

**CHILD GENDER – EXTENDIENDO CHILD PROGRAMMING CON
ASPECTOS DE DIVERSIDAD DE GÉNERO**



Anexos

**CRISTIAN ADOLFO MANZANO QUIÑONES
JESSICA CATHERINE MORENO VÁSQUEZ**

Director: Julio Ariel Hurtado Alegría

Universidad del Cauca

Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones

Departamento de Sistemas

Grupo de i + d en ingeniería de software – IDIS

Línea de investigación en ingeniería del software

Popayán, Octubre del 2017

TABLA DE CONTENIDO

	pág.
1 ANEXOS A	16
A.1 CATALOGO DE CONCEPTOS.....	16
DIMENSIÓN DE GÉNERO.....	16
2 ANEXOS B	18
B.1 CATALOGO DE PRÁCTICAS.....	18
COMPONENTE DE GÉNERO	18
B.2 CATALOGO DE PRÁCTICAS.....	26
COMPONENTE COGNITIVO.....	26
B.3 CATALOGO DE PRÁCTICAS COLABORATIVAS	29
COMPONENTE COLABORATIVO.....	29
B.4 CATALOGO DE PRÁCTICAS.....	31
COMPONENTE ÁGIL	31
3 ANEXOS C	36
Actividad 1	36
Actividad 2	37
Actividad 3	38
Actividad 4	39
Actividad 5	40
Plantilla	42
Plantilla A - Formulario	42
Plantilla B - Ficha de Roles	43
Plantilla C –Ficha de Tareas	44
Plantilla D – Ficha de Tareas	45
Plantilla E – Cuestionario de Intereses	46
Plantilla E.1 – Respuestas cuestionarios de Intereses.	47
Plantilla F – Ficha de Tareas.....	48
4 ANEXOS D	56
DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES ESTUDIO DE CASO 1	56

D.1 ACTIVIDAD 1 - ESTUDIO DE CASO 1	56
D.2 ACTIVIDAD 2 - ESTUDIO DE CASO 1	57
D.3 ACTIVIDAD 3 - ESTUDIO DE CASO 1	59
5 ANEXOS E	61
LÍDER DE ACTIVIDADES	61
E.1 ACTIVIDAD 1- ESTUDIO DE CASO 1	61
E.2 ACTIVIDAD 2- ESTUDIO DE CASO 1	62
E.3 ACTIVIDAD 3 - ESTUDIO DE CASO 1	63
ANEXOS F	65
DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES ESTUDIO DE CASO 2	65
F.1 ACTIVIDAD 1 - ESTUDIO DE CASO 2	65
F.2 ACTIVIDAD 2 - ESTUDIO DE CASO 2	67
F.3 ACTIVIDAD 3 - ESTUDIO DE CASO 2	69
7 ANEXOS G	72
ANEXOS G.1 MISIÓN CONTROL: DISPARO DE GLOBOS	72
ANEXOS G.2 MISIÓN EXPERIMENTAL 1: BALONCESTO.....	73
ANEXOS G.3 MISIÓN EXPERIMENTAL 2: CAZANDO BANANAS.....	74
8 ANEXOS H	76
H.1 TEST DE EVALUACIÓN PARA IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS INDIVIDUALES DE LOS NIÑOS	76
H.2 INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN DE COMPORTAMIENTO EN EQUIPOS....	78
H.3 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DEL REGISTRO DE DEFECTOS (CALIDAD)	79
H.3.1 instrumento para la medición del registro de defectos del artefacto construido – actividad 1 caso de estudio 1.....	79
H.3.2 instrumento para la medición del registro de defectos del artefacto construido – actividad 2 caso de estudio 1.....	81
H.3.3 instrumento para la medición del registro de defectos del artefacto construido – actividad 2 caso de estudio 1.....	82
H.3.4 instrumento para la medición del registro de defectos del artefacto construido (calidad)- caso de estudio 2.....	83
H.4 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE LA PRODUCTIVIDAD EN EQUIPOS – CASO DE ESTUDIO 1	84

H.4.1 instrumento para la medición de la productividad en equipos – caso de estudio 2	85
I.1 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE ESTEREOTIPOS EN LAS ACTIVIDADES	86
I.2 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE ESTEREOTIPOS EN COMPORTAMIENTO.....	86
I.3 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE ESTEREOTIPOS EN CALIDAD	87
I.4 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE ESTEREOTIPOS EN PRODUCTIVIDAD	87
10 ANEXOS J INSTRUMENTOS LLENOS CASO DE ESTUDIO 1	89
J.1 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 1.....	89
J.1.1 Comportamiento caso de estudio 1 (actividad 1)	89
J.1.2 Calidad caso de estudio 1 (actividad 1)	89
J.1.3 Productividad caso de estudio 1 (actividad 1).....	89
J.2 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 2 CASO DE ESTUDIO 1.....	90
J.2.1 Comportamiento caso de estudio 1 (actividad 2)	90
J.2.2 Calidad caso de estudio 1 (actividad 2)	90
J.2.3 Productividad caso de estudio 1 (actividad 2).....	91
J.3 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 3 CASO DE ESTUDIO 1.....	91
J.3.1 Comportamiento caso de estudio 1 (actividad 3)	91
J.3.2 Calidad grupo caso de estudio 1 (actividad 3)	91
J.3.3 Productividad caso de estudio 1 (actividad 3).....	92
11 ANEXOS K: INSTRUMENTOS LLENOS CASO DE ESTUDIO 2.....	93
K.1 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2.....	93
K.1.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 1).....	93
K.1.2 CALIDAD CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 1).....	97
K.1.3 PRODUCTIVIDAD CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 1).....	103
K.2 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 2 CASO DE ESTUDIO 2.....	110
K.2.1 COMPORTAMIENTO CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 2).....	110
K.2.2 CALIDAD CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 2).....	115
K.2.3 PRODUCTIVIDAD CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 2).....	120
12 ANEXOS L: INSTRUMENTOS LLENOS CASO DE ESTUDIO 2	128

L.1 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2.....	128
L.1.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 1)	128
L.1.2 Calidad caso de estudio 2 (actividad 1)	132
L.3.1 Productividad caso de estudio 2 (actividad 1)	137
L.2 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2	143
L2.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 2)	143
L.2.2 Calidad caso de estudio 2 (actividad 2).....	147
L.2.3 Productividad caso de estudio 2 (actividad 1)	151
13 ANEXOS M: INSTRUMENTOS LLENOS CASO DE ESTUDIO 2	157
M.1 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2.....	157
M.1.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 1)	157
M.1.2 Calidad caso de estudio 2 (actividad 1)	161
M.1.3 Productividad caso de estudio 2 (actividad 1)	165
M.2 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2	172
M.2.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 2)	172
M.1.2 Calidad caso de estudio 2 (actividad 2).....	176
M.2.3 Productividad caso de estudio 2 (actividad 2).....	181
14 ANEXOS N: RESULTADOS GENERALES ESTUDIO DE CASO 2	187
N.1 RESULTADOS GRUPOS EXPERIMENTALES Y CONTROL ESTUDIO DE CASO 2	187
N.1.1 Comportamiento grupos experimentales y control estudio de caso 2	187
N.1.2 Calidad grupos experimentales y control estudio de caso 2.....	189
N.1.3 Productividad grupos experimentales y control estudio de caso 2	192
15 ANEXOS O: INSTRUMENTO DE OBSERVACION ADOPCION DE PRÁCTICAS POR EQUIPOS DE TRABAJO	196
O.1 INSTRUMENTO DE OBSERVACION ADOPCION DE PRÁCTICAS - ESTUDIO DE CASO 2.....	196
O.1.1 instrumento de observacion adopcion de prácticas child programming	196
O.1.1 INSTRUMENTO DE OBSERVACION ADOPCION DE PRÁCTICAS CHILD GENDER	196
O.2 INSTRUMENTOS LLENOS ADOPCION DE PRÁCTICAS CASO DE ESTUDIO 2	197
O.2.1 Instrumento llenos adopción de prácticas child programming.....	197

O.2.2 Instrumento de llenos adopcion de prácticas child gender	199
O.2.3 Resultados generales adopcion de prácticas	205
16 ANEXOS P: ANALISIS GENERAL	207
17 ANEXOS Q: FICHA TECNICA DEL TEST DE EVALUACION POR GRUPOS.....	209
18 ANEXOS R: VALIDACIÓN DE CHILD GENDER POR PARTE DE EXPERTOS.....	267
18.1 ANEXOS R.1: VALIDACIÓN DE CHILD GENDER POR PARTE DE EXPERTOS	269
18.2 ANEXOS R.2: VALIDACIÓN DE CHILD GENDER POR PARTE DE EXPERTOS	271

Lista de tablas

	pág.
Tabla 1. Conceptos Dimensión de Género relacionados con Child Gender	16
Tabla 2.Las mujeres en la creación de la ciencia.....	36
Tabla 3.Socialización de género	37
Tabla 4.Rincón de la casita	38
Tabla 5.Muñecos de vestir	39
Tabla 6. Cuestionario de intereses.....	40
Tabla 7.Plantilla - Rincón de la casita	42
Tabla 8.Descripción Actividad No. 1.....	56
Tabla 9.Descripción Actividad No. 2.....	57
Tabla 10.Descripción Actividad No. 3.....	59
Tabla 11.Descripción Actividad No. 1.....	65
Tabla 12.Descripción Actividad No. 2.....	67
Tabla 13. Descripción Actividad No. 3.....	69
Tabla 14	78
Tabla 15	80
Tabla 16	81
Tabla 17	83
Tabla 18	83
Tabla 19	84
Tabla 20	85
Tabla 21	86
Tabla 22	86
Tabla 23	87
Tabla 24	87
Tabla 25	89
Tabla 26	89
Tabla 27	89
Tabla 28	90
Tabla 29	90
Tabla 30	91
Tabla 31	91
Tabla 32	91
Tabla 33	92
Tabla 34	93
Tabla 35	93
Tabla 36	93
Tabla 37	94
Tabla 38	94
Tabla 39	95
Tabla 40	95
Tabla 41	96

Tabla 42	96
Tabla 43	96
Tabla 44	97
Tabla 45	97
Tabla 46	98
Tabla 47	98
Tabla 48	99
Tabla 49	99
Tabla 50	100
Tabla 51	100
Tabla 52	101
Tabla 53	101
Tabla 54	102
Tabla 55	102
Tabla 56	103
Tabla 57	103
Tabla 58	104
Tabla 59	105
Tabla 60	105
Tabla 61	106
Tabla 62	107
Tabla 63	107
Tabla 64	108
Tabla 65	109
Tabla 66	109
Tabla 67	110
Tabla 68	110
Tabla 69	111
Tabla 70	111
Tabla 71	112
Tabla 72	112
Tabla 73	113
Tabla 74	113
Tabla 75	114
Tabla 76	114
Tabla 77	114
Tabla 78	115
Tabla 79	115
Tabla 80	116
Tabla 81	116
Tabla 82	117
Tabla 83	117
Tabla 84	118
Tabla 85	118

Tabla 86	119
Tabla 87	119
Tabla 88	120
Tabla 89	120
Tabla 90	121
Tabla 91	121
Tabla 92	122
Tabla 93	123
Tabla 94	123
Tabla 95	124
Tabla 96	125
Tabla 97	125
Tabla 98	126
Tabla 99	127
Tabla 100	128
Tabla 101	128
Tabla 102	128
Tabla 103	129
Tabla 104	129
Tabla 105	130
Tabla 106	130
Tabla 107	131
Tabla 108	131
Tabla 109	132
Tabla 110	132
Tabla 111	133
Tabla 112	133
Tabla 113	134
Tabla 114	134
Tabla 115	135
Tabla 116	135
Tabla 117	136
Tabla 118	137
Tabla 119	137
Tabla 120	138
Tabla 121	138
Tabla 122	139
Tabla 123	140
Tabla 124	140
Tabla 125	141
Tabla 126	141
Tabla 127	143
Tabla 128	143
Tabla 129	144

Tabla 130	144
Tabla 131	145
Tabla 132	145
Tabla 133	146
Tabla 134	146
Tabla 135	147
Tabla 136	147
Tabla 137	147
Tabla 138	148
Tabla 139	148
Tabla 140	149
Tabla 141	149
Tabla 142	150
Tabla 143	150
Tabla 144	151
Tabla 145	151
Tabla 146	152
Tabla 147	152
Tabla 148	153
Tabla 149	154
Tabla 150	154
Tabla 151	155
Tabla 152	155
Tabla 153	156
Tabla 154	157
Tabla 155	157
Tabla 156	157
Tabla 157	158
Tabla 158	158
Tabla 159	159
Tabla 160	159
Tabla 161	160
Tabla 162	160
Tabla 163	161
Tabla 164	161
Tabla 165	162
Tabla 166	162
Tabla 167	163
Tabla 168	163
Tabla 169	164
Tabla 170	164
Tabla 171	165
Tabla 172	165
Tabla 173	166

Tabla 174	166
Tabla 175	167
Tabla 176	168
Tabla 177	168
Tabla 178	169
Tabla 179	170
Tabla 180	170
Tabla 181	172
Tabla 182	172
Tabla 183	173
Tabla 184	173
Tabla 185	174
Tabla 186	174
Tabla 187	175
Tabla 188	175
Tabla 189	176
Tabla 190	176
Tabla 191	177
Tabla 192	177
Tabla 193	178
Tabla 194	178
Tabla 195	179
Tabla 196	179
Tabla 197	180
Tabla 198	180
Tabla 199	181
Tabla 200	182
Tabla 201	182
Tabla 202	183
Tabla 203	183
Tabla 204	184
Tabla 205	185
Tabla 206	185
Tabla 207	186
Tabla 208	187
Tabla 209	187
Tabla 210	188
Tabla 211	189
Tabla 212	189
Tabla 213	190
Tabla 214	190
Tabla 215	191
Tabla 216	192
Tabla 217	193

Tabla 218	193
Tabla 219	194
Tabla 220	196
Tabla 221	196
Tabla 222	197
Tabla 223	197
Tabla 224	197
Tabla 225	198
Tabla 226	198
Tabla 227	198
Tabla 228	199
Tabla 229	199
Tabla 230	199
Tabla 231	200
Tabla 232	200
Tabla 233	200
Tabla 234	201
Tabla 235	201
Tabla 236	201
Tabla 237	201
Tabla 238	202
Tabla 239	202
Tabla 240	202
Tabla 241	203
Tabla 242	203
Tabla 243	203
Tabla 244	204
Tabla 245	204
Tabla 246	204
Tabla 247	204
Tabla 248	205
Tabla 249	205
Tabla 250	207
Tabla 251	208
Tabla 252	209

Lista de figuras

	pág.
Figura 1	43
Figura 2	44
Figura 3	45
Figura 4	61
Figura 5	63
Figura 6	64
Figura 7. Distribución de comportamiento grupos experimentales Estudio de Caso 2	188
Figura 8. Distribución de comportamiento grupo de control Estudio de Caso 2 ..	189
Figura 9. Distribución de calidad grupos experimentales Estudio de Caso 2	191
Figura 10. Distribución de calidad grupo de control Estudio de Caso 2	192
Figura 11. Distribución de productividad grupos experimentales Estudio de Caso 2	194
Figura 12. Distribución de productividad grupo de control Estudio de Caso 2	195
Figura 13. Adopción de prácticas Grupo control Estudio de caso 2	205

Lista de prácticas Child Gender

	pág.
Práctica 1.	18
Práctica 2.	19
Práctica 3.	20
Práctica 4.	21
Práctica 5.	23
Práctica 6.	24
Práctica 7.	25

Lista de prácticas Child Programming

pág.

PrácticaChP 1.	26
PrácticaChP 2.	27
PrácticaChP 3.	28
PrácticaChP 4.	29
PrácticaChP 5.	29
PrácticaChP 6.	30
PrácticaChP 7.	31
PrácticaChP 8.	32
PrácticaChP 9.	33
PrácticaChP 10.	34

1 ANEXOS A

A.1 CATALOGO DE CONCEPTOS

DIMENSIÓN DE GÉNERO

Conceptos generados a partir de investigaciones en dimensiones de género:

En este documento se presenta la descripción de conceptos de género propios del Proceso Child Gender generados a partir de la investigación en el área. Los conceptos de género aquí expuestos pueden resultar muy controversiales, sin embargo han sido cuidadosamente especificados con el fin de manejar un vocabulario común y no imponer una ideología particular. El Docente podrá incorporar modificaciones, extensiones o suprimir parte de estos conceptos a conveniencia de su diseño curricular si así lo considere. En todo caso este vocabulario es para su uso profesional propio y no involucra formar en aspectos de género a sus estudiantes.

Tabla 1. *Conceptos Dimensión de Género relacionados con Child Gender*

IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 01
CONCEPTO:	“SEXO”
SIGNIFICADO: Es el conjunto de características biológicas, físicas, anatómicas y fisiológicas a partir de las cuales se establece que los seres humanos son hombre o mujer.	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 02
CONCEPTO:	“GÉNERO”
SIGNIFICADO: Es el conjunto de actuaciones repetitivas y socialmente impuestas que las personas realizamos impuestas por la sociedad y por el hecho de nacer de un sexo o de otro.	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 03
CONCEPTO:	“COEDUCACIÓN”
SIGNIFICADO: Es el método educativo que parte del principio de la igualdad entre los sexos y de la no discriminación por razón de sexo	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 04
CONCEPTO:	“IGUALDAD”
SIGNIFICADO: Derecho que promueve la igual valoración de los diferentes comportamientos, aspiraciones y necesidades de independientemente de nuestro sexo o identidad.	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 05
CONCEPTO:	“EQUIDAD”
SIGNIFICADO: Brindar las mismas oportunidades y condiciones con un trato equitativo, sin dejar a un lado las particularidades de cada uno.	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 06
CONCEPTO:	“IDENTIDAD”
SIGNIFICADO: Define quiénes somos, y es la forma como una persona se representa ante sí misma y ante los demás.	

IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 07
CONCEPTO:	“SEXISMO”
SIGNIFICADO: Es la visión estereotipada de las personas por ser de uno u otro sexo	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 08
CONCEPTO:	“DISCRIMINACIÓN”
SIGNIFICADO: Situación de marginación o trato diferente en una sociedad que recae sobre un grupo de personas, por motivos de raza, sexo, ideas políticas, religión, etc.	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 09
CONCEPTO:	“ESTEREOTIPO”
SIGNIFICADO: Estereotipo sexual es una idea que se fija con relación a las características que admitimos propias de uno u otro sexo. Cómo debe ser y cómo debe comportarse cada género y que conllevan a prejuicios.	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero10
CONCEPTO:	“ROLES DE GÉNERO”
SIGNIFICADO: Conjunto de funciones, tareas o papeles que una persona realiza en la sociedad de acuerdo al sexo biológico	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 11
CONCEPTO:	“FEMINIDAD”
SIGNIFICADO: Conjunto de actitudes, valores y comportamientos considerados socialmente aptos para las mujeres y en la cual encuentran su sentido individual y colectivo frente a la sociedad y frente a sí mismas.	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 12
CONCEPTO:	“MASCULINIDAD”
SIGNIFICADO: Conjunto de actitudes, valores y comportamientos considerados socialmente aptos para los hombres y en la cual encuentran su sentido individual y colectivo frente a la sociedad y frente a sí mismos.	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 13
CONCEPTO:	“INTERGÉNERO”
SIGNIFICADO: Relaciones de poder entre mujeres y hombres.	
IDENTIFICADOR:	ChG-ConceptoGénero 14
CONCEPTO:	“PRÁCTICAS”
SIGNIFICADO: Ejercicio o realización de una actividad de forma continuada y conforme a sus reglas en este caso para lograr la disminución de las brechas de género en los logros académicos de los niños y niñas.	

2 ANEXOS B

B.1 CATALOGO DE PRÁCTICAS

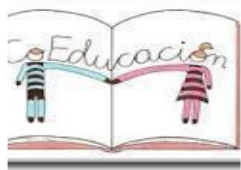
COMPONENTE DE GÉNERO

Prácticas generadas a partir de investigaciones en género.

En este documento se presenta la descripción de las prácticas de género del modelo Child Gender que se han generado a partir de la investigación en el área.

Práctica 1.


