

“YoungProgramming–Una estrategia, colaborativa y lúdica, en apoyo al Aprendizaje de la Programación en Equipos conformados por Jóvenes”



ANEXOS

Karen Johanna Reyes Rivera

Aldemar Saavedra Buitrago

Director: Ph.D. César Alberto Collazos Ordoñez

Codirector: Ph.D. Julio Ariel Hurtado Alegría.

Universidad del Cauca

Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones

Departamento de Sistemas

Grupo IDIS – Grupo de Investigación y Desarrollo en Ingeniería del Software
Popayán, Septiembre de 2016



TABLA DE CONTENIDO

Anexo A – Instrumento de Protocolo de Observación Comportamiento	3
Anexo B – Instrumento de Protocolo de Observación Productividad	4
Anexo C – Instrumento de Protocolo de Observación Calidad	5
Anexo D – Instrumento de Protocolo de Observación Reporte de Errores	6
Anexo E – Misión Principal: Captura de Manzanas	7
Anexo F – Misión Experto 1: Juego de Carreras	8
Anexo G – Misión Experto 2: Juego de Pong	9
Anexo H – Misión Experto 3: Acuario	10
Anexo I – Test de Habilidades	11
Anexo J – Encuesta de Actividad	15
Anexo K – Certificado de Actividad YoungProgramming	17
Anexo L – Instrumentos Llenos Estudio de Caso 1	18
Anexo M – Instrumentos Llenos Estudio de Caso 2	44
Anexo N – Validación de LudiCoP por Parte de Expertos	56
Anexo O – Validación de la guía YoungProgramming por parte del Docente	62



ANEXO A: INSTRUMENTO DE PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN COMPORTAMIENTO

Nombre del grupo:

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones			
Organización			
Participación			
Liderazgo			
Toma de Decisiones			
Clima de Trabajo			
Normas o Reglas			

Observaciones:



ANEXO B: INSTRUMENTO DE PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN PRODUCTIVIDAD

Nombre del grupo:

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					
9	El equipo de trabajo maneja el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión					

Observaciones:



ANEXO C: INSTRUMENTO DE PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN CALIDAD

Nombre del grupo:

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			

Observaciones:



ANEXO D: INSTRUMENTO DE PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN REPORTE DE ERRORES

Equipo	Valoración



ANEXO E: MISION PRINCIPAL: CAPTURA DE MANZANAS

Misión: Hacer un mini-juego donde se capturen los objetos que caen desde el cielo.



TAREAS:

Animar a las manzanas:

- Definir un punto de partida para las manzanas y hacer que caigan. **4pts**
- Hacer que las manzanas vuelvan al punto de partida una vez caigan. **5pts**

Animar la canasta:

- Hacer que la canasta se mueva con las teclas de dirección. **5pts**
- Añadir la puntuación cuando la manzana toque la canasta. **6pts**

Bonus o actividad Adicional: Añadir más manzanas con la herramienta copiar. **5pts**

Lista de pistas:

- Seleccionar el objeto que va a caer
- Elegir un fondo
- Definir punto de partida
- Caída de los objetos
- Una vez abajo, deben volver arriba
- Agregar un elemento que los capture
- Movimiento del capturador de objetos
- Capturando el objeto
- Añadir puntuación

Los 3 primeros equipos que acaben en el menor tiempo para cada actividad recibirán puntos extras de la siguiente manera:

Primer equipo: 3 puntos

Segundo equipo: 2 puntos

Tercer equipo: 1 punto



ANEXO F: MISION EXPERTO 1: JUEGO DE CARRERAS

Misión: Hacer un mini-juego de carreras donde dos personajes compitan el uno con el otro.



TAREAS:

Animar a los personajes:

- a. Definir un punto de partida
- b. Definir movimiento cuando se presiona una tecla

Evento de línea de meta:

- c. Mostrar mensaje al tocar la meta
- d. Volver al punto de partida

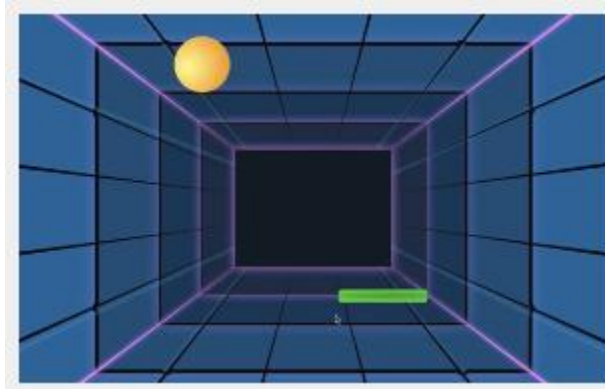
Lista de pistas:

1. Elegir un fondo
2. Empezar a moverse
3. Moverse cuando se presiona una tecla
4. Dibujar una línea de meta
5. ¿Qué pasará cuando llegue a la línea de meta?
6. Volver al punto de partida
7. Agregar otro personaje
8. Opcional: Personalizar el juego.



