidencia.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Análisis:

Las tareas realizadas con el soporte informática no fueron asignadas por un participante, sino que cada participante decidió que tarea realizaría, por lo tanto es una nula evidencia.

PARTICIPANTE 8

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Análisis:

En el ámbito solo cuando fue poseedor del mouse, pero también recibió ayuda de sus compañeros de equipo, por lo que se le asigna una mediana evidencia; ...El participante 8 manipula los números como a el se le ocurre, es por eso que comete errores²⁶³. El participante 8 sigue con el mouse en su poder, rápidamente y sin ayuda de sus compañeros de equipo, en el segundo 18 forma la palabra “rasure”²⁶⁴ participante 8 en 11 segundos logra formar la palabra felino²⁶⁵.

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Análisis:

Se le asigna mucha evidencia ya que las veces que apporto ideas, estas fueron consideradas en la finalización de la partida logrando un buen resultado.

El participante 8 sigue con el mouse en su poder, rápidamente y sin ayuda de sus compañeros de equipo, en el segundo 18 forma la palabra “rasure”²⁶⁶ participante 8 en 11 segundos logra formar la palabra felino²⁶⁷.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Análisis:

No se logra evidenciar en su comportamiento si exploro, siempre ocupo las soluciones obvias, es por ello que cometía errores, se le asigna muy poca evidencia; ... El participante 8 manipula los números como a el se le ocurre, es por eso que comete errores²⁶⁸

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Análisis:

Sus comportamientos si reflejan motivación por lo que se le asigna una mediana evidencia; ...Participante 8 realiza gestos de alegría ya que el juego ha funcionado, dice a sus demás compañeros de equipo:- Aplausos-²⁶⁹ ...

²⁶³ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

²⁶⁴ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 3.

²⁶⁵ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 2.

²⁶⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 3.

²⁶⁷ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 2.

²⁶⁸ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

²⁶⁹ Ver anexo 2, sesión VI, partida I, prueba 1.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Análisis:

En la realización del juego no se evidencia alguna oportunidad que el pueda acceder, con facilidad a oportunidades, por lo tanto es una nula evidencia.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Análisis:

Las ideas que tiene en forma personal, las detecta rápidamente, al igual que las ideas que sugieren sus compañeros de equipo, se le asigna mediana evidencia; Los participantes 5 y 10 le indican al participante 8 las operaciones que puede realizar el las acata y en el segundo 42 llegan al número 533²⁷⁰. El participante 8 sigue con el mouse en su poder, rápidamente y sin ayuda de sus compañeros de equipo, en el segundo 18 forma la palabra "rasure"²⁷¹ participante 8 en 11 segundos logra formar la palabra felino²⁷²...

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Análisis:

En la aplicación del juego se observa en pocas ocasiones por lo que se le asigna poca evidencia; ...Se ríen en consecuencia de un comentario que realiza un participante del equipo II, el participante 8 dice.- no nos pongamos, mírenlo-²⁷³...

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Análisis:

Los participantes se conocen mínimo en el semestre, otros de hace tres años, recordemos que son compañeros de carrera, por lo tanto los demás participantes no son personas nuevas para el, por lo tanto es nula evidencia.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Análisis:

Participante 8 comenta:- no se me ocurre mas-, es en ese instante que el participante 5 decide ayudar, diciendo a lo demás participantes la forma que deben operar los números²⁷⁴. Existe poca evidencia

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

²⁷⁰ Ver anexo 3, sesión VII partida III, prueba 1.

²⁷¹ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 3.

²⁷² Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 2.

²⁷³ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 3.

²⁷⁴ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

Análisis:

Se considera que existe mucha evidencia; ...el participante 8 manipula los números como a él se le ocurre, es por eso que comete errores²⁷⁵. El participante 8 quien esta manipulando las letras, pero al momento de ordenar las letras que componen la palabra se equivoca, por lo que el participante 5 toma el mouse y el realiza los movimientos²⁷⁶. El participante 8 sigue con el mouse en su poder, rápidamente y sin ayuda de sus compañeros de equipo, en el segundo 18 forma la palabra “rasure”²⁷⁷ participante 8 en 11 segundos logra formar la palabra felino²⁷⁸...

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Análisis:

En ocasiones el participante 8 presiona, quiere realizar lo que a él se le ocurre es por eso que lo hace, por ende existe una mediana evidencia; ..El participante 10 le indica de que forma puede operar los números para acercarse al resultado final, pero el participante 8 les dice: -no, no, espérate-²⁷⁹ ..

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Análisis:

Siempre estuvo dispuesto a escuchar los puntos de vista de los demás, aun que existen excepciones que se demostraron en indicadores anteriores en donde casi no le importa la opinión de los demás participantes, es por eso que se le asigna una mediana evidencia; ..Los participantes 5 y 10 le indican al participante 8 las operaciones que puede realizar el las acata y en el segundo 42 llegan al número 533²⁸⁰

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Análisis:

El dentro de su equipo fue la persona que mantuvo un liderazgo por el solo echo de ser poseedor del mouse y optar por aceptar o rechazar la idea de otro participante, por lo tanto no se muestra una evidencia sobre este indicador, lo que permite evaluarlo como muy poca evidencia

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Análisis:

Se evalúa como una muy poca evidencia, ya que solo fue capaz de detectar lo que el podía aportar al equipo, incluso en momento en que a él no se le ocurrió, no pidió ayuda, solo dejó que sus compañeros de equipo idearan sin hacer referencia a alguien en particular;

²⁷⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

²⁷⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

²⁷⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 3.

²⁷⁸ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 2.

²⁷⁹ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

²⁸⁰ Ver anexo 3, sesión VII partida III, prueba 1.

..Participante 8 comenta:- no se me ocurre más-, es en ese instante que el participante 5 decide ayudar, diciendo a lo demás participantes la forma que deben operar los números²⁸¹. El participante 5 le indica al participante 8 que movimientos debe realizar para formar una palabra “huid”²⁸²...

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Análisis:

La vez que influye sobre otras persona lo hace presionándolas por lo que se le otorga una muy poca evidencia; ...el participante10 le indica de que forma puede operar los números para acercarse al resultado final, pero el participante 8 les dice: -no, no, espérate-²⁸³..

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Análisis:

Como se muestra en indicadores anteriores, tomo decisiones solas, pero también escucho otros puntos de vista, no todos peor lo hizo, por lo tanto se le asigna una mediana evidencia.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Análisis:

En el tiempo de ejecución del juego no se logra evidenciar si logra que las personas se pongan de acuerdo, por lo que se asigna una nula evidencia.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer.

Análisis:

Al ser una persona que mantuvo el mouse la gran parte de toda la ejecución del juego en soporte informático, no se preocupa de conseguir que los demás participante aporten lo que mejor saben hacer, aunque existen excepciones²⁸⁴ por lo que se le asigna una poca evidencia.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables.

Análisis:

Considerando los comportamientos que tuvo en la aplicación del juego informático, se considera mucha evidencia, no alcanza a ser extrema ya que existieron veces que cometió errores: ..El participante 8 sigue con el mouse en su poder, rápidamente y sin ayuda de sus compañeros de equipo, en el segundo 18 forma la palabra “rasure”²⁸⁵ participante 8 en 11 segundos logra formar la palabra felino²⁸⁶...

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial.

Análisis:

²⁸¹ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

²⁸² Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

²⁸³ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

²⁸⁴ Ver anexo 3, sesiones V, VI, VII.

²⁸⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 3.

²⁸⁶ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 2.

Si tuvo la capacidad, pero muy poca, ya que existieron veces en que no, se le asigna una muy poca evidencia; ..El participante10 le indica de que forma puede operar los números para acercarse al resultado final, pero el participante 8 les dice: -no, no, espérate-²⁸⁷ ..

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Análisis:

No es capaz de encontrar argumentos para desechar las ideas, se le asigna una muy poca evidencia, ya que en ocasiones si encontró argumentos;...El participante 8 manipula los números como a el se le ocurre, es por eso que comete errores²⁸⁸. El participante10 le indica de que forma puede operar los números para acercarse al resultado final, pero el participante 8 les dice: -no, no, espérate-²⁸⁹

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Análisis:

No se logra evidenciar una conducta que refleje este indicador, por lo que se evalúa como nula evidencia.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Análisis:

En algunas ocasiones mantuvo la serenidad, en otras no mucho, por lo que se le asigna una mediana evidencia;... El participante10 le indica de que forma puede operar los números para acercarse al resultado final, pero el participante 8 les dice: -no, no, espérate-²⁹⁰ ..

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Análisis:

Siempre estuvo inserto en el mismo equipo, con ellos no tubo problemas, pero al no saber como trabajaría con participantes del otro equipo se otorga la calificación mediana, por eso es mediana evidencia.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo

Análisis:

Solo en ocasiones, por eso se le asigna una mediana evidencia; ... El participante10 le indica de que forma puede operar los números para acercarse al resultado final, pero el participante 8 les dice: -no, no, espérate-²⁹¹ ..

²⁸⁷ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

²⁸⁸ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1.

²⁸⁹ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

²⁹⁰ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

²⁹¹ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Análisis:

Al ser compañeros de carrera, y compartir todo el semestre en las cátedras, al momento de conformar los equipos, lo escoge por la única razón que se conocen, por ende se considera mucha evidencia.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Análisis:

La buena relación siempre existió, incluso antes de comenzar la investigación y ejecución del juego, por ende es nula evidencia.

Ítem 7: Rol implementador

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Análisis:

Si fue capaz ya que fue poseedora del mouse, y recibió indicaciones de sus compañeros, los cuales si aportaron en la finalización de la partida logrando buenos resultados se le asigna mucha evidencia;..El participante 5 le indica al participante 8 que movimientos debe realizar para formar una palabra “huid”²⁹²...

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Análisis:

No se logra evidenciar en su comportamiento este indicador, se asigna nula evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Análisis:

Se le asigna mucha evidencia, ya que fue el poseedor del mouse la mayor parte en la ejecución del juego, durante las tres sesiones, por lo tanto todos los aportes que le realizaban los demás participantes, lo organizo y finalizaba entregando respuesta a los problemas generados por el juego.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Análisis:

Se le asigna mucha evidencia, ya que fue el poseedor del mouse la mayor parte en la ejecución del juego, todos los aportes que le realizaban los demás participantes, los organizo y garantizo que funcionara.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Análisis:

Mucha evidencia, ya que al comenzar el juego no entendía por que se había borrado un número, esto a causa de que los objetivos no estaban bien establecidos.

²⁹² Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 2.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Análisis:

Mucha evidencia, ya que solo en una oportunidad no culmina la partida como poseedor del mouse: ..Participante 8 comenta:- no se me ocurre más-, es en ese instante que el participante 5 decide ayudar, diciendo a lo demás participantes la forma que deben operar los números...

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Análisis:

En todas las partidas jugadas, estuvo pendiente de lograr bien un resultado, es por eso que se le asigna mediana evidencia, ya que en algunas ocasiones no termino su trabajo.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Análisis:

No esta preocupada de evitar los errores, solo una vez se nota en su comportamiento este indicador, por lo que se siga muy poca evidencia; ... El participante10 le indica de que forma puede operar los números para acercarse al resultado final, pero el participante 8 les dice: -no, no, espérate-²⁹³..

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Análisis:

Extremadamente evidente, ya que en su comportamiento reflejo motivación,; el participante 8 realiza gestos de alegría ya que el juego ha funcionado, dice a sus demás compañeros de equipo:- Aplausos-²⁹⁴

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Análisis:

Se le asigna una mediana evidencia, ya que en ocasiones solo se preocupo que sus trabajos se hicieran bien y no los de sus compañeros.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Análisis:

Extrema evidencia, ya que siempre fue poseedor del mouse, actuó con rapidez; El participante 8 sigue con el mouse en su poder, rápidamente y sin ayuda de sus compañeros de

²⁹³ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

²⁹⁴ Ver Anexo 3, sesión VI, partida I, prueba I.

equipo, en el segundo 18 forma la palabra “rasure”²⁹⁵ participante 8 en 11 segundos logra formar la palabra felino²⁹⁶...