Fomentar la Coeducación

IDENTIFICADOR:	PPE1
NOMBRE DE LA PRÁCTICA DE GÉNERO:	<i>“Fomentar la Coeducación”</i>
ORIENTADA A:	<i>Docente</i>
FASES:	<i>Pre-Juego, Juego</i>
ACTIVIDADES RELACIONADAS:	<i>Preparar el ambiente de igualdad de género, Entregar Misión, Planear la estrategia, Aplicar la Estrategia, Revisar Estrategia, Analizar Estrategia.</i>
PRÁCTICAS RELACIONADAS:	<i>“Cumplir las reglas del juego”.</i>
DESCRIPCIÓN	
	<p>Es un método educativo que parte del principio de igualdad entre sexos, no fomenta la discriminación por razones de sexo. Busca más allá de una educación mixta, una educación basada en la igualdad de oportunidades para niños y niñas. Donde los integrantes del equipo acatan las órdenes y/o tareas que los Líder de la actividad distribuyan y consideren necesarias para el desarrollo.</p>
ESTRATEGIAS DE MONITOREO Y CAMBIO	
<p>Para llevar a cabo esta práctica durante la actividad es recomendable tener en cuenta seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de dar inicio de la sesión, debe educar a niños y niñas en la idea de que hay distintas miradas, visiones del mundo y que las aportaciones hechas por sus compañeros sin importar el sexo conforman una visión más colectiva (Ver ANEXOS C Actividad 2). Evitando establecer enaltecer más a un sexo que a otro y fomentando la incorporación de igualdad de condiciones y participación para todos los integrantes. • Debe reconocer los estilos cognitivos en los estudiantes e incluir estrategias de aprendizaje donde se incorporen aspectos de la vida diaria y personales del área de conocimiento donde se encuentra trabajando. Los estilos cognitivos son definidos como el modo en que cada individuo aborda una tarea. 	

INDICADORES DE PROBLEMAS	COMPORTAMIENTOS ESPERADOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Realzar más un sexo que el otro ● Discriminación del género femenino ● Conductas sexistas ● Estereotipos de género ● Falta de inclusión de estilos cognitivos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Incorporar la igualdad de condiciones ● Participación equitativa ● Fomentar una convivencia pacífica y respetuosa ● Ajustes a las metodologías empleadas para el aprendizaje de los estudiantes
NOTA	
Antes cumplir con las condiciones dadas para la realización de la actividad, los equipos de trabajo deben estar conformados en su totalidad.	

Práctica 2.


Evitar prácticas tendenciosas

IDENTIFICADOR:	PPE2
NOMBRE DE LA PRÁCTICA DE GÉNERO:	<i>“Evitar prácticas tendenciosas”</i>
ORIENTADA A:	<i>Docente</i>
FASES:	<i>Juego.</i>
ACTIVIDADES RELACIONADAS:	<i>Planear la estrategia, Aplicar la Estrategia, Revisar Estrategia, Analizar Estrategia.</i>
PRÁCTICAS RELACIONADAS:	<i>“Comprometerse para trabajar en equipo”</i>
DESCRIPCIÓN	
	Consiste en evitar designar actividades diferenciadas por sexo, ya que la mayoría de estas prácticas están asociadas con valores y creencias estereotipadas. De esta forma se fomentará la igualdad de género.
ESTRATEGIAS DE MONITOREO Y CAMBIO	
<p>Para llevar a cabo esta práctica durante la actividad es recomendable tener en cuenta seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ayudar a equilibrar la asignación de responsabilidades y tareas entre niños y niñas. Puede realizar una actividad previa que le ayude a resolverlo (Ver ANEXOS C Actividad 3). ● Si tiene la tendencia a hablar más con los niños o con las niñas, o les pregunta más, es tiempo de corregir estas prácticas sexistas. Lleve un conteo por género sobre las interacciones con sus estudiantes y basado en esto evalúe si tiene comportamiento tendencioso hacia algún género. ● Si durante la actividad observa que un género tiende a tomar la palabra con menor frecuencia que el género contrario, procura motivar su participación. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Evita la competencia de grupos de niños contra niñas, mejor fomenta la colaboración más que la competencia para ambos. 	
INDICADORES DE PROBLEMAS	COMPORTAMIENTOS ESPERADOS
<ul style="list-style-type: none"> • Relegamiento o poca inclusión del género femenino en responsabilidades del aula • Tendencia hablar más con un género que el otro. • Un género menos participativo que el otro • Competencia entre grupos de diferentes sexos 	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio en la asignación de actividades • Conteo por género sobre las interacciones con sus estudiantes • Motivar la participación de ambos géneros • Fomentar la colaboración entre ambos géneros
NOTA	
<p>Por ejemplo, para ayudar a equilibrar la asignación de responsabilidades y tareas entre niños y niñas cuando los equipos escojan el “Líder de Equipo” sugerir estrategias para buscar la igualdad. En este caso se podría hacer una dinámica de trabajo en equipo en donde participan los grupos con mayoría de líderes de un mismo género, y a un número de equipos “perdedores” como consecuencia se les pedirá que cambien de líder y que éste sea del género contrario para lograr un equilibrio.</p>	

Práctica 3.

Favorece la autoestima en las estudiantes

IDENTIFICADOR:	PPE3
NOMBRE DE LA PRÁCTICA DE GÉNERO:	<i>“Favorece la autoestima en las estudiantes.”</i>
ORIENTADA A:	<i>Docente</i>
FASE:	<i>Juego</i>
ACTIVIDADES RELACIONADAS:	<i>Preparar el ambiente de igualdad de género y Entregar Misión</i>
PRÁCTICAS RELACIONADAS:	<i>“Evitar prácticas tendenciosas”, “Preguntar lo que no se entiende”</i>
DESCRIPCIÓN	
	<p>Consiste en aumentar la confianza en las niñas involucradas en cada una de las actividades, cuando éstas se encuentran relegadas en sus equipos. Se busca que ellas tomen la palabra y tengan un papel más activo o igual que los demás participantes en el grupo, dado que según investigaciones las niñas tienden a comportarse menos seguras que los niños.</p>
ESTRATEGIAS DE MONITOREO Y CAMBIO	

Para llevar a cabo esta práctica durante la actividad es recomendable tener en cuenta seguir los siguientes pasos:


- Monitorear la participación de las niñas en los equipos.
- Cuando las estudiantes aciertan en un trabajo hacerle notar, así como llamar la atención sobre sus cualidades con fin de incrementar la confianza en sus capacidades.
- Mencionar a mujeres notables cuando hables de personajes destacados en cada actividad que se esté realizando, así se les entregan modelos y ejemplos a seguir también a las niñas. Como ayuda para realizar esto puede realizar una actividad (**Ver ANEXOS C Actividad 1**).
- Promover que ellas se involucren en actividades no estereotipadas por género como mover muebles, jugar fútbol, videojuegos y todo lo relacionado con tecnología etc.
- Dado que la mayoría de las estudiantes piensan que las matemáticas, la ciencia y la tecnología no son actividades apropiadas para su sexo. Habla con ellas y hazles entender pacientemente y claramente que esto no es cierto. Dale la oportunidad suficiente para practicar sobre estas áreas en actividades que se desarrollen.

INDICADORES DE PROBLEMAS	COMPORTAMIENTOS ESPERADOS
<ul style="list-style-type: none"> • No se dan modelos de mujeres a seguir o como ejemplos • El no involucrar al género femenino en actividades no estereotipadas por género. • El género femenino piensa que las matemáticas, ciencias y tecnología no son para ellas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Incrementar confianza de sus capacidades.
NOTA	
<ul style="list-style-type: none"> • No se trata de hacer una discriminación al género masculino, sino de enaltecer un poco más al género contrario con el fin de equiparar la autoestima y participación eliminando estereotipos de género. 	

Práctica 4.

Organización extensión de la práctica “Utilizar todo el lugar de Trabajo con el Equipo para Informarse de la actividad” de ChildProgramming


IDENTIFICADOR:	ChP-PPE4
NOMBRE DE LA PRÁCTICA COGNITIVA:	<i>“Organización” extensión de la práctica “Utilizar todo el lugar de Trabajo con el Equipo para Informarse de la actividad” de ChildProgramming</i>
ORIENTADA A:	<i>Docente, Equipo de Trabajo</i>
FASE:	<i>Pre-juego, Juego y Post-Juego</i>

ACTIVIDADES RELACIONADAS:	<i>Preparar el ambiente de igualdad de género, Entregar Misión, Planear la estrategia, Aplicar la Estrategia, Revisar Estrategia, Analizar Estrategia y Misión Cumplido.</i>
PRÁCTICAS RELACIONADAS:	<i>“Utilizar todo el lugar de Trabajo con el Equipo para Informarse de la actividad”, “Preguntar lo que no se entiende”, “Fomentar la coeducación”, “Lenguaje y sexismo”.</i>
DESCRIPCIÓN	
	<p>Para la construcción personal de los alumnos el tiempo es un elemento imprescindible en la organización diaria de la Institución. Para ello, se realice actividades en que intervenga toda la clase. Trabaje con grupos heterogéneos reducidos entre 4 o 6 estudiantes, donde se encuentren niños y niñas con diversidad de edades, con el objetivo de enriquecer el aprendizaje entre compañeros y compañeras. Por ejemplo, puede trabajar en el aula distribuyendo los equipos en cuatro mesas de trabajo con n/2 computadoras en su totalidad, donde se les proporcione dos portátiles por cada “Equipo de Trabajo”. Logrando un mejor monitoreo sobre niñas y niños.</p>
ESTRATEGIAS DE MONITOREO Y CAMBIO	
<p>Para llevar a cabo esta práctica durante la actividad es recomendable tener en cuenta seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bienvenida: Se da la acogida los estudiantes en la misma puerta del aula dándole los buenos días. ● Reunión: En la reunión inicial los estudiantes se organiza en sus lugares respectivos asignados por “El Docente”. La reunión comienza con la actividad de pasar lista, decir la fecha en que se encuentran, realice un diálogo con el grupo y explique las actividades planeadas para la clase del día. ● Actividades: Realice actividades grupales para fomentar las relaciones entre iguales y el trabajo colaborativo. Una vez culminada la actividad admita tomar un descanso dentro de su mesa de trabajo. ● Partida: Al finalizar la clase los estudiantes se preparan para su salida, recuérdelos realizar el respectivo aseo de las mesas donde trabajaron, recoger sus maletines y esperar el cambio de clase para salir. <p>Su rol será el de Líder en todo momento, debe ser activo y participativo durante los procesos de enseñanza y aprendizaje en los cuales se reflejan los intereses y motivaciones de los alumnos. Haciendo que interactúen con el medio que les rodea y perciban la realidad de forma global permitiendo la conexión con nuevos conocimientos y la transformación de la realidad a partir de estos fomentando que el aprendizaje sea útil y valioso en su diario vivir. Durante las actividades brinde acompañamiento y una continua comunicación donde a los alumnos se les permita expresarse y dar respuestas a sus dudas.</p>	
NOTA	

- Se desea que los niños y niñas adquieran autonomía y responsabilidades para que ellos mismos sean los que resuelvan las situaciones que se les presenten en su vida.

Práctica 5.


Tener un comportamiento no sexista en el grupo

IDENTIFICADOR:	PPE5
NOMBRE DE LA PRÁCTICA DE GÉNERO:	<i>“Tener un comportamiento no sexista en el grupo”</i>
ORIENTADA A:	<i>Docente</i>
FASE:	<i>Juego</i>
ACTIVIDADES RELACIONADAS:	<i>Planear la estrategia, Aplicar la Estrategia, Revisar Estrategia y Analizar Estrategia</i>
PRÁCTICAS RELACIONADAS:	<i>“Lenguaje y sexismo”, “Conocer intereses de las estudiantes”</i>
DESCRIPCIÓN	
	<p>Es importante que en la institución se adopte un código ético que evite la agresión física o verbal de forma sexista al género femenino. Situaciones presentes en la vida cotidiana chistes denigrantes, contacto físico sin consentimiento, humillaciones para quienes no siguen pautas de comportamiento impuestas y hasta violaciones son el diario vivir en la actualidad y se debe romper con estos comportamientos que acentúan los estereotipos en nuestra sociedad.</p>
ESTRATEGIAS DE MONITOREO Y CAMBIO	
<p>Para llevar a cabo esta práctica durante la actividad es recomendable tener en cuenta seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evitar el uso de comentarios o actos sexistas. • Menciona acerca de los derechos humanos. • Debate con los estudiantes acerca de comentarios sexistas e incidentes de agresión hacia las niñas. Como ayuda para realizar esto puede realizar una actividad (Ver ANEXOS C Actividad 4). • Dialoga por separado con los niños y hazles ver lo perjudicial de los comportamientos sexistas. • Organiza un debate en la clase donde se comente sobre personajes de telenovela o publicidad con el fin de analizar los estereotipos de género. Como ayuda para realizar esto puede realizar también una actividad. • No apruebes burlas de niños y niñas en las preferencias sexuales de las personas. Invita a la psicóloga para dar una charla en la clase sobre el tema. • Favorecer actividades en donde los niños hablen de sus sentimientos. 	

INDICADORES DE PROBLEMAS	COMPORTAMIENTOS ESPERADOS
<ul style="list-style-type: none"> Comentarios, comportamientos y actos sexistas Falta de uso de Derechos humanos. Burlas y agresiones sobre preferencias sexuales 	<ul style="list-style-type: none"> Tomar conciencia acerca de lo perjudicial de comportamientos sexistas. Respeto sobre las preferencias sexuales de los estudiantes.
NOTA	
<ul style="list-style-type: none"> No reproduzcas roles sexistas, refuerza el mensaje de tolerancia y fomenta el respeto a las diferencias y el diálogo como solución para resolver conflictos. 	

Práctica 6.

Conocer intereses de los estudiantes

IDENTIFICADOR:	PPE6
NOMBRE DE LA PRÁCTICA DE GÉNERO:	“Conocer intereses de los estudiantes”
ORIENTADA A:	<i>Docente</i>
FASE:	<i>Pre-Juego</i>
ACTIVIDADES RELACIONADAS:	<i>Preparar el ambiente de igualdad de género y Entregar Misión</i>
PRÁCTICAS RELACIONADAS:	<i>“Tener un comportamiento no sexista en el grupo”, “Visibilidad de las diferencias”.</i>
DESCRIPCIÓN	
	<p>Se sabe que los materiales e insumos educativos son pensados para los niños y podrían no comprender las experiencias previas de las niñas. Es necesario indagar directamente que les interesa a ellas e incorporar esos intereses en las actividades.</p>
PROCESO	
ENTRADA	SALIDA
<ul style="list-style-type: none"> Actividad para conocer los intereses de las niñas. (Ver ANEXOS C Plantilla E) 	<ul style="list-style-type: none"> Documento con los intereses más destacados resultados de la actividad.
<p>Para llevar a cabo esta práctica durante la actividad es recomendable tener en cuenta seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> El <i>Docente</i> deberá reunir a todos los estudiantes y mediante una lista de chequeo verificar la asistencia. 	


- Entregar una actividad de intereses a cada una de los estudiantes (**Ver ANEXOS C Plantilla E**)
- Finalmente, el *Docente* debe analizar y clasificar la información para poder incluir los intereses de ellas en las actividades a elaborar.

NOTA

- Esta práctica debe hacerse previo a la realización de las actividades.
- Determinar un espacio de tiempo en la realización de la práctica para aclarar dudas.

Práctica 7.

Lenguaje y Sexismo

IDENTIFICADOR:	PPE7
NOMBRE DE LA PRÁCTICA DE GÉNERO:	<i>“Lenguaje y Sexismo”</i>
ORIENTADA A:	<i>Docente, Equipo de Trabajo</i>
FASE:	<i>Pre-juego, Juego y Post-juego.</i>
ACTIVIDADES RELACIONADAS:	<i>Preparar el ambiente de igualdad de género, Entregar Misión, Planear la estrategia, Aplicar la Estrategia, Revisar Estrategia, Analizar Estrategia y Misión Cumplida</i>
PRÁCTICAS RELACIONADAS:	<i>“Preguntar lo que no se entiende”, “Reunirse con un Compañero(a) y Realizar la Tarea”, “Tener un comportamiento no sexista”, “Fomentando la Coeducación”</i>
DESCRIPCIÓN	
	<p>El lenguaje es el medio de comunicación más utilizado para expresarnos en la cultura en que vivimos. El lenguaje adquiere factores discriminatorios cuando se califica a las palabras en lo masculino o femenino, apropiándose de diversos significados según el sexo que se refieran. El sexismo cuando se hace presente en el lenguaje se convierte en uno de los factores que más reproducen estereotipos de género. En la escuela el uso del lenguaje no solo consiste en no usar palabras discriminatorias, sino en mostrar la presencia, logros y acciones del género femenino. Consiste en utilizar algunos recursos para evitar el uso del lenguaje sexista dentro de la institución.</p>
ESTRATEGIAS DE MONITOREO Y CAMBIO	

Para llevar a cabo esta práctica durante la actividad es recomendable tener en cuenta seguir los siguientes pasos:

- Recuerde analizar todos los materiales y recursos que implementará en la actividad para asegurarse de que no contienen estereotipos sexistas.
- No impulse la agresión física o verbal dentro del aula.
- En caso de existir agresión, entre alumnos dialogue con los implicados en privado, exponiéndoles lo perjudicial de su comportamiento.
- Nunca ridiculice a un niño por llorar o por demostrar preferencias no adecuadas según su sexo.
- El “*Equipo de Trabajo*” debe resolver la Líder de la actividad que le fue asignada.

INDICADORES DE PROBLEMAS	COMPORTAMIENTOS ESPERADOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Usar lenguaje masculino en forma plural. Por ejemplo los/las alumnas. ● Usar lenguaje masculino genérico para nombrar profesiones, titulaciones o cargos. ● Usar lenguaje masculino y femenino empleando adjetivos, diminutivos o verbos estereotipados. ● Usar lenguaje masculino en forma plural con carácter universal. ● Usar comentarios sexistas. Por ejemplo “pareces niña” 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilice términos más genéricos. Por ejemplo el alumnado. ● Implemente y utilice más lenguaje femenino. Por ejemplo médica, abogada. ● Utilizar lenguaje en términos de cortesía. Por ejemplo, señora en vez de señorita. ● Utilizar más plurales. Por ejemplo, El pueblo romano por los romanos. ● Líder de la actividad con el uso de un lenguaje adecuado y no sexista.
NOTA	
<ul style="list-style-type: none"> ● El “<i>Equipo de Trabajo</i>” debe leer detenidamente la Líder asignada, para comprender el lenguaje utilizado y resolverla de forma correcta. 	

B.2 CATALOGO DE PRÁCTICAS

COMPONENTE COGNITIVO

Prácticas generados a partir de investigaciones en procesos de desarrollo cognitivo.

En este documento se presenta la descripción de las prácticas cognitivas del modelo Child Programming generadas a partir de la investigación en el área.

PrácticaChP 1.

“Cumplir las Reglas del Juego”

IDENTIFICADOR:	ChP02
NOMBRE DE LA PRÁCTICA COGNITIVA:	<i>“Cumplir las Reglas del Juego”</i>
DESCRIPCIÓN:	



El equipo de trabajo debe acatar las órdenes y/o instrucciones que los conductores o Líder de la actividad consideren convenientes para el desarrollo de la actividad y entreguen al equipo.

Para cumplir las condiciones dadas para la actividad es recomendable:


- Aceptar las condiciones para desarrollar la actividad, estas condiciones e instrucciones son entregadas a los equipos de trabajo por “*El Docente*” al inicio de la sesión.
- Durante la entrega de las instrucciones a los equipos de trabajo, los integrantes deben prestar toda la atención necesaria a las explicaciones brindadas por el Docente.
- Los equipos de trabajo deben comprender en su totalidad las condiciones o instrucciones que implica la realización de la actividad, en caso de presentarse alguna inquietud u observación, el “*El Docente*” es el encargado de aclarar las dudas y dar respuesta a las inquietudes generadas.

NOTAS:

- ❖ Antes cumplir con las condiciones dadas para la realización de la actividad, los equipos de trabajo deben estar conformados.

PrácticaChP 2.

“Preguntar lo que no se Entiende”

IDENTIFICADOR:	ChP08
NOMBRE DE LA PRÁCTICA COGNITIVA:	<i>“Preguntar lo que no se Entiende”</i>
<p style="text-align: center;">DESCRIPCIÓN:</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 2; padding-left: 20px;"> <p>Consiste en mantener dentro del equipo una continua comunicación que permita a los integrantes expresar de forma clara y coherente sus dudas. De esta forma se integrará al proceso de trabajo mejoras tanto en su desempeño como en su desarrollo, así mismo pueden expresar comentarios en pro del beneficio del equipo.</p> <p>Para expresar dudas y/o comentarios durante la actividad es recomendable:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cualquier duda y/o comentario que tenga el equipo de trabajo debe expresarse de forma ordenada. • Las dudas generadas por el equipo de trabajo deben presentarse de forma clara y sencilla, de forma escrita o verbal. • Si las dudas son presentadas de forma escrita el equipo de trabajo debe generar un listado donde reporte las dudas, preguntas, comentarios o inquietudes con respecto a una situación presente en algún momento del desarrollo de la actividad. • Si las dudas se presentan de forma oral, el equipo las expresa a través del “<i>Líder</i>” quien las manifestará al “<i>Docente</i>”. </div> </div>	


- “El Docente” o “El Líder del Equipo” (dada la situación), reciben el listado generado por el equipo y se disponen a dar respuesta a cada una de ellas.
- Finalmente “El Equipo” recibe estas respuestas y continúa trabajando en sus tareas con la aclaración correspondiente para sus inquietudes.