ANEXO G: MISION EXPERTO 2: JUEGO DE PONG

Misión: Hacer un mini-juego de pong con puntaje.



TAREAS:

Animar a la pelota:

- a. Hacer que la pelota se mueva
- b. Hacer que la pelota rebote y se mueva

Animar a la paleta:

- a. Controlar la paleta
- b. Detener el juego si la pelota no toca la paleta

Lista de pistas:

1. Elegir un fondo
2. Elegir una pelota
3. Haz que la pelota se mueva
4. Mueve y rebota
5. Elige una paleta
6. Controla la paleta
7. Rebota en la paleta
8. Detener el juego



ANEXO H: MISION EXPERTO 3: ACUARIO

Misión: Hacer un mini-juego donde un pez cazador captura a su presa.



TAREAS:

Animar al pez:

- Hacer que el pez se mueva
- Hacer que rebote cuando toca los bordes

Animar al tiburón:

- Hacer que el tiburón se mueva con el cursor
- Añadir puntuación al momento de tocar el pez

Lista de pistas:

- Elegir un fondo
- Seleccionar personajes
- Mover el pez presa
- Rebotar al tocar los bordes
- Mover el cazador
- Añadir puntuación

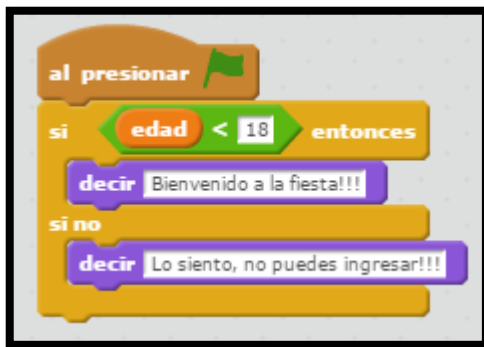


ANEXO I: TEST DE HABILIDADES

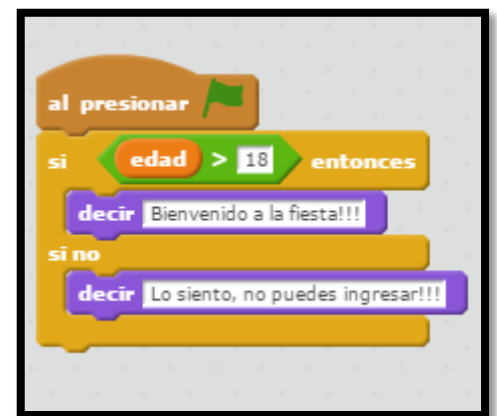
Inicio del Test:

1° Usted debe implementar, de la forma más sencilla, un algoritmo que permita establecer si una persona puede entrar o no a una discoteca, dependiendo de su edad (+/-18). Decida y marque, según su criterio y lo visto en las sesiones, cual es la solución o soluciones correctas:

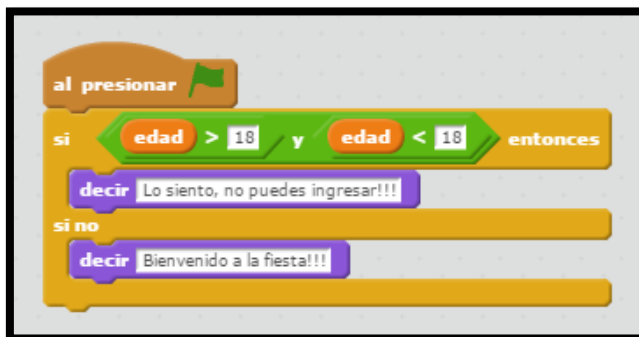
A)



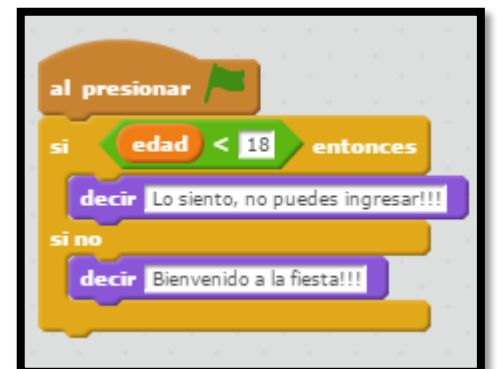
B)



C)



D)



2° Dado el siguiente algoritmo:



Analice y deduzca que número se imprime al finalizar las 6 iteraciones.

Respuestas:

- A) 85 B) 600 C) 60 D) Ninguna de las Anteriores

3° Define con tus propias palabras qué es y para qué sirve un algoritmo.

Respuesta:

4° Escribe con tus propias palabras qué es una variable y para qué se usa en el mundo de la programación.