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Observaciones:

Poca evidencia, ya que comete errores.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Observaciones:

Mucha evidencia, ya que tiene relación con el indicador 9.1.

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Observaciones:

Las tareas realizadas con el soporte informática no fueron asignadas por un participante, sino que cada participante decidió que tarea realizaría, por lo tanto es una nula evidencia.

PARTICIPANTE 10

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades.

Análisis:

Se considera mediana evidencia;..Mientras tanto los participantes 10 y 12 miran la pantalla²⁹⁷. El participante 10 y 5 le señalan de qué forma puede ordenar las letras para formar una palabra²⁹⁸. El participante 10 le indica al participante 8 que palabra puede formar con las letras²⁹⁹. El participante 10 le indica de que forma puede operar los números para acercarse al resultado final³⁰⁰..

1.2. En el trabajo en equipo, aportó ideas originales

Análisis:

las ideas que apporto si fueron originales ya que ayudaron a acercarse al resultado final, se considera mediana evidencia.

1.3. Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Análisis:

nos e observa en la aplicación del juego que haya explorado nuevos caminos para solucionar problemas, se otorga una nula evidencia.

²⁹⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida III, prueba 3.

²⁹⁶ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 2.

²⁹⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

²⁹⁸ Ver nexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2,

²⁹⁹ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

³⁰⁰ Ver anexo 3, sesión VII, partida II, prueba 1.

1.4. Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Análisis:

Se considera de mediana evidencia, ya que sus comportamientos si reflejan motivación pero no se logra evidenciar 100% si es producto de sus trabajos o producto de el juego, en el sentido que le gusta este Al comenzar el participante 8 sigue con el mouse en su poder, al intentar formar una palabra se ríe, por lo que el participante 10 le dice:- yapo!, esta se pone a leerse³⁰¹

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1. Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Análisis:

En la realización del juego no se evidencia alguna oportunidad que el pueda acceder, con facilidad a oportunidades, por lo tanto es una nula evidencia.

2.2. Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Análisis:

Se le asigna poca evidencia, ya que en comparación con otros participantes nos e da cuenta tan rápidamente, y no es en reiteradas ocasiones; Mientras tanto los participantes 10 y 12 miran la pantalla³⁰². El participante 10 y 5 le señalan de qué forma puede ordenar las letras para formar una palabra³⁰³.

2.3. Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización

Análisis:

No se evidencia, este indicador en sus comportamientos, por lo que se asigna nula evidencia.

2.4. Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes

Análisis:

Los participantes se conocen mínimo en el semestre, otros de hace tres años, recordemos que son compañeros de carrera, por lo tanto los demás participantes no son personas nuevas para el, por lo tanto es nula evidencia.

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1. Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

³⁰¹ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 2.

³⁰² Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

³⁰³ Ver nexa 3, sesión VII, partida I, prueba 2,

Análisis:

Mucha evidencia, tal como se muestra; ...al conocer el número objetivo el participante 8 pregunta,- ¿Cuánto es?, a lo que responde de inmediato apuntando la pantalla :-748-, el participante 10.³⁰⁴ Al comenzar el participante 8 sigue con el mouse en su poder, al intentar formar una palabra se ríe, por lo que el participante 10 le dice:- yapo!, esta se pone a lesear-³⁰⁵ ...

3.2. Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones

Análisis:

En ninguna ocasión su comportamiento refleja ser autoritario para tomar decisiones, se le otorga una nula evidencia.

3.3. En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal

Análisis:

Existe un poco evidencia; ..Al comenzar el participante 8 sigue con el mouse en su poder, al intentar formar una palabra se ríe, por lo que el participante 10 le dice:- yapo!, esta se pone a lesear-³⁰⁶ ...

3.4. No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria

Análisis:

Existe una mediana evidencia, se refleja en sus compartimientos este indicador, en algunos casos.

3.5. Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando

Análisis:

Muy poca evidencia, ya que se preocupa de aportar ideas y sugerencia, y también de llamar la atención en un grado mínimo.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Análisis:

No existe en sus comportamientos algo que refleje este indicador, por lo que se le otorga nula evidencia.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas.

Análisis:

³⁰⁴ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 1

³⁰⁵ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 2.

³⁰⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 2.

Se le asigna muy poca evidencia; Al comenzar el participante 8 sigue con el mouse en su poder, al intentar formar una palabra se ríe, por lo que el participante 10 le dice:- yapo!, esta se pone a leerse³⁰⁷ ...

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Análisis:

En sus comportamientos se refleja una muy poca evidencia sobre este indicador.³⁰⁸

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Análisis:

Sus comportamientos muestran una poca evidencia, ya que logro que se pusieran de acuerdo no todos los participantes de su equipo si no solo algunos. Como por ejemplo el participante 8 (manipulador de mouse).

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer

Análisis:

No existe una evidencia si lo que los demás participantes hace es lo que mejor saben hacer, ya que es imposible saberlo con solo observar sus comportamientos, por ende se le asigna nula evidencia.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1. En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables

Análisis:

Las soluciones que apporto se consideran razonables ya que son utilizadas para la finalización de la partida, se le otorga una mediana evidencia, no es mucha ya que no fue en todas las ocasiones; el participante 10 le indica la palabra que deben formar en el segundo 23 "Cubra"³⁰⁹ el participante 10 le indica al participante 8 que palabra puede formar con las letras³¹⁰

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial

Análisis:

No existe evidencia en sus comportamientos que reflejen este indicador, por eso se considera nula evidencia.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas

Análisis:

La evidencia es nula, ya que se considera que la única forma de desechar una idea es ser el manipulador del mouse, y si no, encarando a un participante que este dando una opinión, en los comportamientos del participante 10 no es posible evidenciar este indicador.

³⁰⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 2.

³⁰⁸ Anexo 3, sesión V, VI, VII.

³⁰⁹ Anexo 3, sesión VI, partida I, prueba II.

³¹⁰ Anexo 3, sesión VII, partida I, prueba II.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones

Análisis:

No existe evidencia en sus comportamientos para respaldar este indicador, por lo que se señala como nula evidencia.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta

Análisis:

Se considera poca evidencia, ya que no se muestra que en algún momento haya estado enojado, excepto; ...Al comenzar el participante 8 sigue con el mouse en su poder, al intentar formar una palabra se ríe, por lo que el participante 10 le dice:- yapo!, esta se pone a leer-

³¹¹
...

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Análisis:

Mediana evidencia, ya que siempre trabajo con las mismas personas, no se cambio de equipo.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo.

Análisis:

Mucha evidencia, siempre se mostró preocupado para lograr el interés común, no alcanza a ser extremada ya que no existe mucha evidencia en sus comportamientos.; ..el participante 10 le indica la palabra que deben formar en el segundo 23 “Cubra”³¹² el participante 10 le indica al participante 8 que palabra puede formar con las letras³¹³

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Análisis:

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Análisis:

Al ser compañeros de carrera, y compartir todo el semestre en las cátedras, al momento de conformar los equipos, lo escoge por la única razón que se conocen, por ende se considera nula evidencia.

Ítem 7: Rol implementador

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

³¹¹ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 2.

³¹² Anexo 3, sesión VI, partida I, prueba II.

³¹³ Anexo 3, sesión VII, partida I, prueba II.

Análisis:

Mediana evidencia, las ideas que aportó sirvieron para resolver alguna situación en particular; ..Mientras tanto los participantes 10 y 12 miran la pantalla³¹⁴. El participante 10 y 5 le señalan de qué forma puede ordenar las letras para formar una palabra³¹⁵. .

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Análisis:

No se logra evidenciar en su comportamiento este indicador, se asigna nula evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Análisis:

Muy poca evidencia; solo en un momento en la aplicación del juego organiza diciéndole a su compañero; ...Al comenzar el participante 8 sigue con el mouse en su poder, al intentar formar una palabra se ríe, por lo que el participante 10 le dice:- yapo!, esta se pone a leer³¹⁶...

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha

Análisis:

No se logra evidenciar en su comportamiento este indicador, se asigna nula evidencia.

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos

Análisis:

No le costo comenzar el trabajo, ya que los objetivos del juego en soporte informático eran los mismo que tenía el soporte papel, por lo tanto estos ya estaban establecidos, y las tareas que realizó cada uno no fueron asignadas, se asigna una nula evidencia.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Análisis:

Mediana evidencia, su tarea fue idear y sugerir al poseedor del mouse ideas, es mediana evidencia ya que las ideas y aportes no son realizadas en todo momento.

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Análisis:

³¹⁴ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

³¹⁵ Ver anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2,

³¹⁶ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 2.

Solo en el caso que inicio una tarea, como el de aportar ideas para la solución del problema se preocupo de ser perfeccionista, ya que procuro siempre que las palabras estuvieran bien escrita o que las operaciones fueran bien calculadas. Se califica con mucha evidencia.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Análisis:

Los comportamientos del participante 10 si reflejan que intenta evitar errores, pero no lo hace reiteradas veces, es por eso que se otorga una poco evidencia; el participante 5 entrega ideas para formar alguna palabra, en ese instante el participante 10 le indica al participante 8 que no haga caso, si no que las mueva las letras de otra forma³¹⁷

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea

Análisis:

Se le otorga mediana evidencia ya que en ocasiones sus comportamientos reflejan motivación; ... El participante 5 se ríe y le da la mano al participante 10 ya que han ganado la partida³¹⁸ ..

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños

Análisis:

Se observa poca evidencia, ya que no garantiza en que el total de trabajos se hagan bien , si no solo algunos.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Análisis:

En las observaciones no se puede determinar este indicador, por eso se evalúa de forma mínima, nula evidencia.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Análisis:

Se considera que las veces que apporto las hizo cuando sabía lo que hacía es por eso que se otorga una mediana evidencia.

9.3 Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Análisis:

Se designa muy poca evidencia ya que, es difícil reconocer a través de los comportamientos si realmente las veces se motiva es a causa de poder utilizar sus conocimientos técnicos.

³¹⁷ Anexo 3, sesión III, prueba 2.

³¹⁸ Anexo 3, sesión VII, partida I, prueba 2.

9.4 Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Análisis:

Las tareas realizadas con el soporte informática no fueron asignadas por un participante, sino que cada participante decidió que tarea realizaría, por lo tanto es una nula evidencia.

PARTICIPANTE 12

Ítem 1: Rol cerebro

Indicadores:

1.1. La generación de ideas fue una de sus cualidades

Análisis:

En el tiempo que se ejecuto el juego alfanumérico en soporte informático, una de sus cualidades fue el aporte de ideas, aun así hubieron veces que no lo hizo, es por eso que se asigna una mediana evidencia:

Mientras que el participante 12 solo observa³¹⁹ el participante 12 señala la pantalla indicándole al participante 2 que realice otro movimiento con los números³²⁰ el participante 12 idea una palabra “preso”³²¹. El participante 12 muy bajito le indica al participante 8 la palabra “miedosas”³²². Los participantes 10 y 12 miran la pantalla³²³

1.2 En el trabajo en equipo, aportó ideas originales.

Análisis:

Si apporto ideas originales pero no fue siempre así que se le otorga poca evidencia;... participante 12 muy bajito le indica al participante 8 la palabra “miedosas”³²⁴.

1.3 Prefirió evitar las soluciones obvias y exploró nuevos caminos para solucionar los problemas.

Análisis:

En las descripciones no se observa que haya explorado nuevos caminos para solucionar problemas, por ellos se le asigna nula evidencia.

1.4 Fundamentalmente, se motivó cuando los trabajos permitieron poner en práctica su imaginación

Análisis:

No existe evidencia sobre este indicado; nula evidencia.

³¹⁹ Ver anexo 3, sesión V, partida I, prueba 3.

³²⁰ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 1.

³²¹ Ver anexo 3, sesión I, partida I, prueba 2.

³²² Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

³²³ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba 1.

³²⁴ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

Ítem 2: Rol Investigador de Recursos

Indicadores:

2.1 Aprovecho las nuevas oportunidades con facilidad

Análisis:

En la realización del juego no se evidencia alguna oportunidad que el pueda acceder, con facilidad a oportunidades, por lo tanto es una nula evidencia.