NOTAS:

- ❖ Esta situación se puede presentar en cualquier momento de la actividad para lo cual “El Docente” o “El Líder del Equipo” deben estar atentos.

PrácticaChP 3.

“Entender el Tema de la Misión”

IDENTIFICADOR:	ChP10
NOMBRE DE LA PRÁCTICA COGNITIVA:	“Entender el Tema de la Misión”
DESCRIPCIÓN:	
	<p>Los integrantes del equipo deben tener claro los conceptos de la temática expuesta para la actividad propuesta, de tal manera que cada uno esté en la capacidad de dar a conocer el conocimiento que tiene sobre dicha temática a final de la actividad.</p> <p>Para entender los conceptos propuestos en la actividad es recomendable:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Equipo de trabajo una vez iniciada la actividad deben recibir del “Docente” la Líder para desarrollarla. • El “Docente” debe distribuir en los equipos los contenidos del tema a tratar para la actividad propuesta. • El Equipo debe leer bien y comprender la información entregada según la temática correspondiente y dar inicio al desarrollo de la actividad. • Al finalizar la actividad el “Docente” debe recibir de cada equipo las evidencias físicas (estructuras, carteleras, documentos, mapas conceptuales, descripciones, diseños, códigos de programas, test, etc.) que demuestren la comprensión de los conceptos.
NOTAS:	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Las evidencias que los equipos deben entregar son planificadas por “Docente” de acuerdo a la temática a tratar en la actividad y bajo su libertad. 	

B.3 CATALOGO DE PRÁCTICAS COLABORATIVAS


COMPONENTE COLABORATIVO

Prácticas generadas a partir de investigaciones en Ingeniería de la Colaboración.

En este documento se presenta la descripción de las prácticas colaborativas del modelo Child Programming generadas a partir de la investigación en el área.

PrácticaChP 4.

“Aceptar las Condiciones para Desarrollar la Misión”

IDENTIFICADOR:	ChP01
NOMBRE DE LA PRACTICA COLABORATIVA:	<i>“Aceptar las Condiciones para Desarrollar la Misión”</i>
DESCRIPCIÓN:	
	Los equipos de trabajo conformados en el proceso tienen claro las condiciones, normas o reglas establecidas para la actividad y las asumen en todo momento.
PROCESO	
Entradas: <ul style="list-style-type: none">• Líder de la actividad propuesta.• Instrucciones del Docente.	Salidas: <ul style="list-style-type: none">• Compromiso de los integrantes del equipo reflejado en su participación en el transcurso de la actividad.
LÍDER: <ul style="list-style-type: none">• El Docente entrega al equipo la Líder para desarrollar la actividad.• El Docente imparte las instrucciones y aclara las dudas que se generen durante la explicación, si las hay.• El equipo acepta las condiciones para desarrollar la actividad y empieza a trabajar.	

PrácticaChP 5.

“Desarrollar la Misión en Equipo”

IDENTIFICADOR:	ChP03
NOMBRE DE LA PRACTICA COLABORATIVA:	<i>“Desarrollar la Misión en Equipo”</i>

DESCRIPCIÓN:

Los miembros del equipo deben adoptar actitudes, cualidades y/o capacidades de trabajo colectivo para poder apoyarse de manera colaborativa y dar mejores resultados en los productos obtenidos.

PROCESO**Entradas:**

- Listado de integrantes del equipo.
- Listado de roles presentes en la actividad.
- Listado de tareas a desarrollar para esta actividad.

Salidas:

- Listado priorizado de tareas.
- Documento de especificación del equipo (funciones, tareas, roles asignados, productos entregados)
- Entregable final de la actividad desarrollada por el equipo.

GUIA:

- El Líder del equipo recibe el listado con los integrantes del equipo.
- El Líder del equipo asigna a los integrantes del equipo los roles teniendo en cuenta sus capacidades.
- El Líder del equipo discute con su equipo las tareas a desarrollar para la actividad y las priorizan de acuerdo a los objetivos propuestos.
- El Líder del equipo genera un documento que incluye los integrantes del equipo y el rol asignado a cada uno durante la actividad.

PrácticaChP 6.*“Comprometerse para Trabajar en Equipo”*

IDENTIFICADOR:	ChP04
NOMBRE DE LA PRACTICA COLABORATIVA:	<i>“Comprometerse para Trabajar en Equipo”</i>
DESCRIPCIÓN:	
	<p>El equipo de trabajo como cada integrante de él, debe tener en principio una actitud voluntaria y comprometedor para trabajar en forma colaborativa, es decir en forma grupal, de manera que se tenga consciencia que el éxito de la actividad depende del éxito interno del equipo.</p>
PROCESO	
Entradas:	Salidas:
<ul style="list-style-type: none"> • Listado de conformación del equipo • Listado de asignación de roles presentes en la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyo continua al equipo. • Entregable de tarea asignada.
PASOS:	
<ul style="list-style-type: none"> • El Líder del equipo enseña el listado de conformación del equipo a sus integrantes, con la respectiva asignación de roles para la actividad propuesta. 	

B.4 CATALOGO DE PRÁCTICAS


COMPONENTE ÁGIL

Prácticas generadas a partir de investigaciones en metodologías ágiles de desarrollo de software.

En este documento se presenta la descripción de las prácticas ágiles del modelo Child Programming generadas a partir de la investigación en el área.

PrácticaChP 7.


“Reunirse con un Compañero(a) y Realizar la Tarea”

IDENTIFICADOR:	ChP05
NOMBRE DE LA PRACTICA ÁGIL:	<i>“Reunirse con un Compañero(a) y Realizar la Tarea”</i>
DESCRIPCIÓN	
	El equipo trabaja en parejas en una tarea, subtarea o actividad, verificando cada uno el trabajo del otro y ayudándose para buscar las mejores soluciones. Se entiende que de esta forma el trabajo será más eficiente y de mayor calidad.
PROCESO	
Entradas: <ul style="list-style-type: none">• Listado de tareas a desarrollar en pareja para esta actividad.• Documento de distribución de integrantes del equipo por tarea.	Salidas: <ul style="list-style-type: none">• Documento que especifique el trabajo realizado por la pareja, en la tarea asignada.• Entregable incremental de la tarea asignada al Líder del equipo.
GUIA <ul style="list-style-type: none">• El <i>“Líder del Equipo”</i> deberá reunir a los integrantes de su equipo para indicarles las tareas a realizar en pareja.• Los integrantes del equipo deberán organizarse de forma autónoma para conformar la pareja de trabajo.• El <i>“Líder del Equipo”</i> deberá asignar a cada pareja conformada una tarea.• La pareja de trabajo deberá entregar evidencias frecuentes de la tarea asignada al <i>“Líder del Equipo”</i>.	

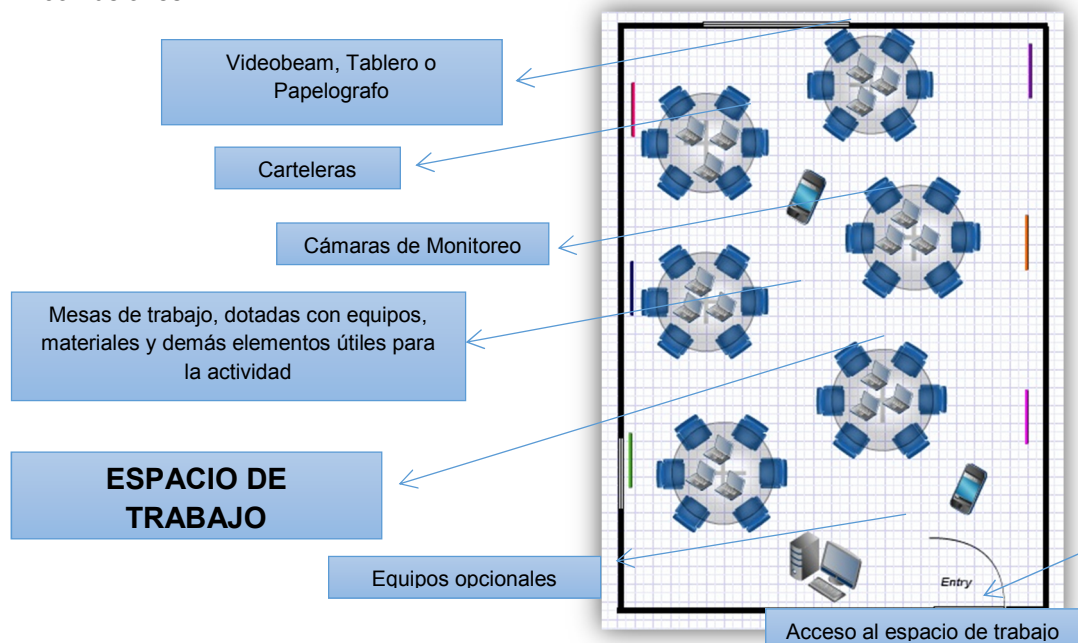
SUGERENCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Escoger un compañero con el que se tenga más entendimiento para trabajar. • Aportar ideas mutuamente, escuchando y respetando las opiniones del compañero. 	
PRACTICAS RELACIONADAS	CONCEPTOS RELACIONADOS
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ “Cumplir las reglas del juego” ✓ “Preguntar lo que se no entiende”

PrácticaChP 8.

“Utilizar todo el Lugar de Trabajo con el Equipo para Informarse de la Misión”

IDENTIFICADOR:	ChP06
NOMBRE DE LA PRACTICA ÁGIL:	<i>“Utilizar todo el Lugar de Trabajo con el Equipo para Informarse de la Misión”</i>
<p>DESCRIPCIÓN:</p>  <p>Consiste en tener la información de la actividad en un lugar visible por todos, todo el tiempo, de manera que sea fácil de leer y actualizar. En este espacio está toda la información para que sea consultada y actualizada con frecuencia y facilidad.</p>	
PROCESO	
<p>Entradas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espacio de trabajo, conformado por el mobiliario, equipos y demás instrumentos necesarios para realizar la actividad. • Información relevante para el equipo en forma oral o escrita. 	<p>Salidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documento o material entregado que evidencie la obtención de la información (en forma física: cartelas, fichas, folletos, etc.). • Información verbal.
GUIA	
<ul style="list-style-type: none"> • El “<i>Docente</i>” debe provisionar el espacio de trabajo adecuado y dotado con todos los elementos necesarios para desarrollar la actividad. • El “<i>Líder del Equipo</i>” debe reunir a los integrantes de su equipo y entregar información importante para el desarrollo de la actividad. • Un integrante del equipo de trabajo en cualquier momento deberá generar información de importancia para el equipo. 	
SUGERENCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Organizar el lugar de trabajo acorde a la actividad propuesta, para ello utilizar un salón amplio, ventilado. • Ubicar mesas, sillas suficientes para el total de niños que participaran en la actividad. • Contar con un videobeam, tablero o papelografo según las condiciones o recursos con los que se cuente, para que sirva de soporte en las explicaciones del Docente. 	

- Ubicar las mesas distantes una de otra con el fin de que cada equipo cuente con espacio suficiente para su trabajo y así evitar posibles comportamientos de indisciplina o actitudes no deseada para la actividad.
- Dotar los equipos de todo el material necesario de tal forma que se cuenten los mismos recursos para todos y que estos sean suficientes para desarrollar la actividad.
- Los materiales que se vayan a utilizar en la actividad ubicarlos en cada mesa para evitar distractores y brotes de indisciplina.
- Si los equipos van a trabajar con carteleras, ubicarlas frente a cada mesa de trabajo o cerca a la disposición de cada equipo para facilitar el trabajo de este.
- El material que se entregue como lecturas, Líder y demás, debe estar escrito de forma sencilla y entendible para no generar confusiones.



PRACTICAS RELACIONADAS

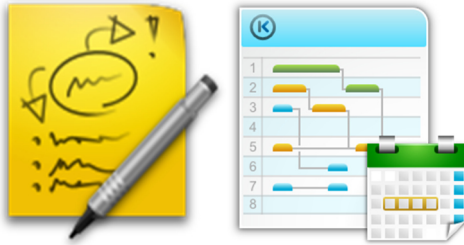
CONCEPTOS RELACIONADOS

- ✓ “Cumplir las reglas del juego”
- ✓ “Preguntar lo que se no entiende”

PrácticaChP 9.

“Hacer la Tarea de Forma Sencilla, Realizándola cada vez Mejor”

IDENTIFICADOR:	ChP07
NOMBRE DE LA PRACTICA ÁGIL:	<i>“Hacer la Tarea de Forma Sencilla, Realizándola cada vez Mejor”</i>

DESCRIPCIÓN:

Consiste en realizar un diseño simple, fácil y entendible, evitando posibles complicaciones en el desarrollo de la actividad y realizando frecuentes incrementos.

PROCESO**Entradas:**

- Listado de lluvia de ideas con posibles soluciones, referentes al diseño de la actividad.
- Documento con propuesta de diseño plasmada a través de un esquema, dibujo o gráfico que represente la solución de la actividad.

Salidas:

- Documento de diseño simple con una solución previa a la solución final.
- Un entregable tangible de la solución a la actividad propuesta (según sea el caso).

GUIA

- El “*Equipo de Trabajo*” deberá generar una lluvia de ideas acorde al diseño que se vaya a realizar y que será requerido.
- El “*Equipo de Trabajo*” deberá analizar la propuesta más indicada con el fin de determinar el diseño que se ajuste a la propuesta, este diseño debe ser simple y sencillo.
- Observar y discutir continuamente el diseño que se está realizando en el “*Equipo*” para encontrar posible errores y corregirlos.

SUGERENCIAS

- Leer detenidamente la tarea asignada, para comprender mejor de que se trata.
- Realizar un borrador en papel sea un gráfico, un dibujo o un esquema del diseño posible para resolver la tarea.

PRÁCTICAS RELACIONADAS

- ✓ “*Reunirse con un compañero(a) y realizar la tarea*”
- ✓ “*Utilizar todo el lugar de trabajo con el equipo para informarse de la actividad*”

CONCEPTOS RELACIONADOS

- ✓ “*Cumplir las reglas del juego*”
- ✓ “*Preguntar lo que se no entiende*”
- ✓ “*Entender el tema de la actividad*”

PrácticaChP 10.

“*Entregar la Tarea Hecha*”

IDENTIFICADOR:	ChP09
NOMBRE DE LA PRACTICA ÁGIL:	“ <i>Entregar la Tarea Hecha</i> ”
DESCRIPCIÓN:	



Consiste en entregar la actividad resuelta teniendo en cuenta las características iniciales de la misión con las respectivas metas a cumplir, de tal forma que se pueda evidenciar el trabajo realizado por el equipo.

PROCESO

Entradas:

- Lista de chequeo de tareas asignadas.
- Listado de entregables adicionales generados de la actividad

Salidas:

- Entregable de la actividad, con toda la documentación y evidencias generadas por el equipo (físico: escrito, estructural, codificado, etc.).

GUIA

- El "*Líder del Equipo*" deberá reunir a los integrantes y mediante una lista de chequeo verificar el cumplimiento de las tareas asignadas. Además, conocer el desempeño del equipo y sus integrantes en general para la actividad propuesta.
- En caso de no cumplir completamente con las tareas asignadas, "*El Equipo*" aportará un apoyo y así dar oportuno cumplimiento a la tarea faltante.
- Finalmente el "*Líder del Equipo*" debe verificar el listado de entregables adicionales y el cumplimiento de estos.

SUGERENCIAS

- Determinar un espacio de tiempo de la actividad para poder revisar el cumplimiento total de la tarea.
- Organizar todos los entregables que hagan parte de las tareas para ser entregados al "Docente".
- Entregar la tarea teniendo en cuenta el tiempo estimado por el Docente para el desarrollo de la actividad.

3 ANEXOS C

DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES PARA ROMPIMIENTO DE ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN EL SALÓN DE CLASE

Actividades generadas a partir de investigaciones en rompimiento de estereotipos de género.

En este documento se presenta la descripción de las actividades contenidas en las prácticas de género, donde se emplean moldes, cuestionarios y plantillas para elaborar y utilizar como material didáctico en las actividades y cuya finalidad es el rompimiento de estereotipos de género dentro del salón de clase.

ACTIVIDAD 1

Tabla 2.Las mujeres en la creación de la ciencia

LAS MUJERES EN LA CREACIÓN DE LA CIENCIA	
Actividad 1:	¿Cómo han influido las mujeres en la ciencia?
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Reflexionar al respecto de: Qué tanto sabe acerca de la participación de las mujeres en la creación de la ciencia en general y, en particular, en su campo de conocimiento. ❑ Si su conclusión es que poco, entonces documéntese sobre este tema. Una primera opción que trata el caso de las ciencias experimentales es el número 27 de la revista Quark (http://quark.prbb.org/27/) o puede realizar búsquedas de biografías de mujeres exitosas en diferentes campos de estudio.
Materiales:	Internet, computadoras, herramientas ofimáticas: Word, Power Point.
Tiempo:	Una hora
Procedimiento:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analice las bibliografías y los libros de texto a detalle a fin de “determinar si hay o no ilustraciones apropiadas que muestran a mujeres profesionales. 2. En caso de que no sea así, en la herramienta ofimática de Word, incorpore otros materiales que sí contengan mujeres en roles modélicos; en particular, en carreras no tradicionalmente femeninas” 3. Explique algunas de las biografías femeninas en la ciencia. 4. Pida que cada grupo escoja una biografía de mujeres profesionales y la exponga al resto de sus compañeros si desean en las herramientas ofimáticas de Word, Power Point.
Preguntas para dialogar¿?	Use las siguientes preguntas para explorar mejor las su conocimiento sobre las mujeres en el campo de la ciencia.

	<ul style="list-style-type: none"> • En su área, ¿cómo participan las mujeres en el desarrollo del conocimiento? • ¿En qué condiciones laboran y estudian las mujeres de su campo, departamento, carrera?
Cierre	Es importante que los alumnos aprendan sobre personajes femeninos que han sido o son exitosos en diversos campos que se encuentran sesgados para las mujeres por los estereotipos que se generan en la sociedad.