Respuesta:



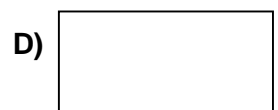
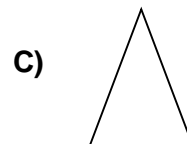
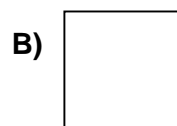
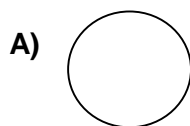
5° Usando alguno de los bloques de los anteriores puntos. Realice un algoritmo que imprima o muestre el mensaje: “HOLA MUNDO”.

Respuesta:

6° ¿Qué figura es realizada mediante el siguiente algoritmo?



Respuesta:



7° ¿Los bloques siguientes bloques son estructuras de...?



Respuesta:

- A) Control B) Movimiento C) Movimiento D) Datos

8° ¿De casualidad sabes cuantos días, horas, minutos y segundos has vivido? Utiliza únicamente los siguientes bloques (pueden repetirse), para elaborar un algoritmo que pida tu edad y convierta esa información en días, horas, minutos y segundos.



ANEXO J: ENCUESTA DE ACTIVIDAD

Rellene la encuesta tomando consideración que:

- 1 significa *Totalmente en desacuerdo*
- 2 significa *En desacuerdo*
- 3 significa *ni de acuerdo ni en desacuerdo*
- 4 significa *De acuerdo*
- 5 significa *Totalmente de acuerdo*

Segunda Parte: Aprendizaje Colaborativo					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
Considero que el objetivo de la actividad (que los jóvenes aprendan a programar) se ha cumplido.					
Considero que después de la actividad puedo realizar algoritmos.					
Pienso que en la actividad hubo responsabilidad para cada uno de mis compañeros de equipo, donde cada uno aportó su parte para completar los objetivos.					
Considero que la actividad logró incrementar mi trabajo en equipo.					
Pienso que en la actividad hubo esfuerzo por cada uno de mis compañeros para sacar adelante los resultados del equipo.					
Pienso que mis compañeros y yo, tuvimos el mismo nivel de esfuerzo y trabajo para cumplir con los objetivos.					
Pienso que existió trabajo colaborativo durante la actividad.					
Pienso que trabajar en equipo de forma colaborativa aumenta mi participación y llama mucho mi atención.					
Considero que existió motivación durante la actividad.					
Considero que la actividad fue divertida ya que existió la motivación y la lúdica.					



- Anote a continuación otras consideraciones que no aparezcan en la encuesta y que considere que pueden mejorar la estrategia presentada (...)



ANEXO K: CERTIFICADO DE ACTIVIDAD YOUNGPROGRAMMING



EL GRUPO IDIS (INVESTIGACION Y DESARROLLO EN INGENIERIA DE SOFTWARE) DE LA UNIVERSIDAD DEL CAUCA CERTIFICA QUE:

NombreAlumno

ASISTIO AL TALLER DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA YOUNGPROGRAMMING, DURANTE LOS DIAS 30 DE AGOSTO, 7 DE SEPTIEMBRE DE 2016.

PARA CONSTANCIA SE FIRMA EN LA CIUDAD DE POPAYAN A LOS SIETE (7) DIAS DEL MES DE SEPTIEMBRE DEL DOS MIL DIECISEIS (2016)

Phd. CESAR ALBERTO COLLAZOS

KAREN REYES

ALDEMAR SAAVEDRA

COORDINADOR GRUPO IDIS

ORGANIZADORES ACTIVIDAD

ORGANIZADORES ACTIVIDAD



ANEXO L: INSTRUMENTOS LLENOS CASO DE ESTUDIO UNO

COMPORTAMIENTO GRUPO EXPERIMENTAL

Nombre del Grupo: **Wings**

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	x		
Organización	x		
Participación	x		
Liderazgo		x	
Toma de Decisiones	x		
Clima de Trabajo	x		
Normas o Reglas	x		

Comportamiento= 92%

Nombre del Grupo: **MixElectro**

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	x		
Organización	x		
Participación	x		
Liderazgo		x	
Toma de Decisiones	x		
Clima de Trabajo		X	
Normas o Reglas	X		

Comportamiento= 85%



Nombre del Grupo: **Octopus**

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	X		
Organización	X		
Participación	X		
Liderazgo	X		
Toma de Decisiones	X		
Clima de Trabajo	X		
Normas o Reglas		X	

Comportamiento= 92%

Nombre del Grupo: **Iluminados**

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	X		
Organización	X		
Participación	X		
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones		X	
Clima de Trabajo		X	
Normas o Reglas	X		

Comportamiento= 78%



Nombre del Grupo: NEW GIRLS

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	X		
Organización	X		
Participación	X		
Liderazgo	X		
Toma de Decisiones		X	
Clima de Trabajo	X		
Normas o Reglas		X	