2.2 Fue rápid@ en detectar las posibilidades de las nuevas ideas

Análisis:

Las ideas que entrego fueron consideradas ara la finalización de la partida, como a otro participante del mismo equipo no se le ocurrió se considera que el participante 12 fue rápido;...El participante 12 señala la pantalla indicándole al participante 2 que realice otro movimiento con los números³²⁵ el participante 12 idea una palabra “preso”³²⁶. El participante 12 muy bajito le indica al participante 8 la palabra “miedosas”³²⁷... se considera mediana evidencia.

2.3 Se contactaba con las personas fuera de su equipo y de su organización.

Análisis:

En los instantes de juego no se refleja en los comportamientos que converse, interactué, o se contacte con personas fuera de su equipo. Se considera nula evidencia.

2.4 Fundamentalmente, se motivó con el trabajo que le permitió conocer a nuevas personas con ideas diferentes.

Análisis:

Los participantes se conocen mínimo en el semestre, otros de hace tres años, recordemos que son compañeros de carrera, por lo tantos los demás participantes no son personas nuevas para el, por lo tanto es nula evidencia..

Ítem 3: Rol Impulsor

Indicadores:

3.1 Siempre estuvo dispuest@ a hablar con la gente de forma clara y directa con el fin de obtener buenos resultados

Análisis:

En la ejecución del juego se distingue este indicador como muy poca evidencia.

3.2 Fue algo autoritari@ a la hora de tomar decisiones.

Análisis:

³²⁵ Ver anexo 3, sesión V, partida III, prueba 1.

³²⁶ Ver anexo 3, sesión I, partida I, prueba 2.

³²⁷ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

En ningún momento se noto en su comportamiento autoritario a la hora de decidir, siempre señalo a sus compañeros de equipo, se le otorga nula evidencia.

3.3 En las reuniones, presionó al equipo para asegurar que no perdieran de vista el objetivo principal.

Análisis:

No existe evidencia que determine esta acción, por ende se evalúa con nula evidencia.

3.4 No vaciló en cuestionar los puntos de vista de los demás, ni defendió una posición minoritaria.

Análisis:

No existe evidencia que determine esta acción, por ende se evalúa con nula evidencia.

3.5 Fue capaz de asumir el liderazgo cuando observó que su equipo no estaba progresando.

Análisis:

Realiza aportes que sirven para dar respuesta a la solución del problema, peor no es quien lidera al equipo, se considera como una muy poca evidencia.

Ítem 4: Coordinador

Indicadores:

4.1. Tuvo la cualidad de detectar lo que una persona podía aportar al equipo de trabajo

Análisis:

No existe evidencia que determine esta acción en su comportamiento, por ende se evalúa con nula evidencia.

4.2. Tuvo la habilidad de influir sobre otras personas sin presionarlas

Análisis:

Extremada evidencia, ya que las veces que influyo sobre otros, no lo hizo de mala forma, si no todo lo contrario, se mostró muy amable; ... el participante 12 idea una palabra “preso”³²⁸. El participante 12 muy bajito le indica al participante 8 la palabra “miedosas”³²⁹ ...

4.3. Escuchó todos los puntos de vista y no vaciló a la hora de tomar una decisión

Análisis:

Mediana evidencia, cuando otros participantes de su equipo aportaban a al solución del problema, no cuestiono los puntos de vista, solo escucho y acató.

4.4. Consiguió que las personas se pusieran de acuerdo en sus prioridades y objetivos

Análisis:

Muy poca evidencia; ya que no existen comportamientos que reflejen este indicador, solo se sabe que cada participante del grupo realizo su tarea, y cuando el participante 12 entrega alguna idea esta era validada, de tal forma que se ponían de acuerdo ya que nadie se mostraba en contra.

³²⁸ Ver anexo 3, sesión I, partida I, prueba 2.

³²⁹ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

4.5. Consiguió que las personas aportaran al equipo aquello que mejor saben hacer.

Análisis:

No existe evidencia en sus comportamientos que reflejen este indicador, se le asigna nula evidencia.

Ítem 5: Rol Monitor Evaluador

Indicadores:

5.1 En el trabajo fue una persona que aportó soluciones razonables.

Análisis:

Poca evidencia ya que no fue muchas veces en que lo hizo;... El participante 12 muy bajito le indica al participante 8 la palabra “miedosas”³³⁰...

5.2. Tuvo la capacidad para juzgar las situaciones de forma imparcial.

Análisis:

No existe evidencia en sus comportamientos que reflejen este indicador, se le asigna nula evidencia.

5.3. Fue capaz de encontrar argumentos para desechar ideas inadecuadas.

Análisis:

No existe evidencia en sus comportamientos que reflejen este indicador, se le asigna nula evidencia.

5.4. Le gustaron los trabajos que le permitieron sopesar y analizar distintas opciones y situaciones.

Análisis:

No existe evidencia en sus comportamientos que reflejen este indicador, se le asigna nula evidencia.

5.5. En situaciones difíciles, fue capaz de mantener la serenidad y pensó de forma correcta.

Análisis:

Ítem 6: Rol Cohesionador

Indicadores:

6.1. Fue capaz de trabajar bien con cualquier tipo de personas

Análisis:

No siempre estuvo inserto en el mismo equipo, y con ningún equipo tubo problemas, por ende se le otorga extremada evidencia.

6.2. Siempre estuvo dispuest@ a apoyar una buena sugerencia si era por el interés común del equipo.

³³⁰ Ver anexo 3, sesión VI, partida I, prueba 3.

Análisis:

En sus comportamientos se puede observar que si, ya que se mantiene observando, escuchando en silencio lo que dicen sus compañeros de equipo.

6.3. Conoce a sus compañeros/as de trabajo

Análisis:

Al ser compañeros de carrera, y compartir todo el semestre en las cátedras, al momento de conformar los equipos, lo escoge por la única razón que se conocen, por ende se considera mucha evidencia.

6.4. Se motivó mucho cuando estaba creando buenas relaciones entre sus compañer@s

Observaciones:

La buena relación siempre existió, incluso antes de comenzar la investigación y ejecución del juego, por ende es nula evidencia.

Ítem 7: Rol implementador

7.1. Fue capaz de detectar si una idea o un plan servía para resolver una situación particular.

Análisis:

.las ideas que a el se le ocurrían pudo detectar si servían para resolver alguna situación, en cambio las que ideó otro compañero de equipo, no, es por ello que se asigna poca evidencia.

7.2. No le gustaron las reuniones poco organizadas y sin una dirección clara.

Análisis:

En la ejecución del juego no existen comportamientos que respalden este indicador, por ende se le asigna nula evidencia.

7.3. Fue capaz de organizar detalladamente todo el trabajo

Análisis:

Solo el trabajo que realiza el participante 12, no los trabajos que realizan sus compañeros, por ende se le asigna mediana evidencia.

7.4. Tuvo la capacidad de hacer que las cosas funcionaran una vez que los planes establecidos se habían puesto en marcha.

Análisis:

Solo en el caso de sus planes personales, no los del equipo. Por ello se le asigna mediana evidencia. Al participante 12 le suena el celular, el que contesta ahí mismo³³¹

7.5. Le costó mucho comenzar un trabajo, menos cuando los objetivos estaban bien establecidos.

Análisis:

³³¹ Ver anexo 2, sesión VII, partida III, prueba 1.

No existe comportamiento del participante 12 que respalde este indicador por ello se le asigna nula evidencia.

Ítem 8: Rol Finalizador

Indicadores:

8.1. Terminó cualquier tarea que comenzó.

Análisis:

Mediana evidencia, ya que no es posible que en medio del juego conteste su celular;...Al participante 12 le suena el celular, el que contesta ahí mismo³³²

...

8.2. Ante cualquier proyecto que inició, fue una persona muy perfeccionista.

Análisis:

Sus comportamientos no reflejan este indicador, por ende se asigna nula evidencia.

8.3. Fue muy eficiente en evitar errores y omisiones producidos por descuidos.

Análisis:

Lo realizo pero en mediana medida, por lo que se le asigna muy poca evidencia.

8.4. Le motivaron los trabajos que le permitieron dedicar toda su atención a una única tarea.

Análisis:

Si ya que las veces que solo ideo y estas ideas trajeron buenos resultados se mostró alegre y motivado; ...El participante 12 indica:-ganamos igual-³³³..Se le asigna extremada evidencia.

8.5. Siempre trató de garantizar que todos los trabajos se hicieran bien, incluso en sus detalles más pequeños.

Análisis:

No existe evidencia.

Ítem 9: Rol Especialista

Indicadores:

9.1. Su mejor cualidad fueron sus experiencias y conocimientos técnicos.

Análisis:

No se puede determinar. Nula evidencia.

9.2. Participó únicamente cuando supo mucho sobre lo que estaba hablando o haciendo.

Análisis:

Considerando que las veces que hablo y que ideo, soluciones para la resolución del problema lo hizo bien y estas fueron efectivas se considera mucha evidencia.

³³² Ver anexo 2, sesión VII, partida III, prueba 1.

³³³ Ver anexo 3, sesión VI, partida II, prueba I.

9.3. Los trabajos que le motivaron son los que le permitieron utilizar sus conocimientos técnicos.

Análisis:

En sus comportamientos no hay forma de reconocer si la motivación es por sus conocimientos técnicos. Se le asigna nula evidencia

9.4. Cuando le asignaron un trabajo, trató de informarse todo lo que pudo sobre ese tema.

Análisis:

Las tareas realizadas con el soporte informática no fueron asignadas por un participante, sino que cada participante decidió que tarea realizaría, por lo tanto es una nula evidencia.

ANEXO 8: Tablas y datos

Tabla 1: Frecuencia de Edad

Edad en Años	Frecuencia	Porcentaje
20	1	11%
21	1	11%
22	2	22%
23	1	11%
27	2	22%
29	1	11%
35	1	11%
	9	