ACTIVIDAD 2

Tabla 3. *Socialización de género*

SOCIALIZACIÓN DE GÉNERO	
Actividad 2:	¿Cómo se expresan los hombres y las mujeres? (Tomado del Manual H. PROMUNDO)
Objetivos:	<input type="checkbox"/> Reflexionar sobre estereotipos y expectativas de género y cómo estos limitan las posibilidades de hombres y mujeres.
Materiales:	Ninguno
Tiempo:	Una hora
Procedimiento:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acercamiento: pida a sus estudiantes que caminen por la sala en silencio, percibiendo el movimiento de su cuerpo mientras caminan (pies, piernas, brazos, manos, tronco, cuello y cabeza). Luego dígales que caminen fuerte, suave, rápido, despacio. Pida que cada uno-a mire a los ojos de los-as compañeras-os entablando un vínculo. 2. Pídale que formen dos filas (una de hombres y otra de mujeres), una en frente de otra. 3. Explíqueles que usted dirá una palabra y que cada fila deberá hacer una estatua que represente la palabra mencionada: una fila (de hombres) deberá hacer una estatua que represente cómo una mujer expresaría la palabra y la otra fila (de mujeres) deberá representar cómo la expresaría un hombre. 4. Pida que cierren los ojos y diga cada una de las siguientes palabras: Belleza, Fuerza, Rabia, Gentileza, Sexualidad, Poder, Amor etc. 5. Después de que los participantes hagan cada estatua, deberán abrir los ojos, observar y comentar las similitudes y las diferencias con la estatua hecha por la persona que está en frente.
Preguntas para dialogar ¿?	<p>Use las siguientes preguntas para explorar mejor las similitudes y diferencias entre las estatuas femeninas y masculinas y compararlas con la vida de las participantes y sus relaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué similitudes y diferencias notaron entre las “estatuas mujeres” y las “estatuas hombres”? • ¿Cómo fue la experiencia de expresarse como mujer? ¿Y cómo hombre? • ¿Cuál fue la representación más difícil? ¿Por qué?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se relaciona esto con la forma como se educa a las mujeres y a los hombres? • ¿Cómo influyen esas semejanzas y diferencias en la vida íntima y en las relaciones entre hombres y mujeres? • ¿De qué manera los roles pueden favorecer la violencia o la explotación de mujeres?
Cierre	<p>Es importante que hombres y mujeres aprendan a expresarse de diversas formas. Por ejemplo, si las mujeres pueden mostrar fuerza y los hombres gentileza, eso los fortalecerá como individuos y los ayudará a relacionarse mejor entre sí y con el mundo circundante. Con relación a la incomodidad que experimentan los hombres al interpretar personajes femeninos, tal como se ha relatado en los informes de la prueba piloto de esta actividad, es importante dejar claro, a partir de la respuesta del grupo, que la orientación sexual no depende de los estereotipos de comportamientos masculino y femenino.</p>

ACTIVIDAD 3

Tabla 4. *Rincón de la casita*

RINCÓN DE LA CASITA	
Actividad 3:	¿Cómo se expresan los hombres y las mujeres?
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Descubrir sus características propias, así como sus posibilidades de acción y limitación. <input type="checkbox"/> Identificar y favorecer la expresión de los sentimientos y las emociones en ambos sexos. <input type="checkbox"/> Desarrollar la autonomía. <input type="checkbox"/> Fomentar la valoración e igualdad de tratamiento de las formas de vida tanto en el ámbito público como en el privado (doméstico). <input type="checkbox"/> Fomentar el reparto equitativo y la participación en las tareas domésticas. <input type="checkbox"/> Favorecer el trabajo cooperativo y la interacción con sus iguales. <input type="checkbox"/> Desarrollar las habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
Materiales:	Láminas de las tareas del hogar, cartulina, colores y lápices.
Tiempo:	Una hora
Procedimiento:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestre a los estudiantes una serie de láminas Ver Plantilla C y Plantilla D sobre las distintas tareas del hogar (cocinar, lavar, planchar, limpiar, cambiar una bombilla o arreglar un enchufe, etc.), y a raíz de ahí se tomarán las ideas previas que quedarán recogidas en un formato Ver Plantilla A que será colocado en un lugar visible del aula. 2. Pídales que digan por cuales miembros de la familia Ver Plantilla B, son realizadas dichas tareas. 3. Imaginándonos que los estudiantes dicen que la mayoría de las tareas son realizadas por las madres. Proponerles a los niños y niñas

	<p>una actividad por grupos llamada “rincón de la casita” que consistirá en realizar una determinada tarea del hogar intercambiándose los distintos roles (padres, madres, hermanas y hermanos, etc.).</p> <ol style="list-style-type: none"> Explíqueles que entre todos y todas propongan unas normas sobre un formato Ver Plantilla A, para que los niños interioricen la importancia de ayudar en casa independientemente del rol que desempeñen en el juego. Algunas de las normas pueden ser (todos y todas barremos, todos y todas ayudamos a poner y a quitar la mesa, etc.). Recalque la importancia de que tanto los papás, como los niños y las niñas deben ayudar y colaborar en casa.
Preguntas para dialogar¿?	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué significa ser mujer? • ¿Qué significa ser hombre? • ¿Cómo fue la experiencia de realizar tareas como hombre? ¿Y cómo hombre? • ¿Cuál fue la tarea más difícil? ¿Por qué? • ¿Cuántas horas a la semana representa el trabajo de las labores del hogar para las mujeres? ¿Y para los hombres? • ¿Cómo influyen estas tareas en las relaciones entre hombres y mujeres? • ¿De qué manera los roles pueden favorecer la violencia o la explotación de mujeres?
Cierre	<p>Es importante recalcar que tanto los papás, como los niños y las niñas deben ayudar y colaborar en casa. Hágales ver que ser ama de casa es una profesión como otra cualquiera. Los niños en esta actividad aprenderán a participar y enseñar cómo se realizan las distintas tareas domésticas. Estas tareas estimulan su autonomía personal.</p>

**Para la utilización del formato y las láminas de la actividad “Rincón de la Casita” Ver Plantilla A, Plantilla B, Plantilla C y Plantilla D.*

ACTIVIDAD 4

Tabla 5. *Muñecos de vestir*

MUÑECOS DE VESTIR	
Actividad 4:	¿Cómo me debo vestir?
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Reconocer que todas las actividades humanas pueden ser realizadas tanto por hombres como por mujeres. ❑ Conocer que muchas personas creen que hay conductas y sentimientos diferentes para los hombres y para las mujeres, pero que esto no es correcto. ❑ Identificar vestimentas y utensilios que pueden ser usados tanto por hombres como por mujeres en distintas profesiones.
Materiales:	Plantillas de muñecos de vestir, trajes, accesorios y herramientas, palillos y tijeras.

Tiempo:	Dos horas
Procedimiento:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prepare con anticipación las plantillas de los muñecos para vestir Ver Plantilla F. Para ello puede fotocopiar, calcar o recortar las figuras. 2. Entregue a cada niño y niña un títere de muñeco de vestir. Entregue a los niños y niñas ropas, accesorios y herramientas que les podemos poner a estos muñecos y que como grupo se encarguen recortar y adicionar un palillo para poder manipularlos y vestir el personaje. 3. Si las hizo sobre papel blanco o de color claro puede pedir a niños y niñas que las coloreen. 4. Invite a los estudiantes a vestir sus muñecos con ropa y accesorios de profesiones no tradicionales. 5. Pida a dos niños escogidos al azar que utilicen los muñecos como títeres y que un títere le cuente al otro quién es y qué hace. Haga un ejemplo de esto con sus propio títere, por ejemplo: “Hola, yo soy Ricardo, trabajo haciendo ropa, aprendí a coser hace muchos años, me encanta ver a las personas bien vestidas, hago ropa para hombres y para mujeres”
Preguntas para dialogar¿?	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Un hombre puede usar esto? • ¿Una mujer puede usar esto? • ¿Conocen ustedes alguna mujer u hombre que sea doctora, taxista, cocinero, costurero? • ¿Conocen a alguien que cree que hay cosas que no pueden hacer los hombres? • ¿Conocen alguien que cree que hay cosas que no pueden hacer las mujeres?
Cierre	Es importante educar a los niños y a las niñas en la igualdad y la equidad. Deben aprender que todas las personas tienen el mismo valor y todas tienen los mismos derechos, que ningún sexo vale más que el otro, que tanto las mujeres como los hombres son personas que tienen derecho a desarrollarse y a crecer libres de estereotipos, y que las características asignadas pueden ser para ambos sexos.

**Para la utilización de las plantillas de la actividad “Muñecos de Vestir” Ver Plantilla F.*

ACTIVIDAD 5

Tabla 6. *Cuestionario de intereses*

CUESTIONARIO DE INTERESES	
Actividad 5:	¿Qué me gustaría hacer?
Objetivos:	<input type="checkbox"/> Identificar los intereses de sus alumnos
Materiales:	Cuestionario de intereses, lápiz.


Tiempo:	Una hora
Procedimiento:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prepare el cuestionario de intereses Ver Plantilla E. Para ello puede fotocopiar o imprimirlo. 2. Entregue a cada estudiante grupo de trabajo el cuestionario. Entregue a los niños y niñas un lápiz para que puedan responder. 3. ! RECUERDE ESTO NO ES UNA PRUEBA! No hay respuestas correctas o incorrectas. La meta es para que usted conozca sobre los intereses personales de sus estudiantes. 4. Trate de darles un buen tiempo para completar las preguntas. 5. Evalúe las respuestas de sus estudiantes Ver Plantilla E.1
Preguntas para dialogar¿?	<ul style="list-style-type: none"> • <i>¿Les gusto el tipo de preguntas?</i> • <i>¿Qué tipo de temas les gustaría incluir en las preguntas?</i> • <i>¿Les gustaría hacer una pregunta en un futuro cercano?</i> • <i>¿Cuáles de las preguntas no les gusto?</i>
Cierre	Es importante conocer los intereses de los niños y las niñas en la igualdad y la equidad. Las preguntas del cuestionario de intereses describen actividades que les ayuda a definir un perfil de un tipo de persona. Lea cada pregunta cuidadosamente y el puntaje que le fue asignado, para que pueda completar las respuestas cuestionarios de Intereses.

**Para la utilización de las plantillas de la actividad “Cuestionario de intereses” Ver Plantilla E, Plantilla E.1*

PLANTILLA

PLANTILLA A - FORMULARIO

Tabla 7.Plantilla - Rincón de la casita

RINCÓN DE LA CASITA	
FECHA	
GRUPO	
JUGAMOS A	
	
PERSONAJES	
MAMA/PAPA:	
HIJO/HIJA:	
HERMANOS PEQUEÑOS:	
ABUELO/ABUELA:	
PERRO:	
COMO LA HEMOS PASADO:	

PLANTILLA B - FICHA DE ROLES



Figura 1

PLANTILLA C –FICHA DE TAREAS

<p>FREGAR EL SUELO</p> 	<p>LAVAR LOS PLATOS</p> 
 <p>COCINAR</p>	 <p>LIMPIAR EL POLVO</p>
 <p>LAVAR Y TENDER LA ROPA</p>	<p>BARRER</p> 
 <p>PLANCHAR</p> <p>aventuradiminuta.blogspot.com</p>	 <p>PONER LA MESA</p> <p>Imágenes: ARASAAC</p>

Figura 2

PLANTILLA D – FICHA DE TAREAS

 <p>BAÑAR</p>	 <p>DAR EL BIBERÓN</p>
<p>DAR LA PAPILLA</p> 	<p>CAMBIAR PAÑAL</p> 
<p>DAR PASEO</p> 	<p>VESTIR</p> 
 <p>ACOSTAR</p> <p>aventuradiminuta.blogspot.com</p>	 <p>JUGAR</p> <p>Imágenes: ARASAAC</p>

Figura 3

PLANTILLA E – CUESTIONARIO DE INTERESES

A cada niño se le entregan 24 preguntas a las cuales se les debe dar un puntaje total de 15 puntos y cada pregunta se le puede colocar un puntaje de 1 a 15. Al final el estudiante debe entregar las preguntas escogidas por el con su correspondiente puntaje. Al hacer la suma esta suma debe ser igual a 15.

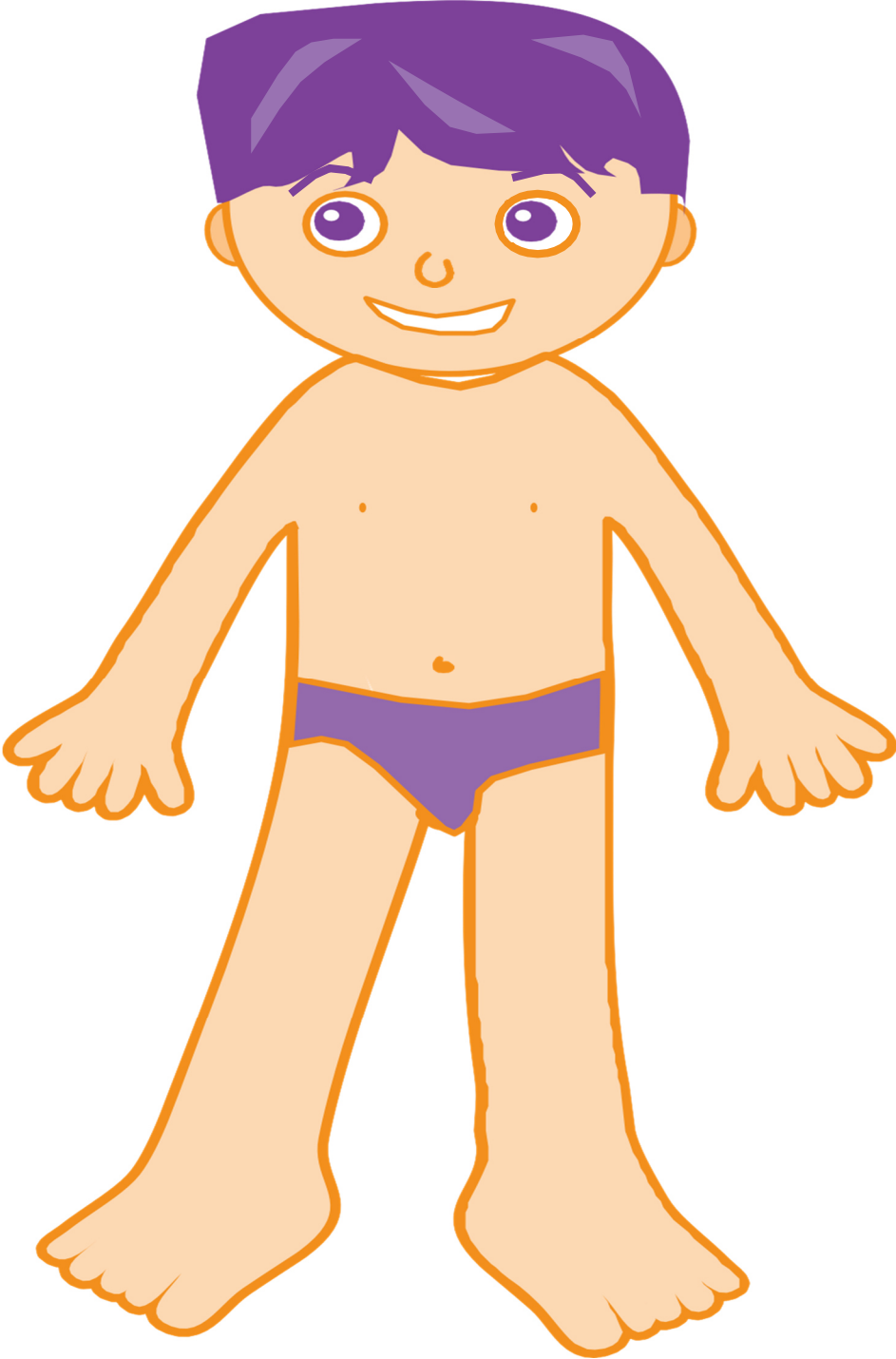
PREGUNTAS	PUNTAJE	LETRA
1. ¿Te gustaría, armar cosas nuevas como rompecabezas, legos o robots?		A
2. ¿Te gustaría, jugar basquetbol con tus amigos?		
3. ¿Te gustaría, desarmar las cosas y encontrar que tiene adentro?		B
4. ¿Te gustaría, conocer animales en un zoológico?		
5. ¿Te gustaría, tocar un instrumento de música?		C
6. ¿Te gustaría, escribir historias, libros o cuentos?		
7. ¿Te gustaría, jugar con pistolas de agua con otros niños?		D
8. ¿Te gustaría, ayudar a las personas que tienen problemas?		
9. ¿Te gustaría, tener una tienda de juguetes?		E
10. ¿Te gustaría, vender aparatos electrónicos y computadoras en una tienda?		
11. ¿Te gustaría, construir tu propio videojuego de computadora?		F
12. ¿Te gustaría, trabajar en un banco?		
13. ¿Te gustaría, manejar un auto?		A
14. ¿Te gustaría, reparar aparatos eléctricos y/o computadoras?		
15. ¿Te gustaría, crear un nuevo medicamento?		B
16. ¿Te gustaría, curar a los animales enfermos?		
17. ¿Te gustaría, Hacer escenas peligrosas para una película o un programa de televisión?		C
18. ¿Te gustaría, hablar en un programa de televisión radio?		
19. ¿Te gustaría, ser ayudante de un médico en una operación?		D
20. ¿Te gustaría, enseñar en un colegio?		
21. ¿Te gustaría, vender equipos de teléfono y otros equipos de comunicación?		E
22. ¿Te gustaría, dirigir un salón de belleza o una peluquería?		
23. ¿Te gustaría, instalar programas en una gran red de computadoras?		F

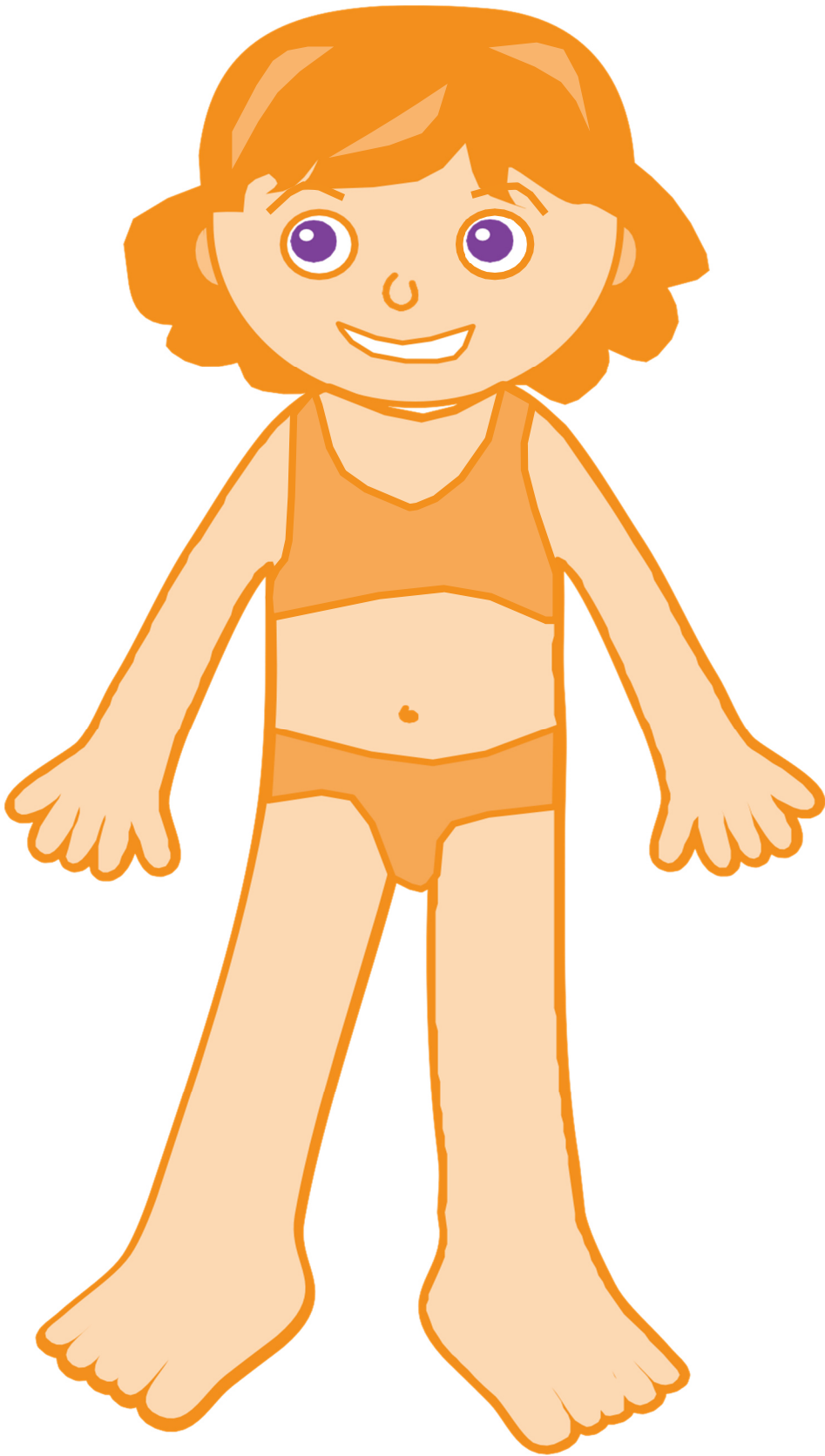
24. ¿Te gustaría, realizar conferencias para una organización?