Comportamiento= 85%

Nombre del Grupo: TEAM PUZPLAY

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones		X	
Organización		X	
Participación	X		
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones		X	
Clima de Trabajo	X		
Normas o Reglas		X	

Comportamiento= 64%



COMPORTAMIENTO GRUPO DE CONTROL

Nombre del Grupo: **Suicide squad**

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones		X	
Organización		X	
Participación	X		
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones		X	
Clima de Trabajo	X		
Normas o Reglas		X	

Comportamiento= 66%

Nombre del Grupo: **Los sebachos**

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones		X	
Organización		X	
Participación	X		
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones	X		
Clima de Trabajo		X	
Normas o Reglas		X	

Comportamiento= 50%



Nombre del Grupo: Yi-li-ca

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones		X	
Organización		X	
Participación		X	
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones	X		
Clima de Trabajo		X	
Normas o Reglas			X

Comportamiento= 51,42857143 %

Nombre del Grupo: Los Quemoción (La chica no se integró en ningún momento de la actividad)

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones			X
Organización			X
Participación			X
Liderazgo			X
Toma de Decisiones			X
Clima de Trabajo			X
Normas o Reglas			X

Comportamiento= 10%



Nombre del Grupo: Zuly y sus amigos

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones		X	
Organización		X	
Participación		X	
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones		X	
Clima de Trabajo	X		
Normas o Reglas			X

Comportamiento= 51%



CALIDAD GRUPO EXPERIMENTAL

Nombre del Grupo: **Wings**

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X		
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X	
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X	Les falto añadir puntuación

Calidad= 66%

Nombre del Grupo: **Mix Electro**

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	x		
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		x	Las manzanas no suben de forma adecuada
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		x	Las manzanas no suben de forma adecuada

Calidad= 66%



Nombre del Grupo: Octopus

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X		
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.	X		

Calidad= 100%

Nombre del Grupo: Los iluminados

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		x	
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X		
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X	

Calidad= 66%



Nombre del Grupo: NEW GIRLS

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		Lo realizaron de forma perfecta
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X		
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.	X		

Calidad= 100%

Nombre del Grupo: TEAM PUZ PLAY

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X	
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X	
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X	

Calidad= 50%



CALIDAD GRUPO DE CONTROL

Nombre del Grupo: Suicide squad

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	x		Manejan el evento para acabar el juego
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	x		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		x	La posición de caída de las manzanas es siempre la misma
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	x		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	x		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		x	Utilizan bloques de códigos innecesarios

Calidad= 66,66666667%

Nombre del Grupo: Los sebachos

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		x	Solo manejan un objeto de tipo “manzana”
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	x		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		x	La posición de caída es siempre la misma
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	x		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	x		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		x	La puntuación no se reinicia

Calidad= 50%



Nombre del Grupo: Yi-li-ca

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		Muy bien realizada la misión, aunque hubo doble esfuerzo.
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X	Se podía solamente copiar el objeto manzana, no había necesidad de reescribir el código.
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X	Las manzanas siempre caen desde la misma posición

Calidad= 66,66666667%

Nombre del Grupo: Los Quemoción

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		x	
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		x	
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		x	
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		x	
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		x	
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		x	

Calidad= 0%



Nombre del Grupo: Zuly y sus amigos

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		x	Utilizan bloques que son innecesarios
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	x		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		x	Las manzanas siempre caen de la misma posición
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	x		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	x		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		x	La puntuación no se reinicia

Calidad= 50%



PRODUCTIVIDAD GRUPO EXPERIMENTAL

Nombre del Grupo: Wings

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente	x				
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	x				
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	x				
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	x				
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.	x				
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					x
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad	x				
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	x				
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X	
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión		x			

Productividad= 84%



Nombre del Grupo: Mix Electro

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X			
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	x				
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.		X			
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	x				
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.	x				
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					x
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad	x				
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	x				
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	x				
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	x				

Productividad = 92%



Nombre del Grupo: Octopus

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente	X				
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	X				
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	X				
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	X				
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.	X				
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					X
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad	X				
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	X				
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	X				
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	X				

Productividad= 92%



Nombre del Grupo: Los iluminados

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X			
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad		X			
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	X				
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	X				
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.		X			
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					X
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad	X				
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	X				
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.		X			
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión		X			

Productividad = 82%



Nombre del Grupo: NEW GIRLS

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente	X				
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	X				
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	x				
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	X				
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.	X				
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					X
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad	X				
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	X				
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	X				
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	X				

Productividad= 92%



Nombre del Grupo: TEAM PUZPLAY

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X		
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	X				
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X		
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X		
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X		
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					X
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X		
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.		X			
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X		
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión		X			