Promedio: 25,11112

Moda: 22 y 27

Dato 1: Organización de Comunas, de la región Metropolitana, por sector

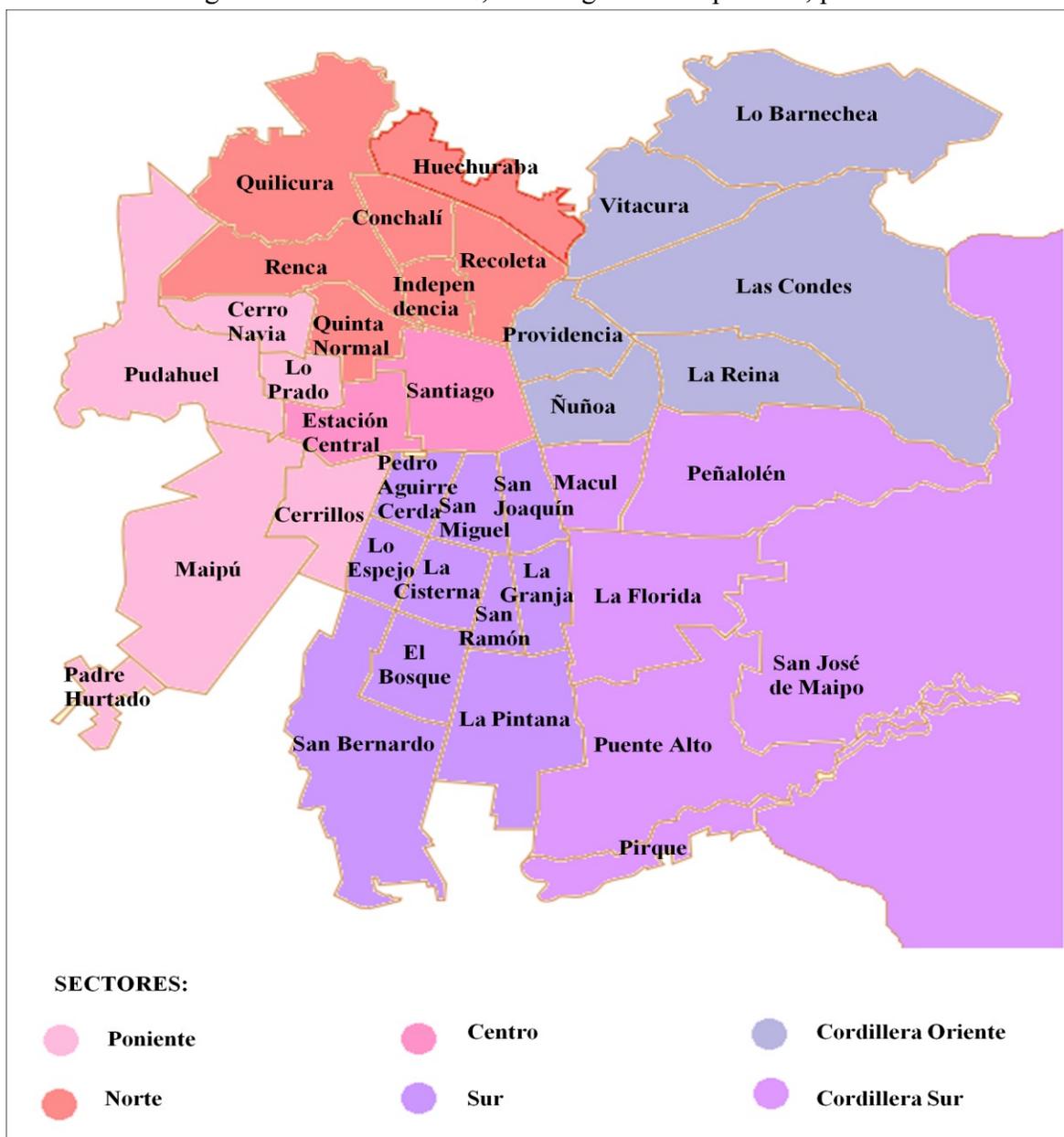


Tabla 2: Frecuencia de Sector donde habita

Sector donde habita	Frecuencia	Porcentaje
Poniente	3	33%
Norte	0	0%
Sur	0	0%
Centro	2	22%
Cordillera Norte	0	0%
Cordillera Sur	4	45%
	9	

Dato 2: Niveles Socioeconómicos

AB	→ Clase Alta Alta	→ 1
C1	→ Clase Alta Baja	→ 2
C2	→ Clase Media Alta	→ 3
C3	→ Clase Media Baja	→ 4
D	→ Clase Baja	→ 5
E	→ Extrema pobreza	→ 6

Tabla 3: Frecuencia del nivel de escolaridad del jefe de hogar

Puntaje Asociado	Nivel escolar de la persona que aporta el ingreso principal del hogar	Frecuencia	Porcentaje
6	E.B. incompleta	2	22%
5	E.B. completa	2	22%
5	E.M. incompleta	0	0%
4	E.M. completa	2	22%
3	E.U. incompleta	2	22%
2	E.U. completa	1	11%
2	Post. Incompleto	0	0%
1	Post. completo	0	0%
		9	

Tabla 4: Frecuencia de la actividad laboral del jefe de hogar

Puntaje Asociado	Actividad laboral	Frecuencia	Porcentaje
6	Trabajos menores ocasionales e informales (lavado, aseo, servicio doméstico ocasional, “pololos”, cuidador de autos, limosna).	1	11%
5	Oficio menor, obrero no calificado, jornalero, servicio doméstico con contrato	2	22%
4	Obrero calificado, capataz, junior, micro empresario (kiosco, taxi, comercio menor, ambulante).	3	33%
3	Empleado administrativo medio y bajo, vendedor, secretaria, jefe de sección. Técnico especializado. Profesional independiente de carreras técnicas (contador, analista de sistemas, diseñador, músico). Profesor Primario o Secundario. Jubilado	3	33%
2	Ejecutivo medio (gerente, sub-gerente), gerente general de empresa media o pequeña. Profesional independiente de carreras tradicionales (abogado, médico, arquitecto, ingeniero, agrónomo)	0	0%
1	Alto ejecutivo (gerente general) de empresa grande. Directores de grandes empresas. Empresarios propietarios de empresas medianas y grandes. Profesionales independientes de gran prestigio.	0	0%
		9	

Tabla 5: Frecuencia de bienes que posee en el hogar

	Frecuencia Si	Porcentaje	Frecuencia No	Porcentaje
Automóvil	3	33%	6	67%
Computador	9	100%	0	0%
horno Microondas	6	67%	3	33%
Cámara de video	4	44%	5	56%
Calefón	9	100%	0	0%
TV Cable pagado	5	56%	4	44%
Internet pagado	8	89%	1	11%
TV Plasma	5	56%	4	44%

Tabla 6: Frecuencia de Número de bienes que posee en el hogar

Puntaje Asociado	Nº de bienes	Frecuencia	Porcentaje
1	8	2	22%
2	7	1	11%
3	6-5	3	33%
4	4-3	3	33%
5	2	0	0%
6	1	0	0%
		9	

Tabla 7: Frecuencia de puntaje total asociado a nivel económico

Clase Asociada	Puntaje total asociado	Frecuencia	Porcentaje
AB	3 - 6	0	0%
C1	6 - 9	2	22%
C2	9 - 12	3	33%
C3	12 - 15	3	33%
E	15 - 17	1	11%
D	17 - 18	0	0%
		9	

Tabla 8: Frecuencia del nivel de escolaridad de Padre y Madre

Nivel escolar Padre

	E.B. inkompl	E.B. compl	E.M. inkompl	E.M. compl	E.U. inkompl	E.U. compl	Post. inkompl	Post. compl
E.B. incompleta	3	0	2	0	1	0	0	0
E.B. completa	0	1	0	0	0	0	0	0
E.M. incompleta	0	0	0	0	0	0	0	0
E.M. completa	0	0	0	1	0	1	0	0
E.U. incompleta	0	0	0	0	0	0	0	0
E.U. completa	0	0	0	0	0	0	0	0
Post. incompleto	0	0	0	0	0	0	0	0
Post. completo	0	0	0	0	0	0	0	0

Nivel escolar Madre

E.B.: Enseñanza básica E.M.: Enseñanza media E.U.: Enseñanza universitaria

Tabla 20: Respuestas de cada ítem de instrumento autopercepción escalamiento tipo Likert por cada participante, total de puntos por participante y sumatoria de respuestas de cada ítem

	Ítems juego en soporte papel (Xi)											Total (ΣXi)
	1,1	1,2	1,3	1,4	2,1	2,2	2,3	2,4	3,1	3,2	3,3	
PARTICIPANTE1	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	36
PARTICIPANTE2	4	4	3	5	4	5	5	5	5	2	4	46
PARTICIPANTE3	4	6	6	6	5	5	4	4	6	3	4	53
PARTICIPANTE4	3	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	45
PARTICIPANTE5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	1	1	44
PARTICIPANTE7	4	4	4	5	5	4	4	6	6	4	4	50
PARTICIPANTE8	4	4	3	3	3	3	4	5	4	3	3	39
PARTICIPANTE10	4	4	3	5	3	4	5	5	6	3	5	47
PARTICIPANTE12	1	3	3	5	3	3	5	5	6	2	3	39
Total (ΣXi)	31	39	33	42	35	35	39	43	47	24	31	399

	Ítems juego en soporte papel (Xi)											Total (ΣXi)
	3,4	3,5	4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	5,1	5,2	5,3	5,4	
PARTICIPANTE1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	26
PARTICIPANTE2	2	5	5	4	3	3	5	4	4	3	4	42
PARTICIPANTE3	6	6	5	5	5	5	5	6	6	5	6	60
PARTICIPANTE4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	6	4	43
PARTICIPANTE5	3	5	6	6	6	4	5	6	5	2	4	52
PARTICIPANTE7	3	3	5	4	3	4	4	3	3	3	4	39
PARTICIPANTE8	3	3	5	3	4	3	4	4	3	4	3	39
PARTICIPANTE10	3	5	4	1	3	4	5	5	3	3	4	40
PARTICIPANTE12	3	3	5	5	3	5	5	3	3	4	5	44
Total (ΣXi)	30	35	41	33	33	33	39	38	34	32	37	385

	Ítems juego en soporte papel (Xi)											Total ($\sum Xi$)
	5,5	6,1	6,2	6,3	6,4	7,1	7,2	7,3	7,4	7,5	8,1	
PARTICIPANTE1	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	36
PARTICIPANTE2	6	6	5	6	6	5	3	4	5	2	4	52
PARTICIPANTE3	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	64
PARTICIPANTE4	3	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	47
PARTICIPANTE5	5	5	5	5	5	4	2	2	4	4	4	45
PARTICIPANTE7	3	5	5	6	6	3	3	4	5	5	3	48
PARTICIPANTE8	2	3	6	4	3	4	5	3	3	2	5	40
PARTICIPANTE10	5	6	6	6	6	4	6	3	4	5	5	56
PARTICIPANTE12	5	5	6	6	6	5	5	5	4	6	5	58
Total ($\sum Xi$)	36	44	47	47	47	38	38	33	38	37	41	446

	Ítems juego en soporte papel (Xi)								Total ($\sum Xi$)
	8,2	8,3	8,4	8,5	9,1	9,2	9,3	9,4	
PARTICIPANTE1	4	4	4	4	4	3	3	4	30
PARTICIPANTE2	5	5	5	5	4	5	5	5	39
PARTICIPANTE3	4	5	6	5	5	5	5	5	40
PARTICIPANTE4	3	4	4	5	5	4	5	5	35
PARTICIPANTE5	3	5	5	3	4	4	4	4	32
PARTICIPANTE7	3	3	5	4	5	5	5	2	32
PARTICIPANTE8	4	4	4	4	4	3	4	4	31
PARTICIPANTE10	2	3	4	5	4	4	5	5	32
PARTICIPANTE12	5	5	6	6	5	5	5	5	42
Total ($\sum Xi$)	33	38	43	41	40	38	41	39	313

	Ítems juego en soporte informático (Xi)											Total ($\sum Xi$)
	1,1	1,2	1,3	1,4	2,1	2,2	2,3	2,4	3,1	3,2	3,3	
PARTICIPANTE1	3	3	2	3	3	3	3	3	5	2	2	32
PARTICIPANTE2	4	5	5	5	4	5	5	5	6	2	4	50
PARTICIPANTE3	5	5	5	6	6	6	6	6	6	3	6	60
PARTICIPANTE4	3	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	45
PARTICIPANTE5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	2	2	45
PARTICIPANTE7	3	3	2	4	5	4	5	5	5	4	4	44
PARTICIPANTE8	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	42
PARTICIPANTE10	4	4	2	5	2	3	6	5	6	3	3	43
PARTICIPANTE12	3	3	5	5	5	5	5	5	6	2	3	47
Total ($\sum Xi$)	34	37	33	42	37	36	43	41	47	26	32	408

	Ítems juego en soporte informático (Xi)											Total ($\sum Xi$)
	3,4	3,5	4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	5,1	5,2	5,3	5,4	
PARTICIPANTE1	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	28
PARTICIPANTE2	2	5	5	5	3	5	5	4	3	2	3	42
PARTICIPANTE3	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	62
PARTICIPANTE4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	51
PARTICIPANTE5	2	4	5	5	5	5	5	5	4	3	3	46
PARTICIPANTE7	4	3	5	3	4	4	4	4	4	3	4	42
PARTICIPANTE8	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	48
PARTICIPANTE10	5	5	4	2	2	4	4	3	5	5	5	44
PARTICIPANTE12	3	2	5	5	4	4	4	5	5	5	5	47
Total ($\sum Xi$)	32	36	42	35	36	38	38	40	38	36	39	410

	Ítems juego en soporte informático (Xi)											Total (ΣXi)
	5,5	6,1	6,2	6,3	6,4	7,1	7,2	7,3	7,4	7,5	8,1	
PARTICIPANTE1	4	5	5	5	5	2	2	2	2	2	5	39
PARTICIPANTE2	4	6	6	6	6	4	2	4	4	2	3	47
PARTICIPANTE3	6	6	6	5	6	5	5	6	5	4	6	60
PARTICIPANTE4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	50
PARTICIPANTE5	5	5	5	5	2	5	3	3	4	5	6	48
PARTICIPANTE7	6	6	5	5	5	4	5	4	4	4	4	52
PARTICIPANTE8	3	4	6	5	5	5	5	4	4	3	5	49
PARTICIPANTE10	5	6	6	6	6	3	5	2	3	3	4	49
PARTICIPANTE12	5	6	6	6	6	6	4	5	6	6	6	62
Total (ΣXi)	42	49	49	48	46	39	35	35	37	33	43	456