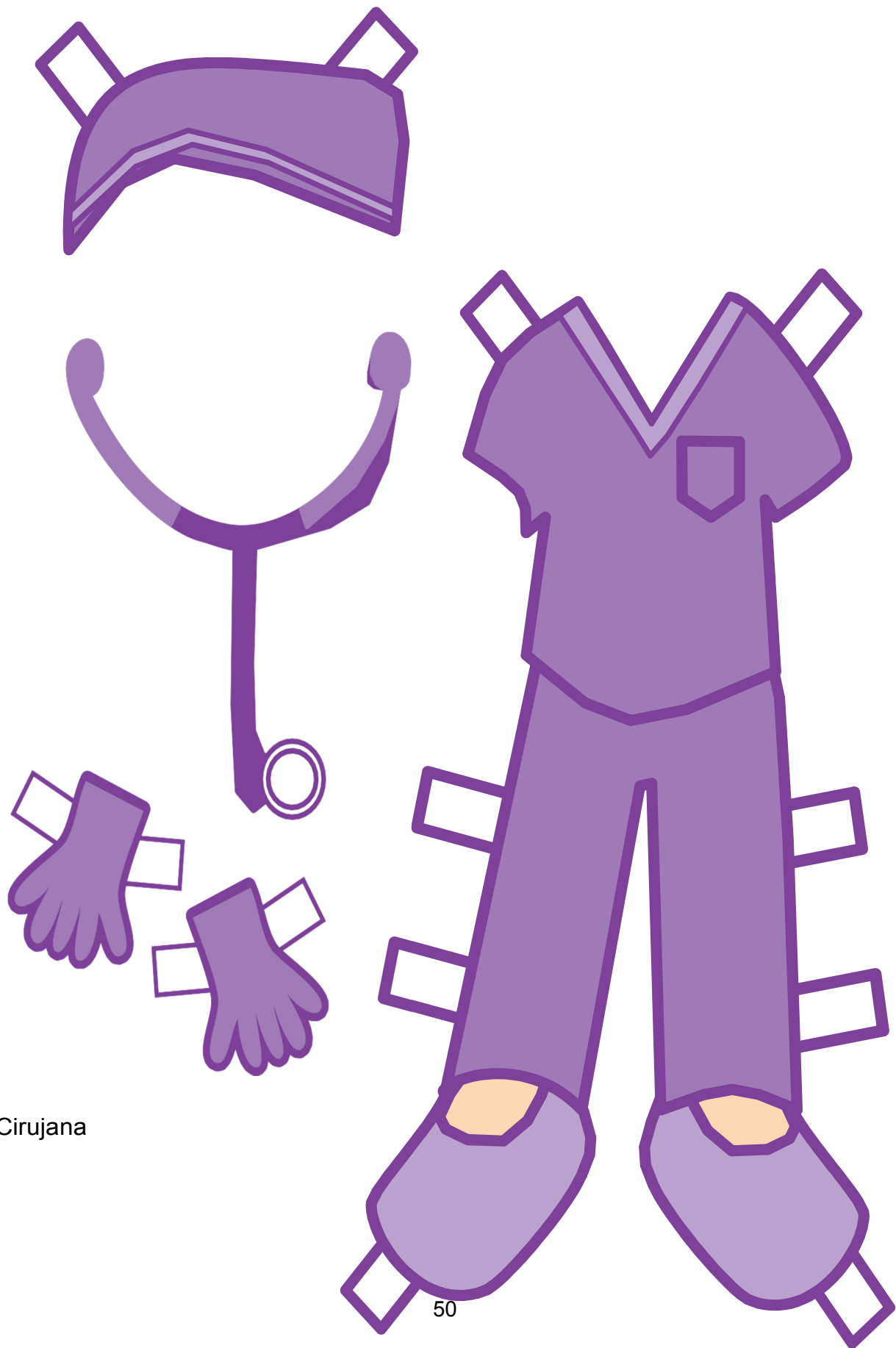
PLANTILLA E.1 – RESPUESTAS CUESTIONARIOS DE INTERESES.

<p>Cuente el puntaje de las preguntas con color verde o con la letra "A" en la columna derecha y escriba el número aquí. Para este grupo de trabajo, este es el puntaje que tienen de "REALISTAS".</p>	
<p>Cuente el puntaje de las preguntas con color rosa o con la letra "B" en la columna derecha y escriba el número aquí. Para este grupo de trabajo, este es el puntaje que tienen de "INVESTIGADORES".</p>	
<p>Cuente el puntaje de las preguntas con color anaranjado o con la letra "C" en la columna derecha y escriba el número aquí. Para este grupo de trabajo, este es el puntaje que tienen de "ARTISTICOS".</p>	
<p>Cuente el puntaje de las preguntas con color púrpura o con la letra "D" en la columna derecha y escriba el número aquí. Para este grupo de trabajo, este es el puntaje que tienen de "SOCIALES".</p>	
<p>Cuente el puntaje de las preguntas con color amarillo o con la letra "E" en la columna derecha y escriba el número aquí. Para este grupo de trabajo, este es el puntaje que tienen de "EMPRENDEDOR".</p>	
<p>Cuente el puntaje de las preguntas con color rojo o con la letra "F" en la columna derecha y escriba el número aquí. Para este grupo de trabajo, este es el puntaje que tienen de "CONVENCIONAL".</p>	

PLANTILLA F – FICHA DE TAREAS







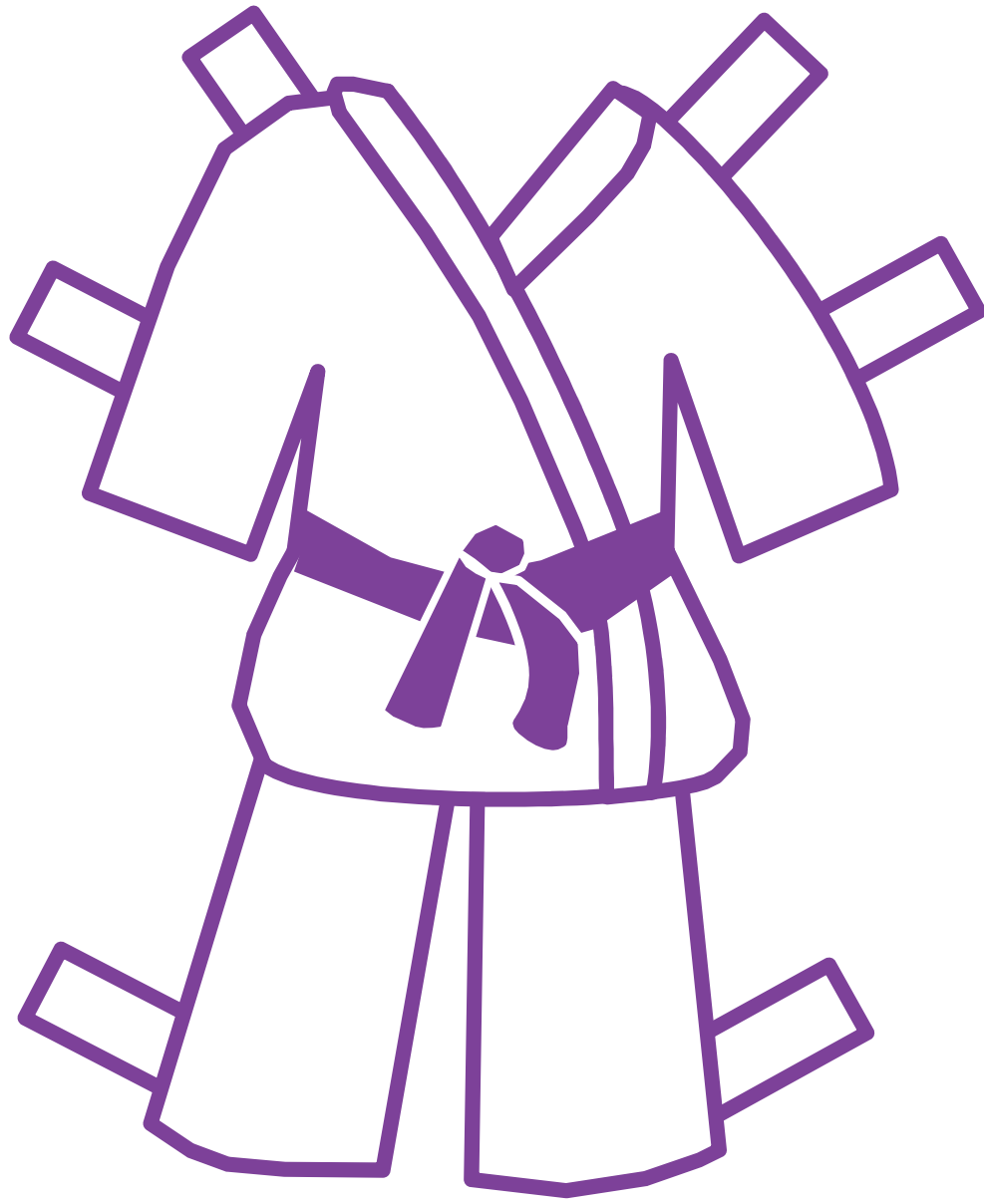
Cirujana



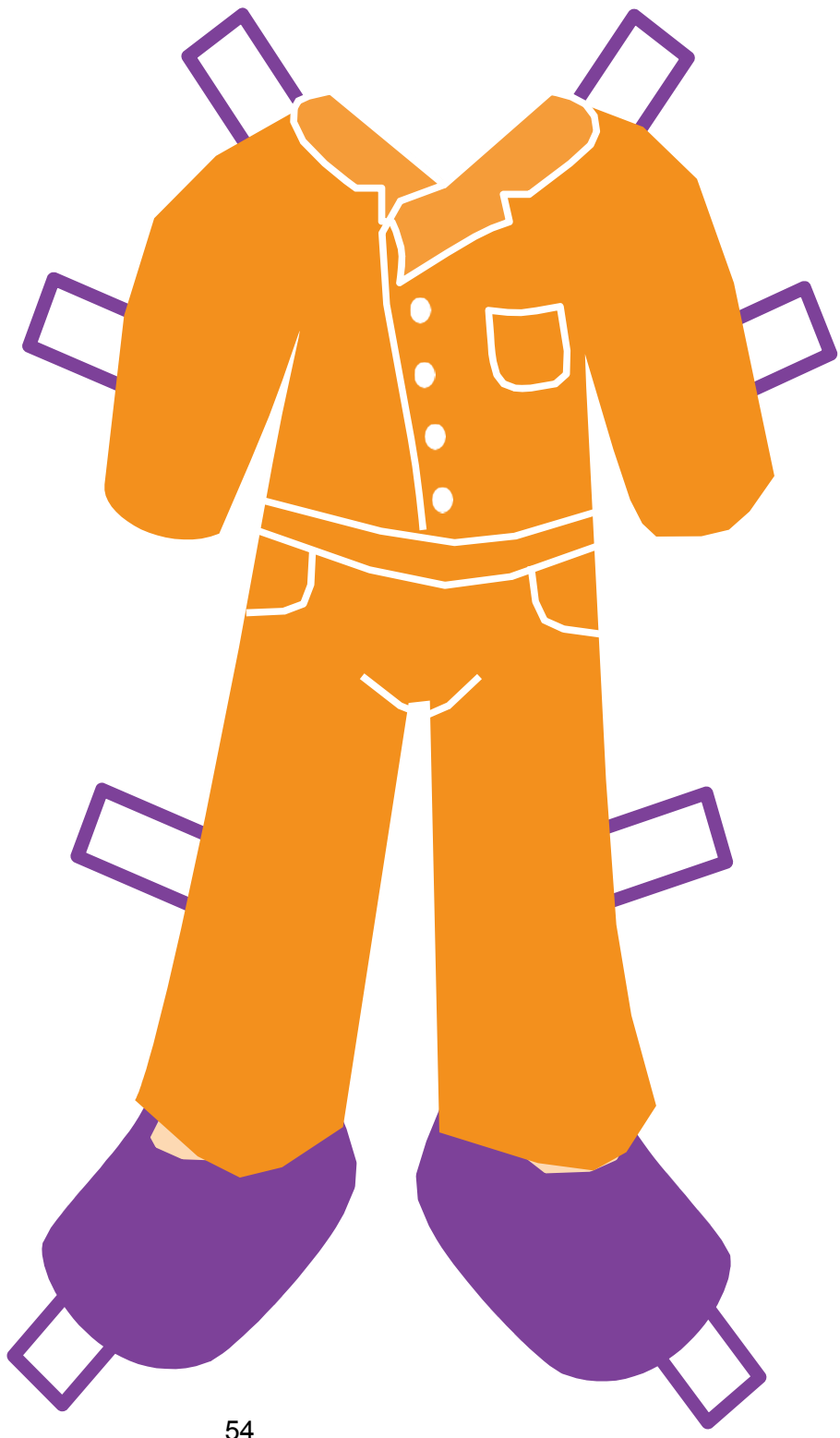
Cocinero



Futbolista



Karateca



Mecánica



Ama de casa

4 ANEXOS D

DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES ESTUDIO DE CASO 1

D.1 ACTIVIDAD 1 - ESTUDIO DE CASO 1

Tabla 8.Descripción Actividad No. 1

ESTUDIO DE CASO 1 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD No. 1	
Nombre de la Actividad:	Muñeca Armable
Descripción:	<p>Esta actividad consiste en el armado de una muñeca que se encuentra dividida en partes del cuerpo, contarán con un límite de tiempo. El objetivo es formar la figura a partir de las piezas suministradas, contando con un factor de tiempo. Este es un juego lúdico y colaborativo.</p> <p>El éxito de esta actividad depende del grado de colaboración entre los integrantes de cada equipo, por ello es necesario que coordinen muy bien su trabajo y manejen una buena comunicación entre ustedes de tal forma que se entiendan y compartan sus ideas.</p>
Participantes:	<ul style="list-style-type: none"> • Niños de sexto grado de básica secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial – Sede Tulcán de Popayán. • Docente del área de tecnología de la institución • Observadores/Investigadores
Conformación de los Equipos:	<p>Para este estudio de caso se cuenta con 1 curso, donde cada uno de sus integrantes se organizó teniendo en cuenta el número de niños que lo conformaban así:</p> <p>6E: 5 equipos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupos-Masculinos: Conformado por 2 grupos masculinos de 7 niños y 1 grupos de 6 niños. • Grupo-Femenino: Conformado por 3 niñas. • Grupo-Mixto-Equilibrado: Conformado por 3 niños y 3 niñas. • Grupo-Mixto-Desequilibrado-Femenino: Conformado por 2 niños y 3 niñas. • Grupo-Mixto-Desequilibrado-Masculino: Conformado por 4 niños y 2 niñas.
Ambiente de Trabajo:	<p>Para ejecutar la actividad se debe contar con un ambiente de trabajo amplio donde los niños puedan expresarse libremente y no generen desorden. Por tal motivo se utilizó el salón de la institución. La distribución se realizó dispersando los equipos lo que garantiza una mejor observación.</p>
Materiales:	<p>Para el desarrollo de la actividad cada equipo contó con los siguientes materiales para realizar las construcciones de las figuras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partes del cuerpo - Accesorios

	<ul style="list-style-type: none"> - Pegamento - Tijeras -Un plegable con información de la actividad (Ver ANEXOS E.1)
Metodología:	<p>Una vez conformados los equipos se ubicaron en el espacio asignado el cual tenía el material suficiente y necesario para desarrollar la actividad. Cada integrante del equipo tenía las piezas para formar la figura y los integrantes debían repartirse el trabajo para obtener poder alcanzar la actividad, Los niños debían definir la mejor forma para construir las partes de la figura que les fueron planteadas. Cada equipo se asignó un nombre como su identidad y lo escribieron en una hoja con sus respectivos integrantes.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad cada equipo es observado con el fin de obtener de ellos las características iniciales de comportamiento, organización y medición del tiempo. Finalmente cada equipo que vaya terminando reporta y se procede a evaluar si la actividad concluyó de forma exitosa o no. De esta forma dar la puntuación final al equipo.</p>
Entregables de la Actividad:	Figura construida con base a las piezas entregadas
Unidades Generadas	La unidad generada para esta actividad es la figura construida y entregada de forma tangible. (una unidad)
Defecto	Figura no terminada.

D.2 ACTIVIDAD 2 - ESTUDIO DE CASO 1

Tabla 9.Descripción Actividad No. 2

ESTUDIO DE CASO 1 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD No. 2	
Nombre de la Actividad:	súper héroe armable
Descripción:	<p>Esta actividad consiste en el armado de una superhéroe que se encuentra dividido en partes del cuerpo, contarán con un límite de tiempo. Este es un juego lúdico y colaborativo. El éxito de esta actividad depende del grado de colaboración entre los integrantes de cada equipo, por ello es necesario que coordinen muy bien su trabajo y manejen una buena comunicación entre ustedes de tal forma que se entiendan y compartan sus ideas.</p>
Participantes:	<ul style="list-style-type: none"> • Niños de sexto grado de básica secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial – Sede Tulcán de Popayán. • Docente del área de tecnología de la institución • Observadores/Investigadores

<p>Conformación de los Equipos:</p>	<p>Para este estudio de caso se cuenta con 1 curso, donde cada uno de sus integrantes se organizó teniendo en cuenta el número de niños que lo conformaban así:</p> <p>6E: 5 equipos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Grupos-Masculinos: Conformado por 2 grupos masculinos de 7 niños y 1 grupos de 6 niños. ● Grupo-Femenino: Conformado por 3 niñas. ● Grupo-Mixto-Equilibrado: Conformado por 3 niños y 3 niñas. ● Grupo-Mixto-Desequilibrado-Femenino: Conformado por 2 niños y 3 niñas. ● Grupo-Mixto-Desequilibrado-Masculino: Conformado por 4 niños y 2 niñas.
<p>Ambiente de Trabajo:</p>	<p>Para ejecutar la actividad se debe contar con un ambiente de trabajo amplio donde los niños puedan expresarse libremente y no generen desorden. Por tal motivo se utilizó el salón de la institución. La distribución se realizó dispersando los equipos lo que garantiza una mejor observación.</p>
<p>Materiales:</p>	<p>Para el desarrollo de la actividad cada equipo contó con los siguientes materiales para realizar las construcciones de las figuras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partes del cuerpo - Accesorios - Pegamento - Tijeras - Un plegable con información de la actividad (Ver ANEXOS E.2)
<p>Metodología:</p>	<p>Una vez conformados los equipos se ubicaron en el espacio asignado el cual tenía el material suficiente y necesario para desarrollar la actividad. Cada integrante del equipo tenía las piezas para formar la figura y los integrantes debían repartirse el trabajo para obtener poder alcanzar la actividad, Los niños debían definir la mejor forma para construir las partes de la figura que les fueron planteadas. Cada equipo se asignó un nombre como su identidad y lo escribieron en una hoja con sus respectivos integrantes.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad cada equipo es observado con el fin de obtener de ellos las características iniciales de comportamiento, organización y medición del tiempo. Finalmente cada equipo que vaya terminando reporta y se procede a evaluar si la actividad concluyó de forma exitosa o no. De esta forma dar la puntuación final al equipo.</p>
<p>Entregables de la Actividad:</p>	<p>Figura construida con base a las piezas entregadas</p>
<p>Unidades Generadas</p>	<p>La unidad generada para esta actividad es la figura construida y entregada de forma tangible. (una unidad)</p>
<p>Defecto</p>	<p>Figura no terminada.</p>

D.3 ACTIVIDAD 3 - ESTUDIO DE CASO 1

Tabla 10.Descripción Actividad No. 3

ESTUDIO DE CASO 1 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD No. 3	
Nombre de la Actividad:	Construye Cooperativamente
Descripción:	Es un juego lúdico - colaborativo. El objetivo es formar la estructura de un poliedro a partir de los palillos y bolas de icopor suministrados, contando con un factor de tiempo. El éxito de esta misión depende del grado de colaboración entre los integrantes de cada equipo por ello es necesario que coordinen muy bien su trabajo y manejen un único canal de comunicación de tal forma que se entiendan, comprendan y compartan sus ideas.
Participantes:	<ul style="list-style-type: none"> • Niños de sexto grado de básica secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial – Sede Tulcán de Popayán. • Docente del área de informática de la institución • Observadores/Investigadores
Conformación de los Equipos:	<p>Para este estudio de caso se cuenta con 1 curso, donde cada uno de ellos se organizó teniendo en cuenta el número de niños y niñas que lo conformaban así:</p> <p>6E: 5 equipos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupos-Masculinos: Conformado por 2 grupos masculinos de 7 niños y 1 grupos de 6 niños. • Grupo-Femenino: Conformado por 3 niñas. • Grupo-Mixto-Equilibrado: Conformado por 3 niños y 3 niñas. • Grupo-Mixto-Desequilibrado-Femenino: Conformado por 2 niños y 3 niñas. • Grupo-Mixto-Desequilibrado-Masculino: Conformado por 4 niños y 2 niñas.
Ambiente de Trabajo:	Para ejecutar la actividad se debe contar con un ambiente de trabajo amplio donde los niños puedan expresarse libremente y no generen desorden. Por tal motivo se utilizó el patio de recreo de la institución. La distribución se realizó dispersando los equipos lo que garantiza una mejor observación.
Materiales:	<p>Para el desarrollo de la actividad cada equipo contó con los siguientes materiales para realizar las construcciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 32 Palillos de madera de 30 cm • 14 Bolas de icopor • Una hoja de papel blanca • 1 lápiz • 1 borrador • Un plegable con información de la actividad (Ver ANEXOS E.3)

<p>Metodología:</p>	<p>Una vez conformados los equipos se ubicaron en el espacio del patio de recreo asignado la cual tenía sobre ella el material suficiente y necesario para desarrollar la actividad. Cada equipo debía repartirse el trabajo para obtener poder alcanzar la meta, esta fue una actividad libre, los niños debían definir la mejor forma para construir la estructura. Cada equipo se asignó un nombre como su identidad y lo escribieron en una hoja con sus respectivos integrantes.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad cada equipo es observado con el fin de obtener de ellos las características iniciales de comportamiento, organización y medición del tiempo. Finalmente cada equipo que vaya terminando reporta y se procede a evaluar si la actividad concluyó de forma exitosa o no. De esta forma dar la puntuación final al equipo.</p>
<p>Entregables de la Actividad:</p>	<p>Estructura construida a partir de palillos y bolas de icopor.</p>
<p>Unidades Generadas</p>	<p>La unidad generada para esta actividad es la estructura de un poliedro construido y entregado de forma tangible. (Una sola unidad)</p>
<p>Defecto</p>	<p>Estructura con imperfecciones.</p>

5 ANEXOS E

LÍDER DE ACTIVIDADES

E.1 ACTIVIDAD 1- ESTUDIO DE CASO 1

MUÑECA ARMABLE

MISION 1
Guía de Trabajo N° 1

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA INDUSTRIAL — SEDE PRINCIPAL
POPAYÁN 2017

INTEGRANTES

PROYECTO
ChildGender – Extendiendo Child Programming con Aspectos de Diversidad de Género

ACTIVIDAD 1

Universidad del Cauca
FACULTAD DE INGENIERÍA ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS
GRUPO DE I+D EN INGENIERÍA DE SOFTWARE – IDIS
LINEA DE INVESTIGACIÓN EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE

IDIS
Investigación y Desarrollo en Ingeniería de Software

MUÑECA ARMABLE

Esta actividad consiste en el armado de una muñeca que se encuentra dividida en partes del cuerpo, contarán con un límite de tiempo. Este es un juego lúdico y colaborativo.