Productividad = 64%



PRODUCTIVIDAD GRUPO DE CONTROL

Nombre del Grupo: Suicide squad

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X			
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad		X			
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X		
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X		
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X		
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo			X		
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X	
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X		
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.		X			
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	X				

Productividad= 68%



Nombre del Grupo: Los sebachos

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X			
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad		X			
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X	
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X	
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X		
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo	X				
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X	
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.		X			
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X		
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión		X			

Productividad = 66%



Nombre del Grupo: Yi-Li-Ca

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X			
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X		
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X		
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo		X			
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X		
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo			X		
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X	
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X		
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X		
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	X				

Productividad= 66%



Nombre del Grupo: Los Quemoción

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					X
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión					X

Productividad= 20%



Nombre del Grupo: Zuly y sus amigos

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X			
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad		X			
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X		
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X		
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X		
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo		X			
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X		
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X		
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X	
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	X				

Productividad = 68%



PRODUCTIVIDAD GRUPO EXPERIMENTAL

Nombre del Equipo	Curso	Numero de respuestas de valor 5.0	Numero de respuestas de valor 4.0	Numero de respuestas de valor 3.0	Numero de respuestas de valor 2.0	Numero de respuestas de valor 1.0	Resultado Productividad (Fórmula 2)
Wings	11d	7	1	0	1	1	84%
Mix electro	11d	7	2	0	0	0	88%
Iluminados	11d	4	5	0	0	1	82%
New Girls	11d	9	0	0	0	1	92%
Team puz play	11d	1	2	6	0	1	64%
Octopus	11d	9	0	0	0	1	92%

PRODUCTIVIDAD GRUPO CONTROL

Nombre del Equipo	Curso	Numero de respuestas de valor 5.0	Numero de respuestas de valor 4.0	Numero de respuestas de valor 3.0	Numero de respuestas de valor 2.0	Numero de respuestas de valor 1.0	Resultado Productividad (Fórmula 2)
Los Kemoción	11d	0	0	0	0	10	20%
Zuly y sus amigos	11d	1	3	5	1	0	68%
Suicide Squad	11d	1	3	5	1	0	68%
Yi-Li-Ca	11d	1	2	6	1	0	66%
Los Sebachos	11d	1	4	2	3	0	66%



CALIDAD GRUPO EXPERIMENTAL

Nombre del Equipo	Curso	Numero de respuestas Positivas (Si)	Numero de respuestas Negativas (No)	Resultado Calidad (Fórmula 3)
Wings	11d	4	2	66%
Mix electro	11d	4	2	66%
Iluminados	11d	4	2	66%
New Girls	11d	6	0	100%
Team puz play	11d	3	3	50%
Octopus	11d	6	0	100%

CALIDAD GRUPO DE CONTROL

Nombre del Equipo	Curso	Numero de respuestas Positivas (Si)	Numero de respuestas Negativas (No)	Resultado Calidad (Fórmula 3)
Los Kemoción	11d	0	6	0%
Zuly y sus amigos	11d	3	3	50%
Suicide Squad	11d	4	2	66%
Yi-Li-Ca	11d	4	2	66%
Los Sebachos	11d	3	3	50%



COMPORTAMIENTO GRUPO EXPERIMENTAL

Nombre del Equipo	Curso	Numero de respuestas satisfactorias	Numero de respuestas aceptables	Numero de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Wings	11d	6	1	0	92%
Mix electro	11d	5	2	0	85%
Iluminados	11d	4	3	0	78%
New Girls	11d	5	2	0	85%
Team puz play	11d	2	5	0	64%
Octopus	11d	6	1	0	92%

COMPORTAMIENTO GRUPO DE CONTROL

Nombre del Equipo	Curso	Numero de respuestas satisfactorias	Numero de respuestas aceptables	Numero de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Los Kemoción	11d	0	0	7	10%
Zuly y sus amigos	11d	1	5	1	51%
Suicide Squad	11d	2	5	0	64%
Yi-Li-Ca	11d	1	5	1	51%
Los Sebachos	11d	2	5	0	64%



ANEXO M: INSTRUMENTOS LLENOS ESTUDIO DE CASO DOS

COMPORTAMIENTO GRUPO FINAL

Nombre del Grupo: **Paints**

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones			X
Organización			X
Participación			X
Liderazgo			X
Toma de Decisiones			X
Clima de Trabajo			X
Normas o Reglas			X

El equipo tuvo desanimo en la actividad, estaban preocupados por tareas y exámenes pendientes. Mencionaron que no se “memorizaron” los bloques.