	Ítems juego en soporte informático (Xi)								Total (ΣXi)
	8,2	8,3	8,4	8,5	9,1	9,2	9,3	9,4	
PARTICIPANTE1	5	4	4	5	4	3	4	4	33
PARTICIPANTE2	5	4	4	4	5	2	5	4	33
PARTICIPANTE3	5	5	6	6	5	5	4	5	41
PARTICIPANTE4	5	4	5	5	5	4	5	5	38
PARTICIPANTE5	3	3	3	3	4	4	4	4	28
PARTICIPANTE7	4	4	4	4	4	4	4	4	32
PARTICIPANTE8	5	5	5	4	5	3	5	5	37
PARTICIPANTE10	2	2	4	3	4	5	5	4	29
PARTICIPANTE12	6	6	5	6	5	6	6	6	46
Total (ΣXi)	40	37	40	40	41	36	42	41	317

Tabla 21: Sumatoria de total de cada participante de instrumento de autopercepción escalamiento tipo Likert y cuazivarianza de total

	Total ($\sum X_i$)
PARTICIPANTE1	260
PARTICIPANTE2	351
PARTICIPANTE3	440
PARTICIPANTE4	354
PARTICIPANTE5	340
PARTICIPANTE7	339
PARTICIPANTE8	325
PARTICIPANTE10	340
PARTICIPANTE12	385
$\sum X_i$	3134
$\sum (X_i)^2$	1109688
$(\sum X_i)^2/n$	1091328,4
S^2_T	2294,94

Tabla 22: Sumatoria de respuestas de cada ítem de instrumento de autopercepcion escalamiento tipo Likert, cuazivarianza de cada ítem, sumatoria de cuazivarianza total de los ítem

	Ítems juego en soporte papel										
	1,1	1,2	1,3	1,4	2,1	2,2	2,3	2,4	3,1	3,2	3,3
$\sum X_i$	31	39	33	42	35	35	39	43	47	24	31
$\sum (X_i)^2$	115	175	129	204	143	143	173	209	251	72	117
$(\sum X_i)^2/n$	106,8	169,0	121,0	196,0	136,1	136,1	169,0	205,4	245,4	64,0	106,8
S^2_i	1,03	0,75	1,00	1,00	0,86	0,86	0,50	0,44	0,69	1,00	1,28

	Ítems juego en soporte papel										
	3,4	3,5	4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	5,1	5,2	5,3	5,4
$\sum X_i$	30	35	41	33	33	33	39	38	34	32	37
$\sum (X_i)^2$	110	151	197	141	133	129	177	172	138	128	159
$(\sum X_i)^2/n$	100,0	136,1	186,8	121,0	121,0	121,0	169,0	160,4	128,4	113,8	152,1
S^2_i	1,25	1,86	1,28	2,50	1,50	1,00	1,00	1,44	1,19	1,78	0,86

Ítems juego en soporte papel											
	5,5	6,1	6,2	6,3	6,4	7,1	7,2	7,3	7,4	7,5	8,1
$\sum X_i$	36	44	47	47	47	38	38	33	38	37	41
$\sum (X_i)^2$	158	226	251	253	255	168	178	135	168	171	193
$(\sum X_i)^2/n$	144,0	215,1	245,4	245,4	245,4	160,4	160,4	121,0	160,4	152,1	186,8
S^2_i	1,75	1,36	0,69	0,94	1,19	0,94	2,19	1,75	0,94	2,36	0,78

Ítems juego en soporte papel									
	8,2	8,3	8,4	8,5	9,1	9,2	9,3	9,4	
$\sum X_i$	33	38	43	41	40	38	41	39	
$\sum (X_i)^2$	129	166	211	193	180	166	191	177	
$(\sum X_i)^2/n$	121,0	160,4	205,4	186,8	177,8	160,4	186,8	169,0	
S^2_i	1,00	0,69	0,69	0,78	0,28	0,69	0,53	1,00	

Ítems juego en soporte informático											
	1,1	1,2	1,3	1,4	2,1	2,2	2,3	2,4	3,1	3,2	3,3
$\sum X_i$	34	37	33	42	37	36	43	41	47	26	32
$\sum (X_i)^2$	134	159	137	202	163	154	213	193	251	84	126
$(\sum X_i)^2/n$	128,4	152,1	121,0	196,0	152,1	144,0	205,4	186,8	245,4	75,1	113,8
S^2_i	0,69	0,86	2,00	0,75	1,36	1,25	0,94	0,78	0,69	1,11	1,53

Ítems juego en soporte informático											
	3,4	3,5	4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	5,1	5,2	5,3	5,4
$\sum X_i$	32	36	42	35	36	38	38	40	38	36	39
$\sum (X_i)^2$	130	160	206	149	156	168	170	186	166	158	175
$(\sum X_i)^2/n$	113,8	144,0	196,0	136,1	144,0	160,4	160,4	177,8	160,4	144,0	169,0
S^2_i	2,03	2,00	1,25	1,61	1,50	0,94	1,19	1,03	0,69	1,75	0,75

Ítems juego en soporte informático											
	5,5	6,1	6,2	6,3	6,4	7,1	7,2	7,3	7,4	7,5	8,1
$\sum X_i$	42	49	49	48	46	39	35	35	37	33	43
$\sum (X_i)^2$	204	271	271	258	248	181	149	151	163	135	215
$(\sum X_i)^2/n$	196,0	266,8	266,8	256,0	235,1	169,0	136,1	136,1	152,1	121,0	205,4
S^2_i	1,00	0,53	0,53	0,25	1,61	1,50	1,61	1,86	1,36	1,75	1,19

Ítems juego en soporte informático								
	8,2	8,3	8,4	8,5	9,1	9,2	9,3	9,4
$\sum X_i$	40	37	40	40	41	36	42	41
$\sum (X_i)^2$	190	163	184	188	189	156	200	191
$(\sum X_i)^2/n$	177,8	152,1	177,8	177,8	186,8	144,0	196,0	186,8
S^2_i	1,53	1,36	0,78	1,28	0,28	1,50	0,50	0,53

$\sum S^2_i$	93,33
--------------	-------

Tabla 23: Respuestas del instrumento de detección de Rol, de cada participante según su autopercepción

Juego en soporte papel	Roles									Total
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	
PARTICIPANTE 1	4	3	2	2	3	4	3	4	4	R1-R6-R8-R9
PARTICIPANTE 2	4	5	5	5	4	6	5	5	5	R6
PARTICIPANTE 3	6	5	6	5	6	6	6	6	5	R1-R3-R5-R6-R7-R8
PARTICIPANTE 4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	R1-R6-R8-R9
PARTICIPANTE 5	5	5	5	6	5	5	4	3	4	R4
PARTICIPANTE 7	4	4	4	4	3	5	3	3	5	R6-R9
PARTICIPANTE 8	4	3	3	3	4	3	3	4	4	R1-R5-R8-R9
PARTICIPANTE 10	4	5	3	4	5	6	4	5	4	R6
PARTICIPANTE 12	3	3	3	5	3	6	5	5	5	R6

Juego en soporte informático	Roles									Total
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	
PARTICIPANTE 1	3	3	2	2	3	5	2	5	4	R6-R8
PARTICIPANTE 2	5	5	2	5	4	6	4	4	5	R6
PARTICIPANTE 3	5	6	6	6	6	6	5	6	5	R2-R3-R4-R5-R6-R8
PARTICIPANTE 4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	R1-R4-R5-R6-R7-R8-R9
PARTICIPANTE 5	5	4	2	5	5	5	5	3	4	R1-R4-R5-R6-R7
PARTICIPANTE 7	3	5	4	4	4	5	4	4	4	R2-R6
PARTICIPANTE 8	4	4	4	4	5	5	5	5	5	R5-R6-R7-R8-R9
PARTICIPANTE 10	4	0	3	4	5	6	3	4	4	R6
PARTICIPANTE 12	3	5	2	4	5	6	6	6	6	R6-R7-R8-R9

Tabla 24: Comparación de los roles que asumen los participante según las respuestas de auto percepción de los estudiantes, del instrumento de detección de Rol y proporción de estudiantes que cambian el rol

Participante	Rol que ejerce en el juego en soporte papel	Rol que ejerce en el juego en soporte informático
PARTICIPANTE 1	R1-R6-R8-R9	R6-R8
PARTICIPANTE 2	R6	R6
PARTICIPANTE 3	R1-R3-R5-R6-R7-R8	R2-R3-R4-R5-R6-R8
PARTICIPANTE 4	R1-R6-R8-R9	R1-R4-R5-R6-R7-R8-R9
PARTICIPANTE 5	R4	R1-R4-R5-R6-R7
PARTICIPANTE 7	R6-R9	R2-R6
PARTICIPANTE 8	R1-R5-R8-R9	R5-R6-R7-R8-R9
PARTICIPANTE 10	R6	R6
PARTICIPANTE 12	R6	R6-R7-R8-R9
Proporción de estudiantes que cambian su rol (P_1)	0,78	

Tabla 25: Respuestas del instrumento de detección de Rol, de cada participante según la percepción de las investigadoras

Juego en soporte papel	Roles									Moda
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	
PARTICIPANTE 1	0	2	2	6	5	5	5	2	0	R4
PARTICIPANTE 2	2	6	2	4	0	6	6	6	2	R2-R6-R7-R8
PARTICIPANTE 3	6	5	1	1	6	1	5	5	6	R1-R5-R9
PARTICIPANTE 4	2	6	1	3	5	2	1	1	1	R2
PARTICIPANTE 5	3	1	2	2	4	6	1	3	5	R6
PARTICIPANTE 7	2	5	2	5	2	6	2	2	2	R6
PARTICIPANTE 8	6	5	5	5	2	3	3	1	4	R1
PARTICIPANTE 10	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0
PARTICIPANTE 12	2	1	2	1	1	1	2	1	2	0

Juego en soporte informático	Roles									Moda
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	
PARTICIPANTE 1	0	5	4	1	0	5	1	4	1	R2-R6
PARTICIPANTE 2	4	1	3	1	1	0	4	5	4	R8
PARTICIPANTE 3	4	1	4	1	1	0	0	5	5	R8-R9
PARTICIPANTE 4	2	1	1	1	1	6	1	1	1	R6
PARTICIPANTE 5	4	1	6	1	1	0	1	3	1	R3
PARTICIPANTE 7	1	1	1	1	1	4	1	1	1	R6
PARTICIPANTE 8	4	1	4	2	2	4	5	4	0	R7
PARTICIPANTE 10	4	1	0	1	1	0	1	5	1	R8
PARTICIPANTE 12	1	1	1	1	1	6	1	1	1	R6

Tabla 26: Comparación de los roles que asumen los participante según las respuestas de percepción de la investigadoras, del instrumento de detección de Rol y proporción de estudiantes que cambian el rol

Participante	Rol que ejerce en el juego en soporte papel	Rol que ejerce en el juego en soporte informático
PARTICIPANTE 1	R4	R2-R6
PARTICIPANTE 2	R2-R6-R7-R8	R8
PARTICIPANTE 3	R1-R5-R9	R8-R9
PARTICIPANTE 4	R2	R6
PARTICIPANTE 5	R6	R3
PARTICIPANTE 7	R6	R6
PARTICIPANTE 8	R1	R7
PARTICIPANTE 10	0	R8
PARTICIPANTE 12	0	R6
Proporción de estudiantes que cambian su rol	0,67	

ANEXO 9: Instrucciones Juego en soporte informático



OPQRA

AYUDA

Introducción

El gran concurso de la agilidad mental. Prepara tus reflejos, tu capacidad de cálculo y tu fluidez de vocabulario, y busca el mejor resultado, ya que no siempre es el más rápido.