El éxito de esta actividad depende del grado de colaboración entre los integrantes de cada equipo, por ello es necesario que coordinen muy bien su trabajo y manejen una buena comunicación entre ustedes de tal forma que se entiendan y compartan sus ideas.

ACTIVIDAD
Construir la figura identificando las partes del cuerpo y uniéndolas para formar la muñeca en su totalidad.

REGLA S:
⇒ Con todas piezas, deben construir la muñeca sin que falte ninguna de sus partes.
⇒ Al momento de formar las distintas partes del cuerpo no debe quedar ni una parte sobrando.
⇒ El adicionar accesorios sumará mayor puntaje.

MATERIALES:
⇒ Partes del cuerpo
⇒ Accesorios
⇒ Pegamento
⇒ Tijeras

TIEMPO
En total, tendrán 45 minutos para lograr formar la figura de la muñeca.

PISTA:
Debes doblar los bordes blancos hacia adentro. Para después pegarlos en su lugar correspondiente.
Se dobla donde estén las líneas punteadas - - - para lograr formar la muñeca.

INDICACIONES:

- Cada equipo debe tener un nombre como su identidad dentro del juego, escribirlo en la hoja con sus integrantes.
- Cada equipo debe repartirse el trabajo, para obtener el logro de esta actividad.
- Cada integrante tendrá una parte y compartirá sus ideas con los demás para solucionarlo (Tiempo máximo 5 minutos para planear).
- Iniciar la construcción de la muñeca.

PUNTUACIÓN:
⇒ Se dará la puntuación de acuerdo a la construcción de las figuras y al trabajo de equipo.

PUNTACION ACTIVIDAD:
⇒ Mínimo 1 punto, máximo 5 puntos.

DESCUENTOS Y BONO S:
⇒ Máximo 5 puntos para el puntaje total.
⇒ Por solicitar tiempo adicional (5 minutos) se restarán 2 puntos.
⇒ Se dará puntaje adicional a los 3 primeros grupos en terminar la actividad y adicionar accesorios.

NOMBRE DEL EQUIPO

Figura 4

E.2 ACTIVIDAD 2- ESTUDIO DE CASO 1

SUPERHERO E ARMABLE

MISION 2
Guía de Trabajo N° 2

INTEGRANTES

PROYECTO
ChildGender - Extendiendo ChildProgramming con Aspectos de Diversidad de Género

INSTITUCION EDUCATIVA TÉCNICA INDUSTRIAL — SED E PRINCIPAL
POPAYÁN 2017

ACTIVIDAD 2

Universidad del Cauca


FACULTAD DE INGENIERÍA ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS
GRUPO DE I + D EN INGENIERÍA DE SOFTWARE - IDIS
LINEA DE INVESTIGACIÓN EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE

IDIS
Investigación y Desarrollo en Ingeniería de Software

SUPERHÉROE ARMABLE

Esta actividad consiste en el armado de una superhéroe que se encuentra dividido en partes del cuerpo, contarán con un límite de tiempo. Este es un juego lúdico y colaborativo.

El éxito de esta actividad depende del grado de colaboración entre los integrantes de cada equipo, por ello es necesario que coordinen muy bien su trabajo y manejen una buena comunicación entre ustedes de tal forma que se entiendan y compartan sus ideas.



ACTIVIDAD

Construir la figura identificando las partes del cuerpo y uniéndolas para formar la superhéroe en su totalidad.

REGLA S:

- ⇒ Con todas piezas, deben construir la superhéroe sin que falte ning una de sus partes.
- ⇒ Al momento de formar las distintas partes del cuerpo no debe quedar ni una parte sobrante.
- ⇒ El adicionar accesorios sumara mayor puntaje.

MATERIALES:

- ⇒ Partes del Cuerpo
- ⇒ Accesorios
- ⇒ Pegamento
- ⇒ Tijeras

TIEMPO

En total, tendrán 60 minutos para lograr formar la figura de la superhéroe.

PISTA S:

Debes doblar los bordes blancos hacia adentro. Para después pegarlos en su lugar correspondiente.

Se dobla donde estén las líneas punteadas - - - para lograr formar la muñeca.

INDICACIONES:

- Cada equipo debe tener un nombre como su identidad dentro del juego, escribirlo en la hoja con sus integrantes.
- Cada equipo debe repartirse el trabajo, para obtener el logro de esta actividad.
- Cada integrante tendrá una parte y compartirá sus ideas con los demás para solucionar (Tiempo máximo 5 minutos para planear).
- Iniciar la construcción de la muñeca.

PUNTUACION:

⇒ Se dará la puntuación de acuerdo a la construcción de las figuras y al trabajo de equipo.

PUNTACION ACTIVIDAD:

⇒ Mínimo 1 punto, máximo 5 puntos.

DESCUENTO S Y BONO S:

- ⇒ Máximo 3 puntos para el puntaje total.
- ⇒ Por solicitar tiempo adicional (5 minutos) se restaran 2 puntos.
- ⇒ Se dará puntaje adicional a los 3 primeros grupos en terminar la actividad y adicionar accesorios.

NOMBRE DEL EQUIPO

Figura 5

E.3 ACTIVIDAD 3 - ESTUDIO DE CASO 1

CONSTRUYE COOPERATIVAMENTE

MISION 3

Gula de Trabajo N° 3

INTEGRANTES

PROYECTO

ChildGender – Extendiendo ChildProgramming con Aspectos de Diversidad de Género

ACTIVIDAD 3



Universidad del Cauca

FACULTAD DE INGENIERIA ELECTRONICA Y TELECOMUNICACIONES

DEPARTAMENTO DE SISTEMAS

GRUPO DE I - D EN INGENIERIA DE SOFTWARE – IDIS

LINEA DE INVESTIGACION EN INGENIERIA DEL SOFTWARE



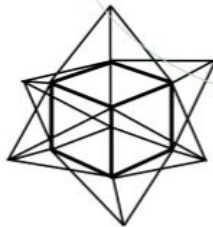
INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA INDUSTRIAL—SEDE PRINCIPAL
POPAYÁN 2017

CONSTRUYE COOPERATIVAMENTE



La tercera actividad que deben explorar, es la construcción de una estructura en un límite de tiempo, el cual es un juego lúdico y colaborativo.

El éxito de esta actividad depende del grado de colaboración entre los integrantes de cada equipo, por ello es necesario que coordinen muy bien su trabajo y manejen una buena comunicación entre ustedes de tal forma que se entiendan y compartan sus ideas.



MATERIALES

- ⇒ 36 Palillos de madera de 30 cm
- ⇒ 14 Bolas de icopor
- ⇒ 1 lapiz

TIEMPO:

Tendrán 30 minutos para lograr formar la figura en 3D del poliedro.



INDICACIONES:

- Cada equipo debe tener un nombre como su identidad dentro del juego, escribirlo en la hoja con sus integrantes.
- Cada equipo debe repartirse el trabajo, para obtener el logro de esta actividad.
- Cada integrante tendrá una parte y compartirá sus ideas con los demás para solucionar (Tiempo máximo 5 minutos para planear).
- Iniciar la formación de la figura.



PUNTUACIÓN:

- ⇒ Se dará la puntuación de acuerdo a la construcción de las figuras y al trabajo de equipo.

PUNTACION ACTIVIDAD:

- ⇒ Mínimo 1 punto, máximo 5 puntos.

DESCUENTOS Y BONO S:

- ⇒ Máximo 8 puntos para el puntaje total.
- ⇒ Por solicitar tiempo adicional (5 minutos) se restaran 2 puntos.
- ⇒ Se dará puntaje adicional a los 3 primeros grupos en terminar la actividad.

NOMBRE DEL EQUIPO

Figura 6

ANEXOS F

DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES ESTUDIO DE CASO 2

F.1 ACTIVIDAD 1 - ESTUDIO DE CASO 2

Tabla 11.Descripción Actividad No. 1

ESTUDIO DE CASO 2 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD No. 1	
Nombre de la Actividad:	Proyecto: Disparo de Globos
Descripción:	<p>La actividad consiste en la realización de un proyecto de desarrollo de software, donde se apliquen los conceptos de algoritmia y programación básica enfocada a los niños, previamente estudiados (Ver ANEXOS E G.1).</p> <p>ndo con los mismos equipos de trabajo y bajo condiciones ormente descrito.</p> <p>El proyecto consistió en desarrollar en la herramienta de programación Scratch diseñada para niños, un mini juego sencillo que permitiera disparar a unos globos.</p>
Participantes:	<ul style="list-style-type: none"> • Niños de séptimo grado de básica secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial – Sede Tulcán de Popayán. • Docente del área de tecnología de la institución • Observadores/Investigadores
Conformación de los Equipos:	<p>Para este estudio de caso se cuenta con 1 curso de control, donde cada uno de sus integrantes se organizó teniendo en cuenta el número de niños y niñas que lo conformaban así:</p> <p>7E: 8 equipos de la siguiente manera: 8 equipos, 2 de ellos con 6 integrantes cada uno, 3 de ellos con 4 integrantes, 2 de ellos con 3 integrantes y 1 de ellos con 5 integrantes respectivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 Equipo conformado por 6 integrantes masculinos. ▪ 1 Equipo conformado por 5 integrantes masculinos. ▪ 1 Equipo conformado por 4 integrantes masculinos. ▪ 1 Equipo conformado por 3 integrantes masculinos. ▪ 2 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 1 niña. ▪ 1 Equipo conformado por 4 integrantes niños y 2 niñas. ▪ 1 Equipo conformado por 1 integrantes niño y 2 niñas.
Ambiente de Trabajo:	El espacio de trabajo para estas sesiones fue la Sala de Vive Digital de la institución, donde se dispuso de 6 mesas para poder organizar los equipos con sus respectivas sillas. La ubicación de las mesas se hizo conforme a los equipos experimentales y de control, estos últimos fueron ubicados en los extremos del salón

	para facilitar la observación de los equipos experimentales (fuentes de información para este estudio) y para controlar el desempeño de los equipos de control.
Materiales:	<p>Para el desarrollo de la actividad cada equipo se le entregó el material de trabajo respectivo el cual incluía:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 computadores portátiles por mesa de trabajo cada uno con su mouse. - 1 Líder de Trabajo para la actividad. - 1 Hoja con la misión y sus respectivos puntajes. - 1 Lápiz - 1 Borrador - 1 Líder de Trabajo
Metodología:	<p>La metodología empleada para esta actividad se describe a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicar a cada equipo en las respectivas mesas de trabajo de forma estratégica. 2. Hacer la entrega de los materiales a cada equipo. 3. Realizar la explicación de la actividad. 4. Una vez iniciada los equipos de trabajo siguieron un protocolo de trabajo así: <ul style="list-style-type: none"> • Leer el problema a resolver tratando de entender entre toda la situación. • Los equipos de trabajo establecieron la asignación de roles y se organizaron teniendo en cuenta una tarea asignada. <p>Una vez conformados los equipos se ubicaron en el espacio asignado el cual tenía el material suficiente y necesario para desarrollar la actividad. Cada uno de los integrantes debían repartirse el trabajo para obtener poder alcanzar la actividad, Los niños debían definir la mejor forma para construir el mini juego planteado. Cada equipo se asignó un nombre como su identidad y lo escribieron en una hoja con sus respectivos integrantes.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad cada equipo es observado con el fin de obtener de ellos las características iniciales de comportamiento, organización y medición del tiempo. Finalmente cada equipo que vaya terminando reporta y se procede a evaluar si la actividad concluyó de forma exitosa o no. De esta forma dar la puntuación final al equipo.</p>
Entregables de la Actividad:	<p>Como resultado de esta actividad los equipos de trabajo debían entregar los siguientes productos entregables:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proyecto codificado en la herramienta de Scratch e integrado.
Unidades Generadas:	Programa (software) desarrollado en Scratch correspondiente a la solución del proyecto “Disparo de Globos” planteado para la actividad.
Defectos:	La ejecución del código no genera el resultado esperado, no se utilizan correctamente las estructuras definidas por Scratch

F.2 ACTIVIDAD 2 - ESTUDIO DE CASO 2

Tabla 12.Descripción Actividad No. 2

ESTUDIO DE CASO 2 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD No. 2	
Nombre de la Actividad:	Proyecto: Baloncesto
Descripción:	<p>La actividad consiste en la realización de un proyecto de desarrollo de software, donde se apliquen los conceptos de algoritmia y programación básica enfocada a los niños, previamente estudiados. (Ver ANEXOS G.2)</p> <p>Esta actividad se desarrolló contando con los mismos equipos de trabajo y bajo condiciones similares al estudio de caso anteriormente descrito.</p> <p>El proyecto consistió en desarrollar en la herramienta de programación Scratch diseñada para niños, un mini-juego donde utilizando las flechas del teclado podremos controlar a la jugadora, para que vaya a por la pelota. Cuando tiene la pelota en la mano utilizamos la tecla <espacio> para lanzar a canasta. Si la pelota pasa por el centro del aro anotamos un punto.</p>
Participantes:	<ul style="list-style-type: none"> • Niños de sexto grado de básica secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial – Sede Tulcán de Popayán. • Docente del área de tecnología de la institución • Observadores/Investigadores
Conformación de los Equipos:	<p>Para este estudio de caso se cuenta con 2 grupos experimentales , donde cada uno de sus integrantes se organizó teniendo en cuenta el número de niños y niñas que lo conformaban así:</p> <p>7C: 8 equipos de la siguiente manera:</p> <p>8 equipos: 1 de ellos con 6 integrantes cada uno, 4 de ellos con 5 integrantes cada uno, 2 de ellos con 4 integrantes cada uno y 1 de ellos con 2 integrantes respectivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Equipos conformados por 5 integrantes niños y 1 niña. • 2 Equipos conformados por 4 integrantes niños y 1 niña. • 2 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 1 niña. • 2 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 2 niñas. • 1 Equipos conformados por 2 integrantes niños. <p>7B: 10 equipos de la siguiente manera:</p> <p>10 equipos: 3 de ellos con 5 integrantes cada uno, 3 de ellos con 3 integrantes cada uno, 2 de ellos con 4 integrantes cada uno y 2 de ellos con 3 integrantes respectivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 1 niña.

	<ul style="list-style-type: none"> • 3 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 2 niñas. • 3 Equipos conformados por 3 integrantes niños. • 2 Equipos conformados por 2 integrantes niños y 1 niña.
Ambiente de Trabajo:	El espacio de trabajo para estas sesiones fue la Sala de Vive Digital de la institución, donde se dispuso de 6 mesas para poder organizar los equipos con sus respectivas sillas. La ubicación de las mesas se hizo conforme a los equipos experimentales y de control, estos últimos fueron ubicados en los extremos del salón para facilitar la observación de los equipos experimentales (fuentes de información para este estudio) y para controlar el desempeño de los equipos de control.
Materiales:	Para el desarrollo de la actividad cada equipo se le entregó el material de trabajo respectivo el cual incluía: <ul style="list-style-type: none"> - 2 computadores portátiles por mesa de trabajo cada uno con su mouse. - 1 Líder de Trabajo para la actividad. - 1 Hoja con la misión y sus respectivos puntajes. - 1 Lápiz - 1 Borrador - 1 Líder de Trabajo
Metodología:	<p>La metodología empleada para esta actividad se describe a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicar a cada equipo en las respectivas mesas de trabajo de forma estratégica. 2. Hacer la entrega de los materiales a cada equipo. 3. Realizar la explicación de la actividad. 4. Una vez iniciada los equipos de trabajo siguieron un protocolo de trabajo así: <ul style="list-style-type: none"> • Leer el problema a resolver tratando de entender entre toda la situación. • Los equipos de trabajo establecieron la asignación de roles y se organizaron teniendo en cuenta una tarea asignada. <p>Una vez conformados los equipos se ubicaron en el espacio asignado el cual tenía el material suficiente y necesario para desarrollar la actividad. Cada uno de los integrantes debían repartirse el trabajo para obtener poder alcanzar la actividad, Los niños debían definir la mejor forma para construir el mini juego planteado. Cada equipo se asignó un nombre como su identidad y lo escribieron en una hoja con sus respectivos integrantes.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad cada equipo es observado con el fin de obtener de ellos las características iniciales de comportamiento, organización y medición del tiempo. Finalmente cada equipo que vaya terminando reporta y se procede a evaluar si la actividad concluyó de forma exitosa o no. De esta forma dar la puntuación final al equipo.</p>
Entregables de la Actividad:	<p>Como resultado de esta actividad los equipos de trabajo debían entregar los siguientes productos entregables:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proyecto codificado en la herramienta de Scratch e integrado.