Comportamiento= 10%

Nombre del Grupo: **Panda**

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	X		
Organización	X		
Participación	X		
Liderazgo	X		
Toma de Decisiones	X		
Clima de Trabajo	X		
Normas o Reglas	X		

Comportamiento= 100%



Nombre del Grupo: The optical boys

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	X		
Organización	X		
Participación	X		
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones		X	
Clima de Trabajo	X		
Normas o Reglas	X		

Comportamiento= 85%

Nombre del Grupo: Team warriors

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	X		
Organización	X		
Participación	X		
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones	X		
Clima de Trabajo	X		
Normas o Reglas	X		

Comportamiento= 92%



Nombre del Grupo: Mario y sus Amigos

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	X		
Organización	X		
Participación	X		
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones		X	
Clima de Trabajo	X		
Normas o Reglas	X		

Comportamiento= 85%

Nombre del Grupo: Seven Boom

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones	X		
Organización	X		
Participación	X		
Liderazgo		X	
Toma de Decisiones		X	
Clima de Trabajo		X	
Normas o Reglas	X		

Comportamiento= 78%



CALIDAD GRUPO FINAL

Nombre del Grupo: Paints

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X	No quisieron entregar la misión, no tenían actitud para la actividad
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X	
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X	
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X	
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X	
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X	Estaban pensando en exámenes, no se interesaron por la actividad

Calidad= 0%

Nombre del Grupo: Panda

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X		
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		x	Hay un pequeño error en la puntuación

Calidad= 83%



Nombre del Grupo: The optical boys

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	x		Cumplieron con la misión propuesta de forma satisfactoria
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	x		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	x		
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	x		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	x		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.	x		

Calidad= 100%

Nombre del Grupo: Team warriors

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X		
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		x	Cuando la manzana toca la canasta hace movimientos extraños.

Calidad= 83%



Nombre del Grupo: Mario y sus Amigos

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		Además de lo que se les pidió en la misión, quisieron mejorar el juego.
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X		
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.	X		

Calidad= 100%

Nombre del Grupo: Seven Boom

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X		
2	El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X		
3	El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		x	
4	El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X		
5	Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X		
6	El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		x	Los puntos no están en cero al empezar el juego

Calidad= 66%



PRODUCTIVIDAD GRUPO FINAL

Nombre del Grupo: **Paint**

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					x
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					x
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					x
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					x
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					x
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					x
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					x
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					x
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					x
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión					x

Productividad= 20%



Nombre del Grupo: Panda

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente	x				
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	x				
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	x				
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	x				
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.	x				
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					x
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad	x				
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	x				
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	x				
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	x				

Productividad = 92%



Nombre del Grupo: The optical boys

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente	X				
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	X				
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	X				
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	X				
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.	X				
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo				X	
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad		X			
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	X				
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	X				
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	X				

Productividad= 92%



Nombre del Grupo: Team warriors

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente	X				
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	X				
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	X				
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	X				
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.	X				
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					X
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad	X				
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	X				
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	X				
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	X				

Productividad = 92%



Nombre del Grupo: Mario y Sus Amigos

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente	X				
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	X				
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	X				
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	X				
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.		X			
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					X
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad		X			
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	X				
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	X				
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión	X				

Productividad= 88%



Nombre del Grupo: Seven Boom

No	ITEMS A EVALUAR	ESCALA				
		5	4	3	2	1
1	La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X			
2	El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad		X			
3	La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X		
4	Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X		
5	Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.		X			
6	Se comparten recursos con otros equipos de trabajo					X
7	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad		X			
8	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.		X			
9	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X		
10	El tiempo empleado para el desarrollo de la actividad no incidió en el desempeño del equipo ni en la calidad de la misión		X			

Productividad = 68%





Universidad
del Cauca

ANEXO N: VALIDACIÓN DE LUDICOP POR PARTE DE EXPERTOS

Universidad del Cauca Departamento de Sistemas – FIET

Director: PhD Cesar Alberto Collazos

Estudiantes: Karen Johanna Reyes Rivera- Aldemar Saavedra Buitrago

Encuesta

La presente encuesta tiene como finalidad la validación de la técnica “LudiCop” la cual ha sido propuesta y está dentro del trabajo de grado “*YoungProgramming*- una estrategia lúdica y colaborativa en apoyo al aprendizaje de la programación en equipos conformados por jóvenes” con el fin de evaluar su efectividad en cuanto al trabajo colaborativo para el desarrollo total de nuestro trabajo. Gracias por sus aportes.