Puntos			
Victoria	Empate	Derrota	Abandono
50 x jugador + bonus tiempo	25 x jugador + bonus tiempo	0	-200





Juego

AYUDA

Objetivo

Conseguir la mejor puntuación. En cada prueba, obtendrás puntuación si consigues mejor resultado que tus adversarios. Hay 2 tipos de prueba:



Prueba de Números

Hay un número objetivo de 3 cifras. Y cuentas con 6 números para operarlos entre sí y conseguir llegar al número objetivo. Las operaciones válidas son Suma, Resta, Multiplicación y División. Solo podrás usar una vez cada número.

Prueba de Letras

Aparecen 9 letras. Hay que combinarlas para conseguir una palabra. Cuanto más larga sea esta palabra, dará más puntuación.






Juego

AYUDA

Prueba de números

Una vez aparezcan los 6 números con los que se juega, comenzará el tiempo. Arrastrando un número hacia las líneas inferiores, se indica al juego que queremos operar con él. Después, arrastramos el signo de la operación matemática a realizar. Por último, arrastramos el segundo número. A la derecha de esa línea aparecerá el resultado.



Este resultado es arrastrable a cualquier otra línea vacía, para operar éste con otros números. Para confirmar el resultado final, **DEBEMOS** arrastrarlo a la zona naranja.




Juego

AYUDA

Ejemplos



- Los números se pueden arrastrar a cualquier línea vacía y en cualquier orden.
- Pueden hacerse varias operaciones en una misma línea.

RONDA DE CIFRAS

3	+	10	x	2	= 26
3	x	5			= 15
26	x	15			= 390
					=
					=

→

- Si se modifica una línea con una operación anterior, todas las operaciones que dependen de esa se actualizarán.

Juego

AYUDA

Prueba de Letras



Pinchando y arrastrando las letras sobre la barra inferior, vamos combinándolas en palabras. El orden en el que aparecen las letras es aleatorio, el ordeador se encarga de elegir.

Una vez hayamos conseguido una palabra en la barra inferior, debemos pulsar el botón naranja. De esta forma, nuestro tiempo se detendrá y pasaremos a esperar al resto de jugadores. Después, se verá quién consiguió la palabra más larga. En caso de empate, se valorará el tiempo.

RONDA DE LETRAS

M
M
M
M
M
M
M
M

●

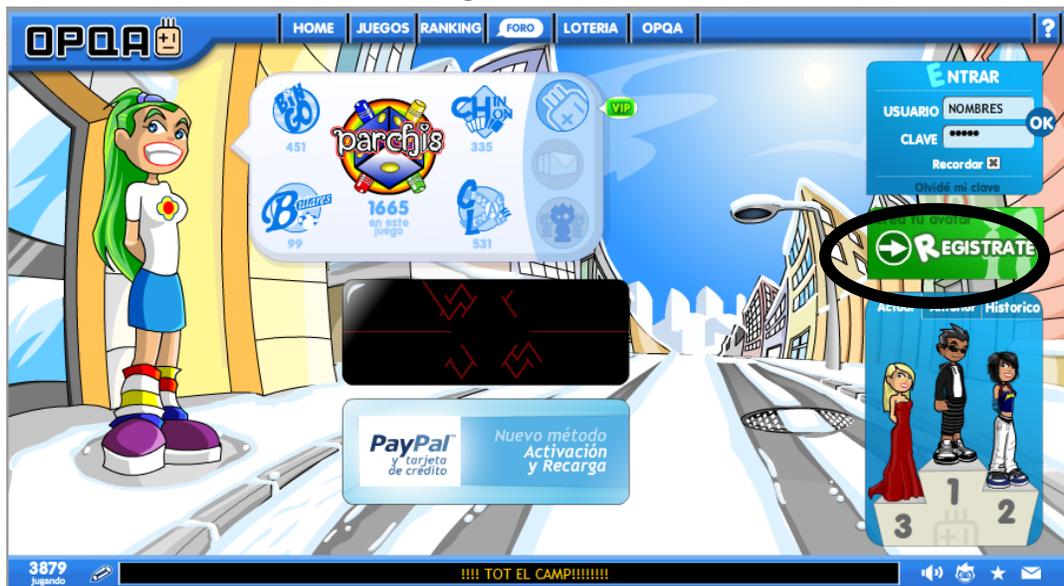
ANEXO 10: Juego en soporte informático

La herramienta informática utilizada en el estudio, es un juego desarrollado por OPQA Studios S.L.³³⁴, llamado “ALFANÚMÉRICO”.



Para ingresar o jugar en esta página (www.opqa.com), debes seguir los siguientes pasos:

1. Crear un usuario haciendo clic en regístrate



³³⁴ Empresa joven e independiente creada el 2003, dedicada a la creación de plataformas para juegos on-line, del que surge el portal de juegos multijugador OPQA.com.

- Ingresar un nombre y una contraseña válida

OPQA

HOME JUEGOS RANKING ACUM LOTERIA OPQA

Elige tu nuevo nombre de usuario

Y tu contraseña (2 veces)

Piensa una contraseña con letras y números. Te la pedimos 2 veces para evitar errores.

¿ERES NUEVO POR AQUI?

Siguiente

usuario avatar datos email ¡JUGAR!

3833

FRAGUAS

ENTRAR

USUARIO Kurra

CLAVE *****

Recordar

REGISTRATE

Actual Anterior Historico

3 1 2

- Elegir un avatar correspondiente a tu genero

OPQA

HOME JUEGOS RANKING ACUM LOTERIA OPQA

Tu Avatar...

¿chica o Chico?

Elige el género de tu avatar. Más adelante podrás cambiar la cara, el tono de piel y comprarle ropa

Siguiente

usuario avatar datos email ¡JUGAR!

3834

FRAGUAS

ENTRAR

USUARIO Kurra

CLAVE *****

Recordar

REGISTRATE

Actual Anterior Historico

3 1 2

- Seleccionar tu el país donde vives y tu fecha de nacimiento

OPQA

HOME JUEGOS RANKING ACUM LOTERIA OPQA

¿Desde qué país nos visitas?

elige un país

¿Cuándo es tu cumpleaños?

día mes año

Sabiendo tu fecha de cumpleaños, recibirás alguna sorpresa más de parte de OPQA.

Siguiente

usuario avatar datos email ¡JUGAR!