Unidades Generadas:	Programa (software) desarrollado en Scratch correspondiente a la solución del proyecto “Baloncesto” planteado para la actividad.
Defectos:	La ejecución del código no genera el resultado esperado, no se utilizan correctamente las estructuras definidas por Scratch

F.3 ACTIVIDAD 3 - ESTUDIO DE CASO 2

Tabla 13. Descripción Actividad No. 3

ESTUDIO DE CASO 2 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD No. 3	
Nombre de la Actividad:	Proyecto: Cazando Bananas
Descripción:	<p>La actividad consiste en la realización de un proyecto de desarrollo de software, donde se apliquen los conceptos de algoritmia y programación básica enfocada a los niños, previamente estudiados. (Ver ANEXOS G.3)</p> <p>Esta actividad se desarrolló contando con los mismos equipos de trabajo y bajo condiciones similares al estudio de caso anteriormente descrito.</p> <p>El proyecto consistió en desarrollar en la herramienta de programación Scratch diseñada para niños, un mini juego sencillo que permitiera utilizar las flechas del teclado para mover el mono y cazar las bananas que van apareciendo al azar.</p>
Participantes:	<ul style="list-style-type: none"> • Niños de sexto grado de básica secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial – Sede Tulcán de Popayán. • Docente del área de tecnología de la institución • Observadores/Investigadores
Conformación de los Equipos:	<p>Para este estudio de caso se cuenta con 2 grupos experimentales, donde cada uno de sus integrantes se organizó teniendo en cuenta el número de niños y niñas que lo conformaban de la siguiente manera:</p> <p>7C: 8 equipos de la siguiente manera:</p> <p>8 equipos: 1 de ellos con 6 integrantes cada uno, 4 de ellos con 5 integrantes cada uno, 2 de ellos con 4 integrantes cada uno y 1 de ellos con 2 integrantes respectivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Equipos conformados por 5 integrantes niños y 1 niña. • 2 Equipos conformados por 4 integrantes niños y 1 niña. • 2 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 1 niña. • 2 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 2 niñas. • 1 Equipos conformados por 2 integrantes niños. <p>7B: 10 equipos de la siguiente manera:</p>

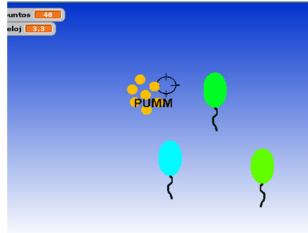
	<p>10 equipos: 3 de ellos con 5 integrantes cada uno, 3 de ellos con 3 integrantes cada uno, 2 de ellos con 4 integrantes cada uno y 2 de ellos con 3 integrantes respectivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 1 niña. • 3 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 2 niñas. • 3 Equipos conformados por 3 integrantes niños. • 2 Equipos conformados por 2 integrantes niños y 1 niña. <p>Para este estudio de caso también se le aplicó a 1 curso de control esta actividad, donde cada uno de sus integrantes se organizó teniendo en cuenta el número de niños y niñas que lo conformaban así:</p> <p>7E: 8 equipos de la siguiente manera: 8 equipos, 2 de ellos con 6 integrantes cada uno, 3 de ellos con 4 integrantes, 2 de ellos con 3 integrantes y 1 de ellos con 5 integrantes respectivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 Equipo conformado por 6 integrantes masculinos. ▪ 1 Equipo conformado por 5 integrantes masculinos. ▪ 1 Equipo conformado por 4 integrantes masculinos. ▪ 1 Equipo conformado por 3 integrantes masculinos. ▪ 2 Equipos conformados por 3 integrantes niños y 1 niña. ▪ 1 Equipo conformado por 4 integrantes niños y 2 niñas. ▪ 1 Equipo conformado por 1 integrantes niño y 2 niñas.
<p>Ambiente de Trabajo:</p>	<p>El espacio de trabajo para estas sesiones fue la Sala de Vive Digital de la institución, donde se dispuso de 6 mesas para poder organizar los equipos con sus respectivas sillas. La ubicación de las mesas se hizo conforme a los equipos experimentales y de control, estos últimos fueron ubicados en los extremos del salón para facilitar la observación de los equipos experimentales (fuentes de información para este estudio) y para controlar el desempeño de los equipos de control.</p>
<p>Materiales:</p>	<p>Para el desarrollo de la actividad cada equipo se le entregó el material de trabajo respectivo el cual incluía:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 computadores portátiles por mesa de trabajo cada uno con su mouse. - 1 Líder de Trabajo para la actividad. - 1 Hoja con la misión y sus respectivos puntajes. - 1 Lápiz - 1 Borrador - 1 Líder de Trabajo
<p>Metodología:</p>	<p>La metodología empleada para esta actividad se describe a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicar a cada equipo en las respectivas mesas de trabajo de forma estratégica. 2. Hacer la entrega de los materiales a cada equipo. 3. Realizar la explicación de la actividad. 4. Una vez iniciada los equipos de trabajo siguieron un protocolo de trabajo así:

	<ul style="list-style-type: none"> • Leer el problema a resolver tratando de entender entre toda la situación. • Los equipos de trabajo establecieron la asignación de roles y se organizaron teniendo en cuenta una tarea asignada. <p>Una vez conformados los equipos se ubicaron en el espacio asignado el cual tenía el material suficiente y necesario para desarrollar la actividad. Cada uno de los integrantes debían repartirse el trabajo para obtener poder alcanzar la actividad, Los niños debían definir la mejor forma para construir el mini juego planteado. Cada equipo se asignó un nombre como su identidad y lo escribieron en una hoja con sus respectivos integrantes.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad cada equipo es observado con el fin de obtener de ellos las características iniciales de comportamiento, organización y medición del tiempo. Finalmente cada equipo que vaya terminando reporta y se procede a evaluar si la actividad concluyó de forma exitosa o no. De esta forma dar la puntuación final al equipo.</p>
Entregables de la Actividad:	<p>Como resultado de esta actividad los equipos de trabajo debían entregar los siguientes productos entregables:</p> <p>-Proyecto codificado en la herramienta de Scratch e integrado.</p>
Unidades Generadas:	<p>Programa (software) desarrollado en Scratch correspondiente a la solución del proyecto “Cazando Bananas” planteado para la actividad.</p>
Defectos:	<p>La ejecución del código no genera el resultado esperado, no se utilizan correctamente las estructuras definidas por Scratch</p>

7 ANEXOS G

ANEXOS G.1 MISIÓN CONTROL: DISPARO DE GLOBOS

MISIÓN: Hacer un mini-juego donde se disparen a los globos.



TAREAS:

Dibujar los globos:

- Dibujar el globo y hacer que la mira se mueva con el ratón del computador. 5 puntos
- Crear disfraz para el globo y que hacer que cuando explote un globo Muestre el mensaje “PUM” 4 puntos

Colocar el globo en otro lado de la pantalla:

- Colocar el globo en una posición aleatoria. 4 puntos

Duplicar los globos

- Hacer que los globos se Dupliquen unas vez se le dispare a un globo. 5 puntos

BONUS O ACTIVIDAD ADICIONAL:

1. Cuando se dispare el globo agregaremos un bloque que debe decir el siguiente mensaje “**¡Que inteligente!**” 3pts
2. Reduciremos el tiempo del juego a **15 segundos**. 2pts
3. Antes de detener el juego, agregaremos un sonido llamado **Clapping**. 3pts
4. Antes de detener el juego, haremos un bloque que nos pregunte “**Eres muy bueno, ¿quieres volver a intentarlo?**” 2pts

LISTA DE PISTAS:

1. Elegir un fondo.
2. Dibujar la mira y el globo.

3. Definir punto de partida.
4. Agregar movimiento al globo.
5. Programar el disparo.
6. Añadir puntuación
7. Colocar el globo en una posición aleatoria.
8. Cambiar el color del globo.
9. 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

ANEXOS G.2 MISIÓN EXPERIMENTAL 1: BALONCESTO

MISIÓN: Hacer un juego donde utilizando las flechas del teclado podremos controlar a la jugadora, para que vaya a por la pelota. Cuando tiene la pelota en la mano utilizamos la tecla <espacio> para lanzar a canasta. Si la pelota pasa por el centro del aro anotamos un punto.



TAREAS:

- Hacer que se detecte que cuando el balón pasa por el centro del aro de la canasta. 5 puntos
- La Jugadora, busca la pelota y lanza hacia la canasta. 8 puntos
- Lanzar el balón 5 puntos
- Puntuación 5 puntos

BONUS O ACTIVIDAD ADICIONAL:

1. Agregaremos un sonido llamado **Clapping**.2pts
2. Sumar puntos de 2 en 2. 3pts
3. Agregar un bloque para detener el programa. 5pts

LISTA DE PISTAS:

1. Elegir un fondo.
2. Dibujar la jugadora, el balón y la canasta.
3. Programar la búsqueda del balón, lanzamiento y encestar.
4. Moverse cuando se presiona una tecla.
5. Agregar movimiento a la izquierda y derecha.
6. Añadir puntuación.
8. Opcional Bonos.

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

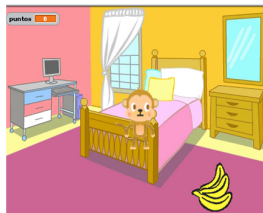
Primer equipo: 3 puntos

Segundo equipo: 2 puntos

Tercer equipo: 1 punto

ANEXOS G.3 MISIÓN EXPERIMENTAL 2: CAZANDO BANANAS

MISIÓN: Hacer un mini-juego donde utilizamos las flechas del teclado para mover el mono y cazar las bananas que van apareciendo al azar.



TAREAS:

- Agrega un escenario llamado *Woods and ben*. 5 puntos
- Dibuja un objeto llamado *Monkey2* 5 puntos
- Programa la posición inicial del mono. 5 puntos
- Dibujar la banana. 5 puntos

- Hacer que cuando se caza una banana, sumar un punto.
5 puntos

BONUS O ACTIVIDAD ADICIONAL:

- Cuando el mono toque la banana, agregaremos un bloque que debe decir el siguiente mensaje: “**¡Eres muy bueno!**” 3pts
- Agregaremos un nuevo fondo llamado: *Bedroom2* y crearemos un bloque que permita el cambio de fondo 5pts
- Haremos que el cronómetro, que hace desaparecer la banana sea cada 3 segundos 2pts

LISTA DE PISTAS:

1. Elegir un fondo.
2. Dibujar el mono.
3. Moverse cuando se presiona una tecla.
4. Agregar movimiento a la izquierda y derecha.
5. Programar la sensación de profundidad.
6. Dibujar la banana.
7. Añadir puntuación.
8. Desaparecer la banana.
9. Opcional Bonos

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

8 ANEXOS H

H.1 TEST DE EVALUACIÓN PARA IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS INDIVIDUALES DE LOS NIÑOS

Para empezar, me gustaría que me dijeras:

Señala con una X qué eres: Niño ____ Niña ____

Nombre

completo:

¿Qué edad tienes?: _____ años



Ahora cuéntame, señala con una X tu respuesta:

1. ¿Te gusta trabajar en equipo?

Si ____

No__

2. ¿Te gusta compartir con tus compañeros de clase?

Si ____

No__

3. De todas las actividades descríbenos una:

4. Hacer un dibujo sobre lo que más te gusto de las actividades

5. Qué actividad nueva te gustaría realizar en clase

6. ¿En alguna de las actividades no te sentiste a gusto? ¿Por qué?

7. ¿Cómo hiciste para que el muñeco armable se mantuviera en pie?

8. Con tu grupo de trabajo, ¿Qué fue lo que más te gusto de trabajar con ellos?

9. ¿Qué actividades piensas que pueden hacer las mujeres y cuáles los hombres?

Escríbelas en las dos columnas:

Mujer	Hombre

10. ¿Qué palabras utilizarías para describir a los niños y cuáles a las niñas?

Escríbelas en las dos columnas:

Niños	Niñas

11. ¿Qué actividades y/o juegos haces en la hora de descanso?

12. ¿Qué actividades y/o juegos no realizarías nunca en el patio? ¿Por qué?

13. Cuando juegas en el descanso, ¿permites que un compañero entre en el grupo de juego?

Marca con una o varias X.

Si _____ No _____ A veces _____

14. ¿Y una compañera?

Si _____ No _____ A veces _____

15. ¿Qué palabras usarías para elogiar a una amiga?

Marca con una o varias X.

Tierna ___	Fuerte ___
Generosa ___	Independiente ___
Ágil ___	Buena ___
Trabajadora ___	Valiente ___
Inteligente ___	Linda ___

16. ¿Qué palabras usarías para elogiar a un amigo?

Marca con una o varias X.

Tierno ___	Fuerte ___
Generoso ___	Independiente ___
Ágil ___	Bueno ___
Trabajador ___	Valiente ___
Inteligente ___	Lindo ___

17. ¿Qué profesión desearías ser cuando seas grande? Elige las 3 que más te gusten de la lista. **Márcalas con una X.**

Policía _____	Docente _____
Veterinario o veterinaria _____	Bombero o bombera _____
Mecánico o mecánica _____	Médico _____
Secretaria o secretaria _____	Enfermero o enfermera _____
Albañil _____	Cantante _____
Periodista _____	Camionero _____
Informática/o _____	Directora de oficina _____
Modelo _____	Cocinero o cocinera _____
Deportista _____	Peluquero o peluquera _____
Actor o actriz _____	Dueño/a de una tienda _____
Otra : _____	Otra: _____

H.2 INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN DE COMPORTAMIENTO EN EQUIPOS

Tabla 14

Nombre del grupo:

INDICADOR	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Distribución de funciones			
Organización			
Participación			
Liderazgo			
Toma de decisiones			
Clima de trabajo			
Normas o reglas			
Motivación			

OBSERVACIONES: _____

H.3 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DEL REGISTRO DE DEFECTOS (CALIDAD)

H.3.1 instrumento para la medición del registro de defectos del artefacto construido – actividad 1 caso de estudio 1.

Nombre del grupo:

Marque con una X para calificar, tenga en cuenta:

1. Grave: Le hace falta por armar 3 o más partes de la figura
Moderado: Le hace falta dos por armar 2 partes de la figura
Leve: Le hace falta por armar 1 parte de la figura
2. Grave: Le hace falta por armar 3 o más partes de la figura
Moderado: Le hace falta dos por armar 2 partes de la figura
Leve: Le hace falta por armar 1 parte de la figura
3. Grave: Le hace falta por pegar 3 o más partes de la figura
Moderado: Le hace falta por pegar 2 partes de la figura
Leve: Le hace falta por pegar 1 parte de la figura
4. Grave: Le hace falta por pegar 3 o más partes de la figura en su lugar correspondiente
Moderado: Le hace falta por pegar 2 partes de la figura en su lugar correspondiente
Leve: Le hace falta por pegar 1 parte de la figura en su lugar correspondiente
5. Grave: Tiene 10 o más errores de pegado y aberturas
Moderado: Tiene entre (5-8) errores de pegado y aberturas
Leve: Tiene entre (1-6) errores de pegado y aberturas
6. Grave: Tiene 3 o más errores de pegado y aberturas
Moderado: Tiene 2 errores de pegado y aberturas
Leve: Tiene 1 errores de pegado y aberturas

Tabla 15

No	ÍTEMS DE EVALUACIÓN POR ACTIVIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
1	Problema o errores en el armado de cada una de las partes (la cabeza, los brazos, el tronco) están debidamente armados				
2	Cada una de las partes complementarias (la bandana, el lazo, cabello) están debidamente armados				
3	Cada una de las partes (la cabeza, los brazos, el tronco) están unidos entre sí				
4	Cada una de las partes complementarias (La bandana, el lazo, el cabello) están unidos en su lugar correspondiente				
5	Cada una de las partes (la cabeza, los brazos, el tronco) está pegados de forma correcta, es decir,				

	no presentan aberturas en sus pliegues.				
6	Cada una de las partes complementarias (La bandana, el lazo, el cabello) está pegados de forma correcta y no presentan aberturas en sus pliegues.				

H.3.2 instrumento para la medición del registro de defectos del artefacto construido – actividad 2 caso de estudio 1.

Nombre del grupo: _____

Marque con una X para calificar, tenga en cuenta:

1. Grave: Le hace falta por armar 3 o más partes de la figura
Moderado: Le hace falta dos por armar 2 partes de la figura
Leve: Le hace falta por armar 1 parte de la figura
2. Grave: Le hace falta por armar 5 o más partes de la figura
Moderado: Le hace falta dos por armar 3 o 4 partes de la figura
Leve: Le hace falta por armar 1 o 2 partes de la figura
3. Grave: Le hace falta por pegar 3 o más partes de la figura
Moderado: Le hace falta por pegar 2 partes de la figura
Leve: Le hace falta por pegar 1 parte de la figura
4. Grave: Le hace falta por pegar 5 o más partes de la figura
Moderado: Le hace falta por pegar 3 o 4 partes de la figura
Leve: Le hace falta por pegar 2 o menos partes de la figura
5. Grave: Tiene 10 o más errores de pegado y aberturas
Moderado: Tiene entre (6-9) errores de pegado y aberturas
Leve: Tiene entre (1-5) errores de pegado y aberturas
6. Grave: Tiene 5 o más errores de pegado y aberturas
Moderado: Tiene 3 o 4 errores de pegado y aberturas
Leve: Tiene 1 o 2 errores de pegado y aberturas

Tabla 16

No	ÍTEMS DE EVALUACIÓN POR ACTIVIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
1	problemas o errores en el armado de cada una de las partes (la cabeza, los				

	brazos, el tronco) están debidamente armados				
2	Cada una de las partes complementarias (el casco, la armadura del pecho, hombros, brazos y piernas) están debidamente armados				
3	Cada una de las partes (la cabeza, los brazos, el tronco) están unidos entre sí				
4	Cada una de las partes complementarias (el casco, la armadura del pecho, hombros, brazos y piernas) están unidos en su lugar correspondiente				
5	Cada una de las partes (la cabeza, los brazos, el tronco) está pegados de forma correcta, es decir, no presentan aberturas en sus pliegues.				
6	Cada una de las partes complementarias (el casco, la armadura del pecho, hombros, brazos y piernas) está pegados de forma correcta y no presentan aberturas en sus pliegues.				

H.3.3 instrumento para la medición del registro de defectos del artefacto construido – actividad 2 caso de estudio 1.

Nombre del grupo: _____

Marque con una X para calificar, tenga en cuenta:

1. Grave: Tiene 3 o menos puntas triangulares y/o forma el cubo completo
Moderado: Tiene 4 puntas triangulares y forma el cubo completo
Leve: Tiene 5 puntas triangulares o más y forma el cubo completo
2. Grave: La estructura presenta 14 o menos uniones correctas entre palillos y las bolas del cubo
Moderado: La estructura presenta entre 15 y 19 uniones correctas entre palillos y las bolas del cubo

Leve: La estructura presenta 20 o más uniones correctas, entre palillos y las bolas del cubo

3. Grave: Se utilizaron menos de 24 o menos palillos y 6 o menos bolas de icopor.
Moderado: Se utilizaron entre (25 - 29) palillos y (8-11) bolas de icopor.
Leve: Se utilizaron entre 30 o más palillos y 12 o más bolas de icopor o más.

4. Grave: La estructura no se sostiene en una base plana
Moderado: La estructura se tambalea en una base plana.
Leve: La estructura se sostiene firmemente en una base plana.

Tabla 17

No	ÍTEMS DE EVALUACIÓN POR ACTIVIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACION
1	Cada una de las partes (pirámides y Cubo) de la estructura está debidamente armadas.				
2	Cada una de las pirámides están unidas de forma correcta al cubo, es decir, los palillos no se separan fácilmente.				
3	Se identifica en el diseño de la estructura la utilización en su totalidad del material entregado.				
4	El diseño de la estructura genera seguridad para sostenerse firmemente por sí sola.				

H.3.4 instrumento para la medición del registro de defectos del artefacto construido (calidad)- caso de estudio 2.

Nombre del grupo: _____

Tabla 18

No	ITEMS DE EVALUACION POR ACTIVIDAD	SI	NO	OBSERVACION
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: _____

H.4 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE LA PRODUCTIVIDAD EN EQUIPOS – CASO DE ESTUDIO 1

Marque con una X para calificar, tenga en cuenta:

5: Excelente; 4: Bueno; 3: Satisfactorio; 2: Regular; 1: No aplica

Nombre del grupo: _____

Tabla 19

No	ITEM A EVALUAR	ESCALA				
		1	2	3	4	5
1	La estructura presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente.					
2	El resultado obtenido con la estructura refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad.					
3	La estructura 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 estructura por parte del equipo de trabajo.					
6	Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad.					
7	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					
8	El equipo de trabajo manejo el tiempo Adecuado para desarrollar la actividad.					

OBSERVACIONES:

H.4.1 instrumento para la medición de la productividad en equipos – caso de estudio 2

Marque con una X para calificar, tenga en cuenta:

5: Excelente; 4: Bueno; 3: Satisfactorio; 2: Regular; 1: No aplica

Nombre del grupo:

Tabla 20

No.	ITEM A EVALUAR	ESCALA				
		1	2	3	4	5
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 evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					
7	Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					
8	El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					

OBSERVACIONES: _____

9 ANEXOS | INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE ESTEREOTIPOS

I.1 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE ESTEREOTIPOS EN LAS ACTIVIDADES

Tabla 21

	S ♂	S ♀	S ♀♂
G ♂			
G ♀			
G ♀♂			
G ♂♀			
G ♂♀			

Donde corresponde:

S ♂: Actividad con estereotipo masculino

S ♀: Actividad con estereotipo femenina

S ♀♂: Actividad con grupo de trabajo mixto

G ♂: Grupo conformado por niños.

G ♀: Grupo conformado por niñas.

G ♀♂: Grupo mixto equilibrado, conformado por igual cantidad de niños y niñas.

G ♂♀: Grupo mixto desequilibrado Femenino conformado por mayor cantidad de niñas que de niños.

G ♂♀: Grupo mixto desequilibrado Masculino conformado por mayor cantidad de niños que de niñas.