Primera Parte: Datos del Encuestado	
Nombre	Jeferson Arango López
Sexo	Masculino
Institución	U del Cauca
Tiempo de Experiencia en Sistemas Colaborativos	5 años

Rellene la encuesta tomando consideración que:

- 1 significa *Totalmente en desacuerdo*
- 2 significa *En desacuerdo*
- 3 significa *ni de acuerdo ni en desacuerdo*
- 4 significa *De acuerdo*
- 5 significa *Totalmente de acuerdo*

Segunda Parte: Aprendizaje Colaborativo					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
Considero que el aprendizaje colaborativo aporta ventajas adicionales al proceso educativo.					X
Pienso que la técnica “LudiCop” cuenta con todos los principios de la colaboración (Interdependencia positiva, igual participación y responsabilidad individual)					X
Pienso que la técnica “LudiCop” aporta completitud al				X	



aprendizaje de la programación en los jóvenes.					
Pienso que disponer de una estrategia que incluye una técnica y que permita apoyar el aprendizaje de la programación en los jóvenes puede ser útil para mejorar el proceso educativo de los alumnos.				X	
Pienso que la estrategia y técnica presentada puede facilitar la labor docente.				X	
Pienso que disponer de una estrategia que permita crear grupos de alumnos y asignarles objetivos concretos que trabajen por medio de los retos de las técnicas permitirá que estos alumnos alcancen los objetivos educativos implícitos en dichos retos				X	

Tercera Parte: Usabilidad de la Estrategia					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
La técnica colaborativa “LudiCop” me parece sencilla de usar.				X	
La técnica es entendible y clara.					X
Utilizaría esta técnica colaborativa en mis clases.				X	
Recomendaría el uso de esta técnica colaborativa.				X	

- Anote a continuación otras consideraciones que no aparezcan en la encuesta y que considere que pueden mejorar la estrategia presentada (...)





Universidad del Cauca Departamento de Sistemas – FIET

Director: PhD Cesar Alberto Collazos

Estudiantes: Karen Johanna Reyes Rivera- Aldemar Saavedra Buitrago

Encuesta

La presente encuesta tiene como finalidad la validación de la técnica “LudiCop” la cual ha sido propuesta y está dentro del trabajo de grado “*YoungProgramming*- una estrategia lúdica y colaborativa en apoyo al aprendizaje de la programación en equipos conformados por jóvenes” con el fin de evaluar su efectividad en cuanto al trabajo colaborativo para el desarrollo total de nuestro trabajo. Gracias por sus aportes.

Primera Parte: Datos del Encuestado	
Nombre	Ana María Chimunja González
Sexo	Femenino
Institución	Unicauca
Tiempo de Experiencia en Sistemas Colaborativos	3 año

Rellene la encuesta tomando consideración que:

- 1 significa *Totalmente en desacuerdo*
- 2 significa *En desacuerdo*
- 3 significa *ni de acuerdo ni en desacuerdo*
- 4 significa *De acuerdo*
- 5 significa *Totalmente de acuerdo*

Segunda Parte: Aprendizaje Colaborativo	1	2	3	4	5
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:					
Considero que el aprendizaje colaborativo aporta ventajas adicionales al proceso educativo.					X
Pienso que la técnica “LudiCop” cuenta con todos los principios de la colaboración (Interdependencia positiva, igual participación y responsabilidad individual)					X
Pienso que la técnica “LudiCop” aporta completitud al aprendizaje de la programación en los jóvenes.					X
Pienso que disponer de una estrategia que incluye una técnica y que permita apoyar el aprendizaje de la programación en los					X



jóvenes puede ser útil para mejorar el proceso educativo de los alumnos.					
Pienso que la estrategia y técnica presentada puede facilitar la labor docente.				x	
Pienso que disponer de una estrategia que permita crear grupos de alumnos y asignarles objetivos concretos que trabajen por medio de los retos de las técnicas permitirá que estos alumnos alcancen los objetivos educativos implícitos en dichos retos					x

Tercera Parte: Usabilidad de la Estrategia					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
La técnica colaborativa “LudiCop” me parece sencilla de usar.				x	
La técnica es entendible y clara.					x
Utilizaría esta técnica colaborativa en mis clases.					x
Recomendaría el uso de esta técnica colaborativa.					x

- Anote a continuación otras consideraciones que no aparezcan en la encuesta y que considere que pueden mejorar la estrategia presentada (...)





Universidad
del Cauca

Universidad del Cauca Departamento de Sistemas – FIET

Director: PhD Cesar Alberto Collazos

Estudiantes: Karen Johanna Reyes Rivera- Aldemar Saavedra Buitrago

Encuesta

La presente encuesta tiene como finalidad la validación de la técnica “LudiCop” la cual ha sido propuesta y está dentro del trabajo de grado “*YoungProgramming*- una estrategia lúdica y colaborativa en apoyo al aprendizaje de la programación en equipos conformados por jóvenes” con el fin de evaluar su efectividad en cuanto al trabajo colaborativo para el desarrollo total de nuestro trabajo. Gracias por sus aportes.