3834

FRAGUAS

ENTRAR

USUARIO Kurra

CLAVE *****

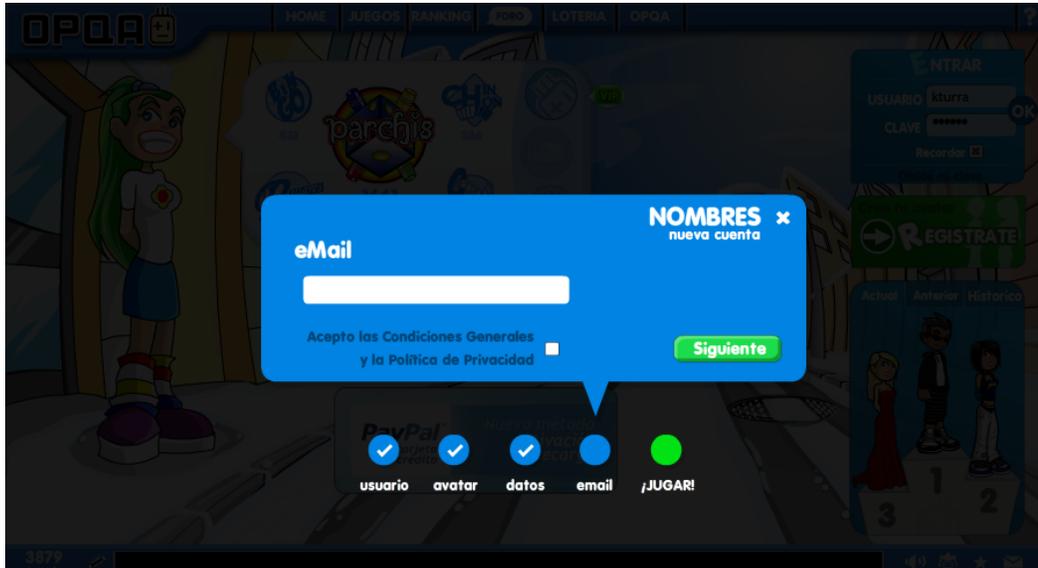
Recordar

REGISTRATE

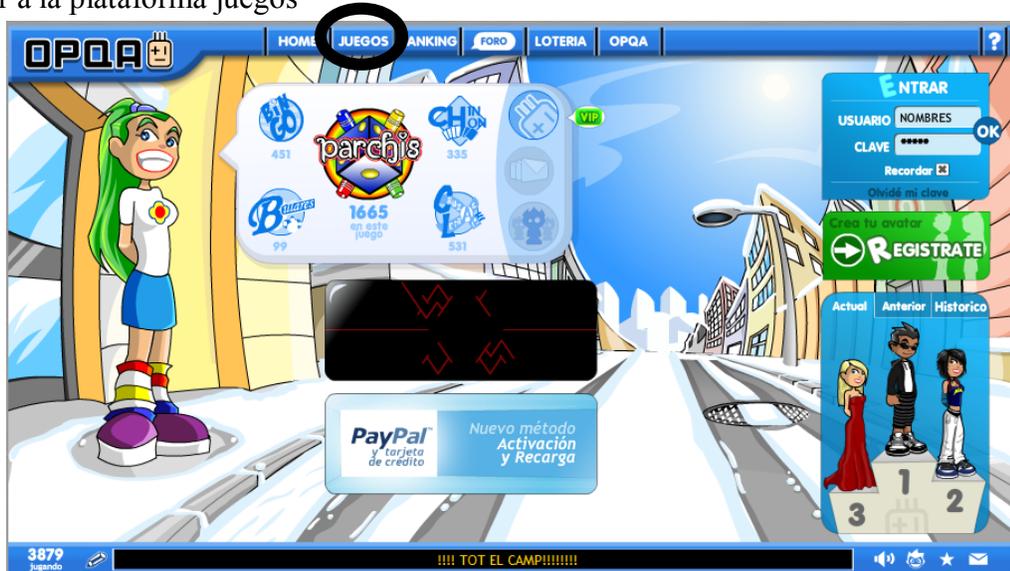
Actual Anterior Historico

3 1 2

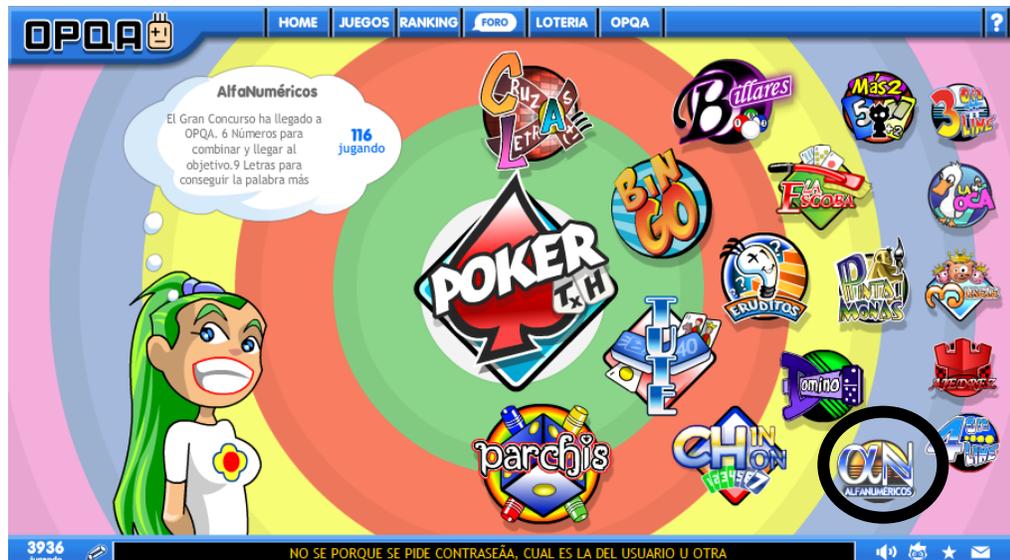
5. Ingresar un mail válido



6. Ir a la plataforma juegos



7. Hacer clic en Alfanumérico



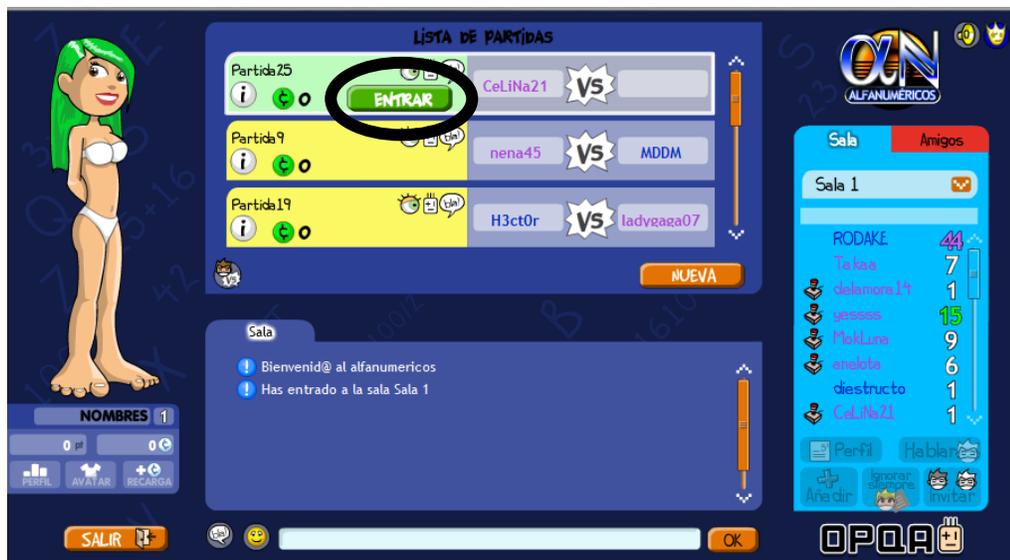
8. Hacer clic en el boto play, marcado en verde como muestra la imagen:



9. Ingresar a cualquiera de las partidas de color verde pinchando en alguna de ellas:



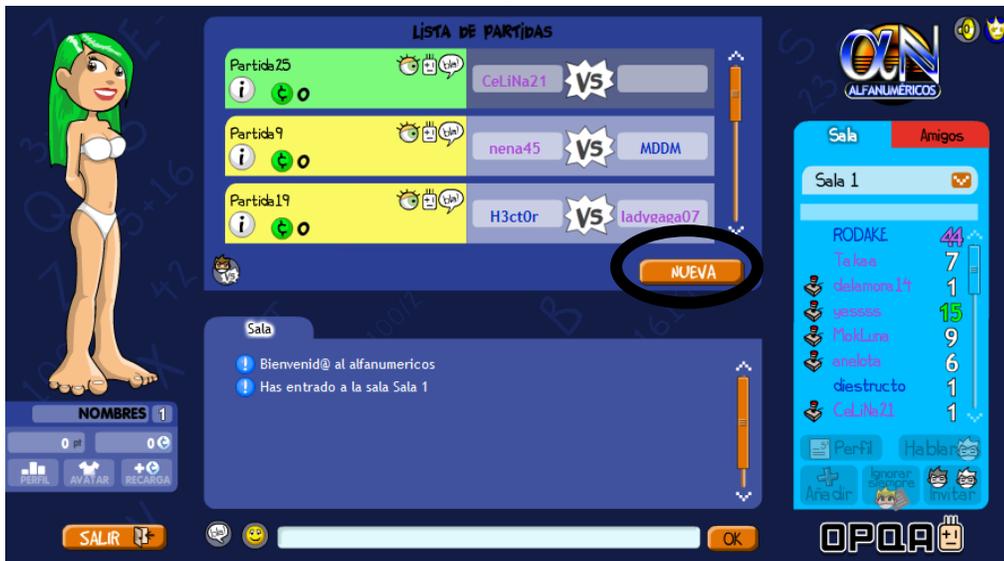
10. Hacer clic en “entrar”:



11. Comenzar a jugar:



12. De otra forma, una vez realizado el paso 8, hacer clic en “nueva”:



13. Ingresar un nombre de la partida y contraseña de esta (si así lo deseas). Elegir el número de jugadores (2 a 6) y configuraciones tales como: aceptar el ingreso de invitados, permitir que otros usuarios vean el juego y establecer conversaciones entre usuarios dentro del juego. Una vez determinado lo anterior hacer clic en “siguiente”:



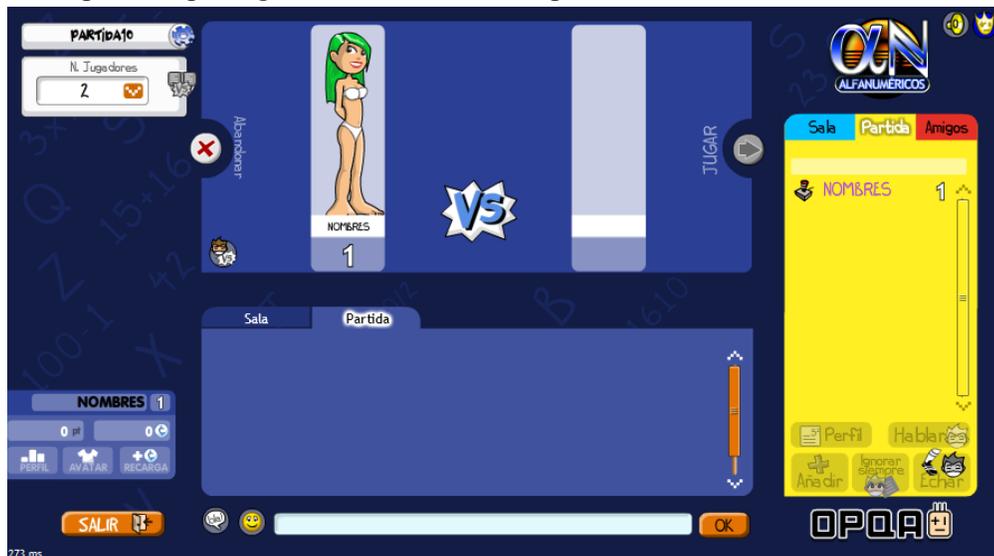
14. Determinar las configuraciones de la partida, tiempo (30 a 90 segundos) en el cual juegas una prueba (números o letras) y numero de rondas (3 a 6) por partida. Luego hacer clic en “siguiente”:



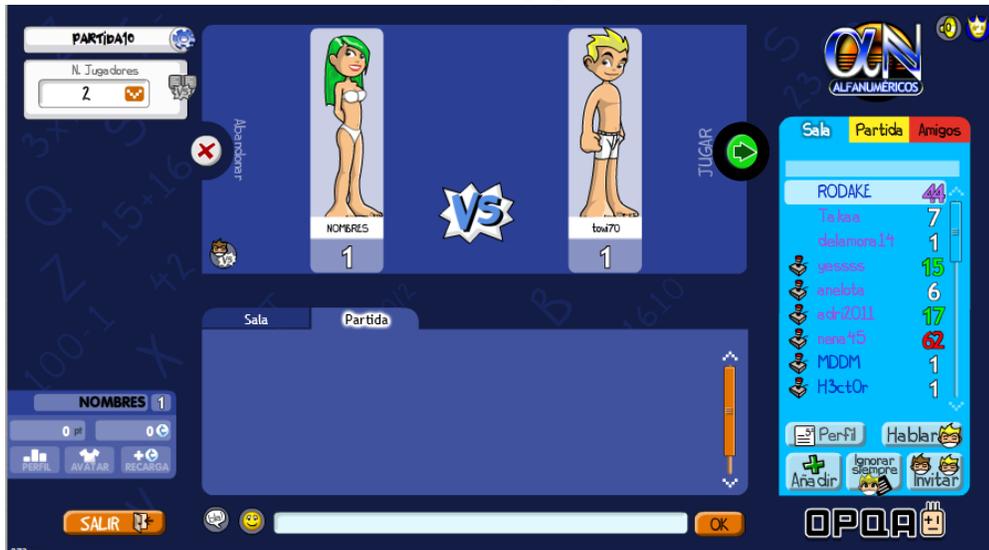
15. Para determinar esta opción debes ser usuario VIP o comprar créditos. Luego hacer clic en “comenzar”:



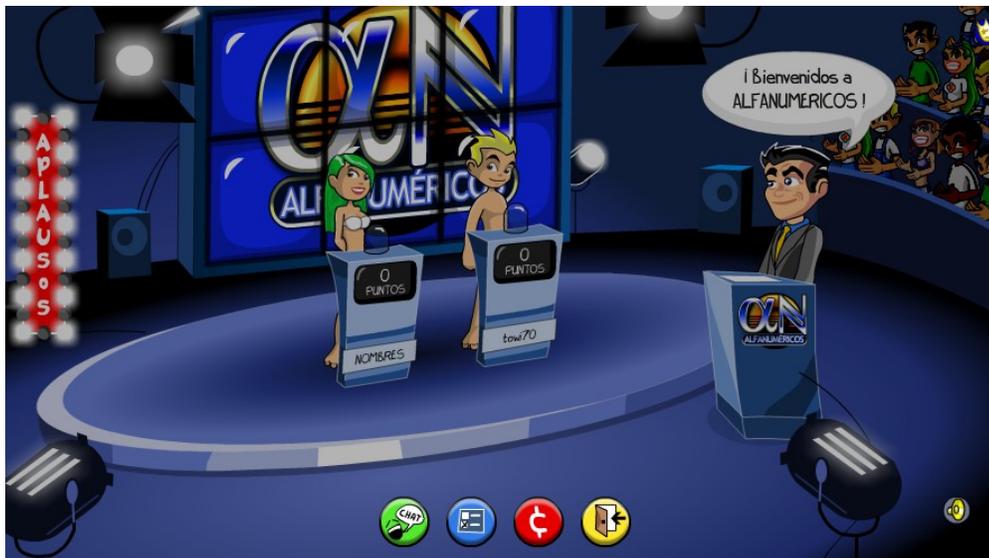
16. Esperar a que ingrese un usuario o competidor:



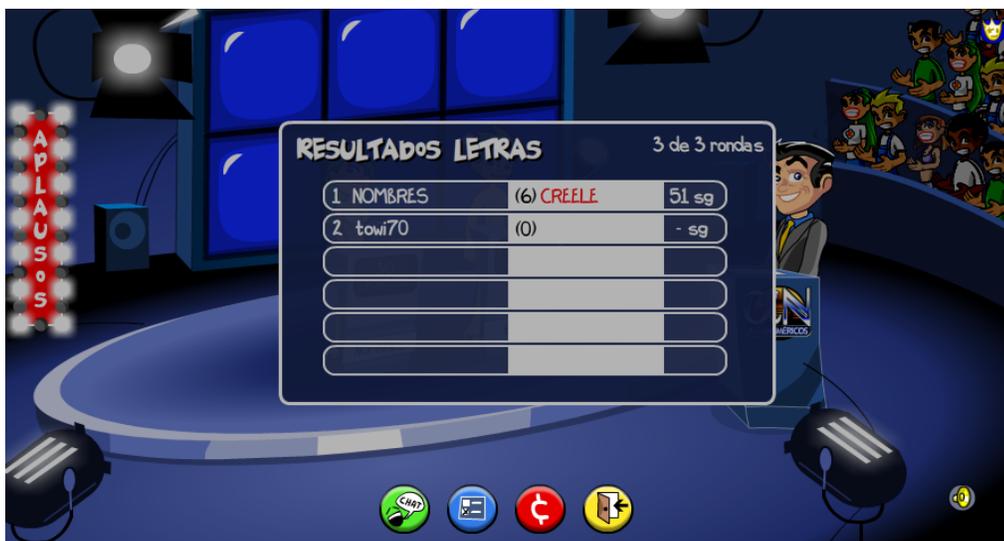
17. Una vez ocurrido esto, hacer clic en “jugar”:



18. Finalmente, comenzar a jugar:



El juego tiene errores a la hora de escribir palabras, sobre todo a la hora de conjugar verbos:

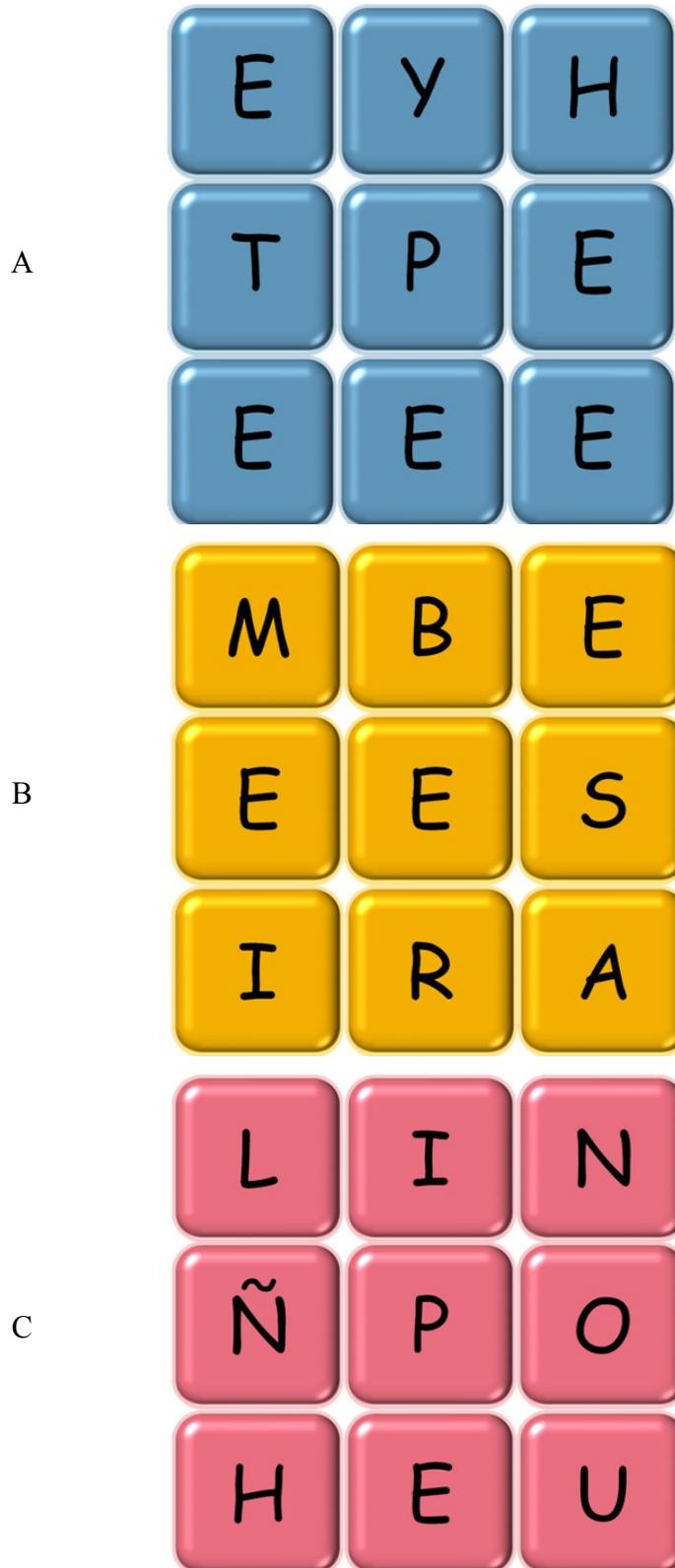


ANEXO 11: Juego en soporte papel

La herramienta lúdica está basada en el juego informático Alfanumérico. Se compone de noventa cajas que contienen números o letras, para jugar con un máximo de tres equipos. Los elementos del juego son:

- Diez y ocho tríos de cajas contenedoras de nueve letras.
- Doce tríos de cajas contenedoras de seis números.
- Doce números objetivos.
- Tres tableros, que tienen uso de pizarra dependiendo del juego a efectuar.
- Tres plumones.
- Tres silbatos.
- Cronómetro.

Las pruebas de letras son las siguientes:



D

E	H	B
H	D	A
I	J	O

E

A	P	S
N	E	E
C	E	Ñ

F

S	O	V
A	O	L
E	A	H

G

I	D	Ñ
S	D	A
A	C	A

H

O Y N
N P A
C E I

I

B A T
Ñ P A
M E I

J

E G E
I A I
L S L

K

S L F
C E E
A E A

L

Ñ S E
E E I
B T I

M

W U A
I A A
C C L

N

T A I
R R U
V E R

N

K I D
O A U
A C R

O

U O A
T E H
X A R

P

E H K
L C U
R A I

Q



Las pruebas de números son las siguientes:



523₂

8	10	7
4	7	2

442₃

25	5	3
4	6	1

350

9	75	8
4	7	5

795

25	5	2
9	4	2

165

4	3	1
1	5	10

170

1	10	5
8	75	6

209

50	8	5
6	1	7

680

2	4	2
25	7	9

895

13

50	8	5
3	100	9

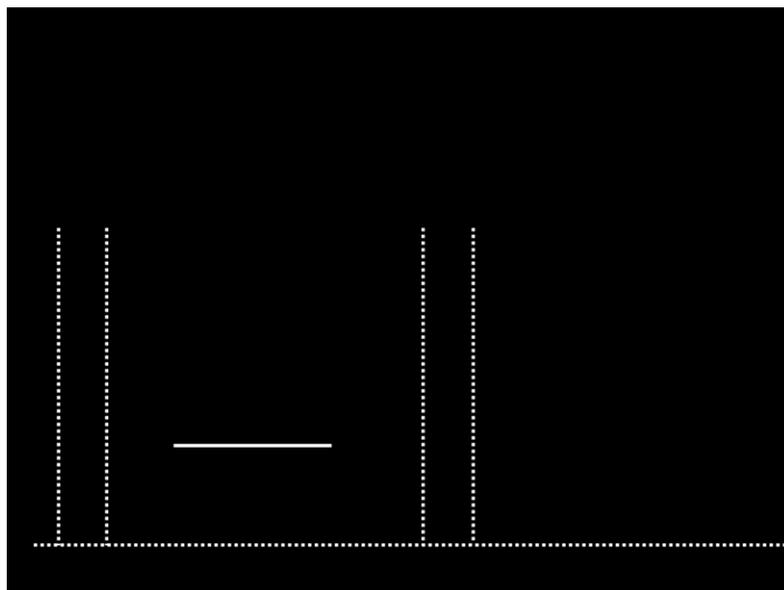
759

14

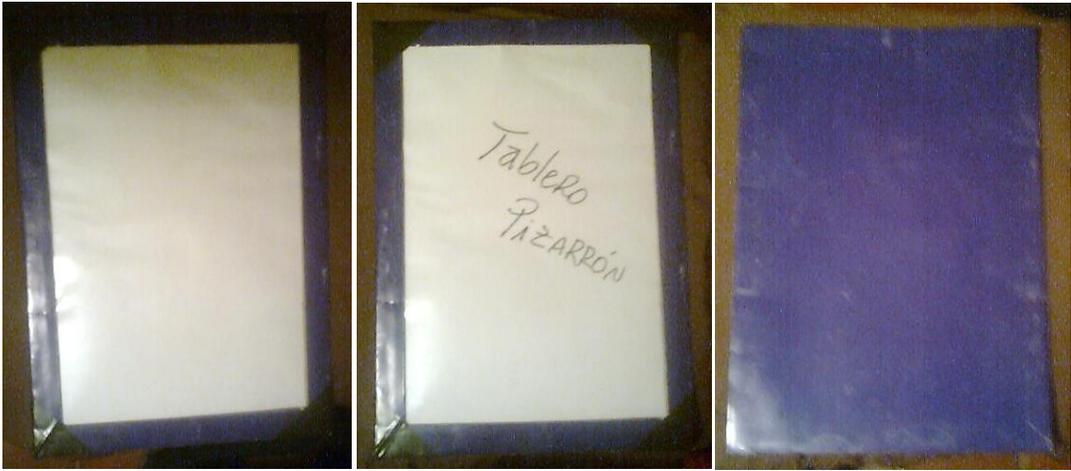
100	4	7
50	6	25



Plantilla y cajas contenedoras de letras y números:



Pizarra o tablero:



Plumones y silbatos:



Caja contenedora del juego:



ANEXO 12: Instrucciones Juego en soporte papel

REGLAS DEL JUEGO

Alfanumérico es un juego de agilidad mental, donde los equipos deben demostrar sus reflejos, capacidad de cálculo y su amplio vocabulario.

El objetivo es conseguir la mejor puntuación, desarrollando de mejor forma las pruebas que los equipos adversarios. Existen dos pruebas:

- 1) **De números:** hay un número objetivo de tres cifras. Cada equipo cuenta con seis números, estos deben ser operados entre sí para conseguir llegar a un número cercano o igual al objetivo. Las operaciones validas son: Suma, Resta, Multiplicación y División. Solo podrás usar una vez cada número.

Una vez que se determine el número objetivo y cada equipo tenga sus seis números, comenzará a correr el tiempo.

Cuando un equipo logre llegar a un resultado cercano o igual al número objetivo, debe tocar el silbato y dejar de trabajar.

El equipo que tenga el resultado más cercano o igual al número objetivo y demore menos tiempo, será el que obtendrá más puntaje. Si dos o más equipos obtienen el mismo resultado, el ganador será el que demoró menos tiempo.

Los equipos que obtengan resultados mayores o menores que el equipo con mayor puntaje obtendrán cero puntos.

El equipo que no toque el silbato dentro del tiempo límite determinado por el juez obtendrá cero puntos.

Puntajes:

	Acierto	Desacuerdo (igual valor):	Desacuerdo (diferente valor):
1er lugar	10	5	5
2do-3ro lugar	5	2	0

Cada equipo debe pegar los números en su tablero, escribir las operaciones que utilizará y el resultado que la combinación entrega. Si algún equipo desea utilizar el resultado como un nuevo número, lo puede hacer pero debe escribirlo nuevamente en el tablero. Las operaciones corregidas y el resultado evaluado por los jueces serán los que se encuentren en el tablero. Si algún resultado está calculado erróneamente, el juego del equipo tendrá cero puntos.

Ejemplo:

El número objetivo es **152**

Y los seis números de cada equipo son:



En el tablero de mi equipo empezaremos a calcular:

$$\begin{array}{l}
 \boxed{75} \times \boxed{4} = 300 \\
 300 \div \boxed{2} = 150 \\
 150 + \boxed{6} - \boxed{4} = 152
 \end{array}$$

Una vez terminado, tocamos el silbato.

2) **De letras:** Cada equipo tiene nueve letras en su poder, deben combinarlas para conseguir una palabra. Cuanto más larga sea esta palabra, mas puntuación tendrá el equipo. Sólo podrás usar una vez cada letra de las nueve.

Una vez que cada equipo tenga sus nueve letras, comenzará a correr el tiempo.

Cuando un equipo determine la palabra a concursar, debe tocar el silbato y dejar de trabajar. El equipo que forme la palabra con más letras y demore menos tiempo, será el que obtendrá mas puntaje.

Si dos o más equipos forman una palabra de igual número de letras, el que obtendrá mas puntaje será el que demore menos tiempo.

Los equipos que formen palabras con menor número de letras que el equipo con mayor puntaje obtendrán cero puntos.

El equipo que no toque el silbato dentro del tiempo límite determinado por el juez obtendrá cero puntos.

Puntajes:

	1-2 letras	3 letras	4 letras	5 letras	6 letras	7 letras	8 letras	9 letras
1er lugar	0	3	4	5	6	7	8	20
2do y 3ro lugar	0	1	2	2	3	3	4	10

Cada equipo debe pegar las letras en su tablero, formando una palabra existente o real. La palabra evaluada por los jueces será la que se encuentra en el tablero.

Ejemplo:

Las nueve letras serán:



En el tablero de mi equipo empezaremos a pegar:



Una vez terminado, tocamos el silbato.