Primera Parte: Datos del Encuestado	
Nombre	ANGELA PATRICIA VILLAREAL FREIRE
Sexo	FEMENINO
Institución	UNIVERSIDAD DEL CAUCA
Tiempo de Experiencia en Sistemas Colaborativos	1 AÑO

Rellene la encuesta tomando consideración que:

- 1 significa *Totalmente en desacuerdo*
- 2 significa *En desacuerdo*
- 3 significa *ni de acuerdo ni en desacuerdo*
- 4 significa *De acuerdo*
- 5 significa *Totalmente de acuerdo*

Segunda Parte: Aprendizaje Colaborativo					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
Considero que el aprendizaje colaborativo aporta ventajas adicionales al proceso educativo.					X
Pienso que la técnica “LudiCop” cuenta con todos los principios de la colaboración (Interdependencia positiva, igual participación y responsabilidad individual)			X		
Pienso que la técnica “LudiCop” aporta completitud al aprendizaje de la programación en los jóvenes.		X			



Pienso que disponer de una estrategia que incluye una técnica y que permita apoyar el aprendizaje de la programación en los jóvenes puede ser útil para mejorar el proceso educativo de los alumnos.					X
Pienso que la estrategia y técnica presentada puede facilitar la labor docente.					X
Pienso que disponer de una estrategia que permita crear grupos de alumnos y asignarles objetivos concretos que trabajen por medio de los retos de las técnicas permitirá que estos alumnos alcancen los objetivos educativos implícitos en dichos retos			X		

Tercera Parte: Usabilidad de la Estrategia					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
La técnica colaborativa “LudiCop” me parece sencilla de usar.					X
La técnica es entendible y clara.		X			
Utilizaría esta técnica colaborativa en mis clases.				X	
Recomendaría el uso de esta técnica colaborativa.				X	

Anote a continuación otras consideraciones que no aparezcan en la encuesta y que considere que pueden mejorar la estrategia presentada (...)

- La técnica dice que promoverá la igual participación pero no especifica claramente la forma en que se logra este principio.
- Aunque la técnica resulta interesante como estrategia, carece de elementos específicos para la enseñanza de la programación, ya que se enfoca más en el aspecto colaborativo.
- La técnica no se presenta de forma clara. Debería volverse a mencionar a qué hace referencia los términos PI, IA, EP y L en la sección 3.1.
- Si bien el documento fue mejorado, no resulta del todo comprensible, se perciben numerosos problemas de redacción y de organización del documento. Las secciones no se encuentran correctamente anidadas y también se percibieron oraciones repetidas en el mismo párrafo. Se recomienda revisar nuevamente a conciencia el documento en su completitud para evitar que el lector se pierda en medio del documento.



ANEXO O: VALIDACIÓN DE LA GUIA YOUNGPROGRAMMING POR PARTE DEL DOCENTE



Universidad
del Cauca

Universidad del Cauca Departamento de Sistemas – FIET

Director: PhD Cesar Alberto Collazos
Estudiantes: Karen Johanna Reyes Rivera-
Aldemar Saavedra B.

Encuesta

La presente encuesta tiene como finalidad la validación de la guía “*YoungProgramming*” la cual ha sido propuesta y está dentro del trabajo de grado “*YoungProgramming*- una estrategia lúdica y colaborativa en apoyo al aprendizaje de la programación en equipos conformados por jóvenes” con el fin de evaluar su efectividad en cuanto a la adecuada explicación del uso de la Estrategia para el desarrollo total de nuestro trabajo. Gracias por sus aportes.

Primera Parte: Datos del Encuestado	
Nombre	Guillermina Sánchez Román
Sexo	Femenino
Institución	Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Tiempo de Experiencia en Enseñanza	9 años

Rellene la encuesta tomando consideración que:

- 1 significa *Totalmente en desacuerdo*
- 2 significa *En desacuerdo*
- 3 significa *ni de acuerdo ni en desacuerdo*
- 4 significa *De acuerdo*
- 5 significa *Totalmente de acuerdo*

Segunda Parte: Aprendizaje Colaborativo					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5



“YoungProgramming – Una estrategia, colaborativa y lúdica, en apoyo al Aprendizaje de la Programación en Equipos conformados por Jóvenes

Considero que la guía es clara.					X
Considero que la explicación de la estrategia dentro de la guía es suficiente para ponerla en práctica en el salón de clase					X
Entendí la estrategia y su uso.					X
Creo que la que esta guía es suficiente para seguir los pasos a la hora de poner en práctica la estrategia.					X
Pienso que tener esta guía aclara todas mis dudas acerca del uso de la estrategia					X
Pienso que la estrategia puede facilitar mi labor docente.					X
Pienso que disponer de una guía clara y precisa es de grande ayuda.					X

Tercera Parte: Usabilidad de la Estrategia					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
La estrategia <i>YoungProgramming</i> me parece sencilla de usar.					X
<i>YoungProgramming</i> es entendible y claro.					X
Utilizaría esta estrategia en mis clases.					X
Recomendaría el uso de esta estrategia colaborativa y lúdica.					X

- Anote a continuación otras consideraciones que no aparezcan en la encuesta y que considere que pueden mejorar la estrategia presentada ()