I.2 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE ESTEREOTIPOS EN COMPORTAMIENTO

Tabla 22

	S ♀ Ac1	S ♂ Ac2	S ♀♂ Ac3
G ♂ Canserbero, Halcones, Clash Royals,	56.25%, 81.25%, 93.75%	31.25%, 75.0%, 93.75%	37.5%, 81.25%, 93.75%
G ♀ Chicas	37.5%	87.5%	87.5%
G ♀♂ Aguilas del Saber	25.0%	81.25%	68.75%
G ♂ Aksha	93.75%	87.5%	93.75%
G ♀ Águilas Negras	62.5%	50.0%	75.0%

I.3 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE ESTEREOTIPOS EN CALIDAD

Tabla 23

	S ♀ Ac1	S ♂ Ac2	S ♀♂ Ac3
G ♂ Canserbero, Halcones, Clash Royals,	50.0%, 100.0%, 100.0%	16.67%, 100.0%, 100.0%	0.0%, 87.5%, 100.0%
G ♀ Chicas	33.34%	8.34%	50.0%
G ♀♂ Aguilas del Saber	75.0%	50.0%	87.5%
G ♂ Aksha	100%	83.34%	87.5%
G ♀ Águilas Negras	50%	91.67%	75.0%

I.4 INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE ESTEREOTIPOS EN PRODUCTIVIDAD

Tabla 24

	S ♀ Ac1	S ♂ Ac2	S ♀♂ Ac3
G ♂ Canserbero, Halcones, Clash Royals,	42.5%, 95.0%, 97.5%	52.5%, 85.0%, 90.0%	45.0%, 85.0%, 72.5%
G ♀ Chicas	42.5%	57.5%	55.0%
G ♀♂ Aguilas del Saber	65.0%	60%	80.0%
G ♂ Aksha	45.0%	60.0%	80.0%

G♀Águilas Negras	75.0%	77.5%	75.0%
-------------------------	-------	-------	-------

10 ANEXOS J INSTRUMENTOS LLENOS CASO DE ESTUDIO 1

J.1 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 1

J.1.1 Comportamiento caso de estudio 1 (actividad 1)

Tabla 25

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas satisfactorias	Número de respuestas aceptables	Número de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Los Canserbero	6E	2	5	1	56,25%
Los Halcones	6E	5	3	0	81,25%
Los Clash Royals	6E	7	1	0	93,75%
Las Chicas	6E	1	4	3	37,5%
Águilas del Saber	6E	0	4	4	25%
Equipo AKSHA	6E	7	1	0	93,75%
Las Águilas Negras	6E	2	6	0	62,5%

J.1.2 Calidad caso de estudio 1 (actividad 1)

Tabla 26

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas graves	Número de respuestas moderadas	Número de respuestas leves	Resultado Calidad (Fórmula 3)
Los Canserbero	6E	2	2	2	50%
Los Halcones	6E	0	0	6	100%
Los Clash Royals	6E	0	0	6	100%
Las Chicas	6E	3	2	1	33,34%
Águilas del Saber	6E	1	1	4	75%
Equipo AKSHA	6E	0	0	6	100%
Las Águilas Negras	6E	2	2	2	50%

J.1.3 Productividad caso de estudio 1 (actividad 1)

Tabla 27

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas de valor 5.0	Número de respuestas de valor 4.0	Número de respuestas de valor 3.0	Número de respuestas de valor 2.0	Número de respuestas de valor 1.0	Resultado Productividad (Fórmula 3)
Los Canserbero	6E	0	0	1	7	0	42.5%
Los Halcones	6E	6	2	0	0	0	95%
Los Clash Royals	6E	7	1	0	0	0	97.5%
Las Chicas	6E	0	0	1	7	0	42.5%
Águilas del Saber	6E	0	2	6	0	0	65%
Equipo AKSHA	6E	0	0	2	6	0	45%
Las Águilas Negras	6E	1	4	3	0	0	75%

J.2 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 2 CASO DE ESTUDIO 1

J.2.1 Comportamiento caso de estudio 1 (actividad 2)

Tabla 28

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas satisfactorias	Número de respuestas aceptables	Número de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Los Canserbero	6E	0	5	3	31.25%
Los Halcones	6E	4	4	0	75%
Los Clash Royals	6E	7	1	0	93.75%
Las Chicas	6E	6	2	0	87.5%
Águilas del Saber	6E	5	3	0	81.25%
Equipo AKSHA	6E	6	2	0	87.5%
Las Águilas Negras	6E	1	6	1	50%

J.2.2 Calidad caso de estudio 1 (actividad 2)

Tabla 29

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas graves	Número de respuestas moderadas	Número de respuestas leves	Resultado Calidad (Fórmula 3)
Los Canserbero	6E	4	2	0	16.67%
Los Halcones	6E	0	0	6	100%
Los Clash Royals	6E	0	0	6	100%
Las Chicas	6E	5	1	0	8.34%
Águilas del Saber	6E	2	2	2	50%
Equipo AKSHA	6E	0	2	4	83.34%
Las Águilas Negras	6E	0	1	5	91.67%

J.2.3 Productividad caso de estudio 1 (actividad 2)

Tabla 30

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas de valor 5.0	Número de respuestas de valor 4.0	Número de respuestas de valor 3.0	Número de respuestas de valor 2.0	Número de respuestas de valor 1.0	Resultado Productividad (Fórmula 3)
Los Canserbero	6E	1	1	0	6	0	52.5%
Los Halcones	6E	4	3	0	1	0	85%
Los Clash Royals	6E	4	4	0	0	0	90%
Las Chicas	6E	0	2	3	3	0	57.5%
Águilas del Saber	6E	0	1	6	1	0	60%
Equipo AKSHA	6E	0	2	4	2	0	60%
Las Águilas Negras	6E	1	5	2	0	0	77.5%

J.3 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 3 CASO DE ESTUDIO 1

J.3.1 Comportamiento caso de estudio 1 (actividad 3)

Tabla 31

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas satisfactorias	Número de respuestas aceptables	Número de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 3)
Los Canserbero	6E	0	6	2	37.5%
Los Halcones	6E	5	3	0	81.25%
Los Clash Royals	6E	7	1	0	93.75%
Las Chicas	6E	6	2	0	87.5%
Águilas del Saber	6E	3	5	0	68.75%
Equipo AKSHA	6E	7	1	0	93.75%
Las Águilas Negras	6E	4	4	0	75%

J.3.2 Calidad grupo caso de estudio 1 (actividad 3)

Tabla 32

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas graves	Número de respuestas moderadas	Número de respuestas leves	Resultado Calidad (Fórmula 3)
Los Canserbero	6E	4	0	0	0%
Los Halcones	6E	0	1	3	87.5%
Los Clash Royals	6E	0	0	4	100%
Las Chicas	6E	1	2	1	50%
Águilas del Saber	6E	0	1	3	87.5%
Equipo AKSHA	6E	0	1	3	87.5%
Las Águilas Negras	6E	1	0	3	75%

J.3.3 Productividad caso de estudio 1 (actividad 3)

Tabla 33

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas de valor 5.0	Número de respuestas de valor 4.0	Número de respuestas de valor 3.0	Número de respuestas de valor 2.0	Número de respuestas de valor 1.0	Resultado Productividad (Fórmula 3)
Los Canserbero	6E	0	0	2	6	0	45%
Los Halcones	6E	2	6	0	0	0	85%
Los Clash Royals	6E	0	6	1	1	0	72.5%
Las Chicas	6E	0	1	4	3	0	55%
Águilas del Saber	6E	2	4	2	0	0	80%
Equipo AKSHA	6E	1	6	1	0	0	80%
Las Águilas Negras	6E	1	4	3	0	0	75%

11 ANEXOS K: INSTRUMENTOS LLENOS CASO DE ESTUDIO 2

GRUPO EXPERIMENTAL SÉPTIMO B

K.1 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2

K.1.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 1)

Tabla 34

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas satisfactorias	Número de respuestas aceptables	Número de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Gato 2.0	7B	5	3	0	81,25%
Los reyes	7B	5	3	0	81,25%
CR7	7B	6	2	0	87,5%
Fantasmas de San Camilo	7B	7	1	0	93,75%
Yermi 7070	7B	5	3	0	81,25%
Alpha	7B	7	1	0	93,75%
Resistens 2.0 V4	7B	3	5	0	68,75%
Spoiler	7B	2	6	0	62,5%
SSF	7B	2	4	2	50%
Los Felinos	7B	3	4	1	62,5%

Tabla 35

Nombre del grupo: Gato 2.0				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $13/16 \cdot 100 = 81,25\%$

Tabla 36

Nombre del grupo: Los Reyes

COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $13/16*100=81.25\%$

Tabla 37

Nombre del grupo: CR7				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización		X		
Participación	X			
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $14/16*100=87.5\%$

Tabla 38

Nombre del grupo: Fantasmas de San Camilo				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización		X		
Participación	X			
Liderazgo	X			

Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $15/16*100=93.75\%$

Tabla 39

Nombre del grupo: Yermi 7070				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación	X			
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación		X		

Comportamiento= $13/16*100=81.25\%$

Tabla 40

Nombre del grupo: Alpha				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $15/16*100=93.75\%$

Tabla 41

Nombre del grupo: Resistens 2.0 V4				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación	X			
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $11/16*100=68,75\%$

Tabla 42

Nombre del grupo: Spoiler				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $10/16*100=62,5\%$

Tabla 43

Nombre del grupo: SSF				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		

Organización			X	
Participación			X	
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $8/16*100=50\%$

Tabla 44

Nombre del grupo: Los Felinos				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas			X	
Motivación		X		

Comportamiento= $10/16*100=62,5\%$

K.1.2 CALIDAD CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 1)

Tabla 45

Nombre del Equipo	Curso	GRAVES	MODERADAS	LEVES	Resultado Calidad (Formula 3)
Gato 2.0	7B	0	2	4	83,33%
Los reyes	7B	0	1	5	91,66%
CR7	7B	0	3	3	75%
Fantasmas de San Camilo	7B	1	5	0	41,66%
Yermi 7070	7B	0	2	4	83,33%
Alpha	7B	0	1	5	91,66%
Resistens 2.0 V4	7B	0	0	6	100%
Spoiler	7B	0	0	6	100%

SSF	7B	0	0	6	100%
Los Felinos	7B	0	0	6	100%

Grave: Si el puntaje está entre 0 y 10 puntos

Moderado: Si el puntaje está entre 11 y 17 puntos

Leve: Si el puntaje está entre 18 y 20 puntos

Tabla 46

Nombre del Grupo: Gatos 2.0 3+2+3+2+2+1+3 = 16				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $2/12 \cdot 100 = 16,66\%$

Calidad = 83,33%

Tabla 47

Nombre del Grupo: Los Reyes 3+2+3+2+2+1+5= 18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	

El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $1/12 \cdot 100 = 8.33\%$

Calidad = 91.66%

Tabla 48

Nombre del Grupo: CR7 3+2+3+2+2+3+2 = 17				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $3/12 \cdot 100 = 25\%$

Calidad = 75%

Tabla 49

Nombre del Grupo: Fantasmas de San Camilo 2+2+3+1+1+3+2 = 14				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		

El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X			
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $7/12 \cdot 100 = 58,33\%$

Calidad = 41.66%

Tabla 50

Nombre del Grupo: Yermi7070 3+2+3+2+2+3+3=18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $2/12 \cdot 100 = 16,66\%$

Calidad = 83,33%

Tabla 51

Nombre del Grupo: Alpha 3+2+3+2+2+3+4= 19				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	

El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $1/12 \cdot 100 = 8.33\%$

Calidad= 91.66%

Tabla 52

Nombre del Grupo: Resistens 2.0 V4 3+2+3+2+2+3+5 =20				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $0/12 \cdot 100 = 0\%$

Calidad= 100%

Tabla 53

Nombre del Grupo: Spoiler 3+2+3+2+2+3+5 =20				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES

El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $0/12 \cdot 100 = 0\%$

Calidad= 100%

Tabla 54

Nombre del Grupo: SSF 3+2+3+2+2+3+5 =20				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $0/12 \cdot 100 = 0\%$

Calidad= 100%

Tabla 55

Nombre del Grupo: Los Felinos 3+2+3+2+2+3+5 =20

CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $0/12 \cdot 100 = 0\%$

Calidad = 100%

K.1.3 PRODUCTIVIDAD CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 1)

Tabla 56

Nombre del Equipo	Curs o	Número de respuesta s de valor 5.0	Número de respuesta s de valor 4.0	Número de respuesta s de valor 3.0	Número de respuesta s de valor 2.0	Número de respuesta s de valor 1.0	Resultado Productivida d (Fórmula 3)
Gato 2.0	7B	2	6	0	0	0	85%
Los reyes	7B	1	7	0	0	0	82,5%
CR7	7B	1	7	0	0	0	82,5%
Fantasma s de San Camilo	7B	0	5	1	0	0	77,5%
Yermi 7070	7B	1	7	0	0	0	82,5%
Alpha	7B	4	4	0	0	0	90%
Resistens 2.0 V4	7B	8	0	0	0	0	100%
Spoiler	7B	8	0	0	0	0	100%
SSF	7B	8	0	0	0	0	100%
Los Felinos	7B	8	0	0	0	0	100%

Tabla 57

Nombre del Grupo: Gato 2.0 $3+2+3+2+2+1+3 = 16$

PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=34/40 * 100 =85%

Tabla 58

Nombre del Grupo: Los reyes 3+2+3+2+2+1+5= 18						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		

Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X	

Productividad=33/40 * 100 =82,5%

Tabla 59

Nombre del Grupo: CR7 3+2+3+2+2+3+2 = 17						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=33/40 * 100 =82,5%

Tabla 60

Nombre del Grupo: Fantasmas de San Camilo 2+2+3+1+1+3+2 = 14
--

PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X			
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=31/40 * 100 =77,5%

Tabla 61

Nombre del Grupo: Yermi 7070 3+2+3+2+2+3+3=18						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		

Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=33/40 * 100 =82,5%

Tabla 62

Nombre del Grupo: Alpha 3+2+3+2+2+3+4= 19						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad=36/40 * 100 =90%

Tabla 63

Nombre del Grupo: Resistens 2.0 V4 3+2+3+2+2+3+5 =20
--

PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad=40/40 * 100 =100%

Tabla 64

Nombre del Grupo: Spoiler 3+2+3+2+2+3+5 =20						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	

Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.						X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.						X	

Productividad=40/40 * 100 =100%

Tabla 65

Nombre del Grupo: SSF 3+2+3+2+2+3+5 =20							
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES	
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X		

Productividad=40/40 * 100 =100%

Tabla 66

Nombre del Grupo: Los Felinos 3+2+3+2+2+3+5 =20							
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES	
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X		

La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad=40/40 * 100 =100%

K.2 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2

K.2.1 COMPORTAMIENTO CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 2)

Tabla 67

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas satisfactorias	Número de respuestas aceptables	Número de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Gato 2.0	7B	7	1	0	93,75%
Los reyes	7B	6	2	0	87,5%
CR7	7B	5	3	0	68,75%
Fantasmas de San Camilo	7B	3	5	0	68,75%
Yermi 7070	7B	3	5	0	68,75%
Alpha	7B	2	3	3	43,75%
Resistens 2.0 V4	7B	6	2	0	87,5%
Spoiler	7B	5	2	1	68,7,5%
SSF	7B	3	3	2	56,25%
Los Felinos	7B	3	3	2	56,25%

Tabla 68

Nombre del grupo: Gato 2.0				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			

Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $15/16*100=93.75\%$

Tabla 69

Nombre del grupo: Los Reyes				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $14/16*100=87,5\%$

Tabla 70

Nombre del grupo: CR7				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo	X			

Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $13/16*100=81,25\%$

Tabla 71

Nombre del grupo: Fantasmas de San Camilo				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $11/16*100=68.75\%$

Tabla 72

Nombre del grupo: Yermi 7070				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		

Motivación	X			
------------	---	--	--	--

Comportamiento= $11/16*100=68.75\%$

Tabla 73

Nombre del grupo: Alpha				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones			X	
Organización		X		
Participación			X	
Liderazgo			X	
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $7/16*100=43.75\%$

Tabla 74

Nombre del grupo: Resistens 2.0 V4				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $14/16*100=87,5\%$

Tabla 75

Nombre del grupo: Spoiler				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones			X	
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $11/16*100=68,75\%$

Tabla 76

Nombre del grupo: SSF				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo			X	
Toma de Decisiones			X	
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $9/16*100=56.25\%$

Tabla 77

Nombre del grupo: Los Felinos				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES

Distribución de funciones		X		
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo			X	
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas			X	
Motivación	X			

Comportamiento= $9/16*100=56.25\%$

K.2.2 CALIDAD CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 2)

Tabla 78

Nombre del Equipo	Curso	GRAVES	MODERADAS	LEVES	Resultado Calidad (Formula 3)
Gato 2.0	7B	0	0	6	100%
Los reyes	7B	0	0	6	100%
CR7	7B	0	0	6	100%
Fantasmas de San Camilo	7B	0	0	6	100%
Yermi 7070	7B	0	2	4	83,33%
Alpha	7B	0	2	4	83,33%
Resistens 2.0 V4	7B	0	2	4	83,33%
Spoiler	7B	0	2	4	83,33%
SSF	7B	0	0	6	100%
Los Felinos	7B	0	3	3	75%

Grave: Si el puntaje está entre 0 y 10 puntos

Moderado: Si el puntaje está entre 11 y 17 puntos

Leve: Si el puntaje está entre 18 y 20 puntos

Tabla 79

Nombre del Grupo: Gato 2.0 $3+2+2+1+2+3+5+2 = 20$				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	

El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error =0/12*100= 0%

Calidad= 100%

Tabla 80

Nombre del Grupo: Los Reyes 3+2+2+1+2 +3+5+2 = 20				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error =0/12*100= 0%

Calidad= 100%

Tabla 81

Nombre del Grupo: CR7 3+2+2+1+2 +3+5+2 = 20				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	

El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error =0/12*100= 0%

Calidad= 100%

Tabla 82

Nombre del Grupo: Fantasmas de San Camilo 3+2+2+1+2 +3+5+2 = 20				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error =0/12*100=0%

Calidad= 100%

Tabla 83

Nombre del Grupo: Yermi7070 3+2+2+1+2+3+5+0=18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		

El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $2/12*100= 16,66\%$

Calidad= 83,33%

Tabla 84

Nombre del Grupo: Alpha 3+2+2+1+2+3+5+0=18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $2/12*100= 16,66\%$

Calidad= 83,33%

Tabla 85

Nombre del Grupo: Resistens 2.0 V4 3+2+2+2+1+2+1+5= 18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			x	

El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		x		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			x	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			x	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		x		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			x	

Porcentaje de error = $2/12 \cdot 100 = 16,66\%$

Calidad = 83,33%

Tabla 86

Nombre del Grupo: Spoiler $3+2+2+1+2+3+5+0 = 18$				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			x	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			x	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $2/12 \cdot 100 = 16,66\%$

Calidad = 83,33%

Tabla 87

Nombre del Grupo: SSF $3+2+2+1+2+3+5+2 = 20$				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES

El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $0/12 \cdot 100 = 0\%$

Calidad= 100%

Tabla 88

Nombre del Grupo: Los Felinos 3+2+2+1+2+3+0+2=15				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $3/12 \cdot 100 = 25\%$

Calidad= 75%

K.2.3 PRODUCTIVIDAD CASO DE ESTUDIO 2 (ACTIVIDAD 2)

Tabla 89

Nombre del Equipo	Curs o	Número de respuesta s de valor 5.0	Número de respuesta s de valor 4.0	Número de respuesta s de valor 3.0	Número de respuesta s de valor 2.0	Número de respuesta s de valor 1.0	Resultado Productivida d (Fórmula 3)
Gato 2.0	7B	8	0	0	0	0	100%
Los reyes	7B	8	0	0	0	0	100%
CR7	7B	8	0	0	0	0	100%
Fantasma s de San Camilo	7B	8	0	0	0	0	100%
Yermi 7070	7B	2	5	1	0	0	82,5%
Alpha	7B	2	5	1	0	0	82,5%
Resistens 2.0 V4	7B	2	5	1	0	0	82,5%
Spoiler	7B	2	5	1	0	0	82,5%
SSF	7B	8	0	0	0	0	100%
Los Felinos	7B	1	5	2	0	0	77,5%

Tabla 90

Nombre del Grupo: Gatos 2.0 3+2+2+1+2+3+5+2 = 20							
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES	
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X		

Productividad= 40/40 * 100 =100%

Tabla 91

Nombre del Grupo: Los reyes 3+2+2+1+2+3+5+2 = 20						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad=40/40 * 100 =100%

Tabla 92

Nombre del Grupo: CR7 3+2+2+1+2+3+5+2 = 20						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	

Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad=40/40 * 100 =100%

Tabla 93

Nombre del Grupo: Fantasmas de San Camilo 3+2+2+1+2+3+5+2 = 20						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad= 40/40 * 100 =100%

Tabla 94

Nombre del Grupo: Yermi 7070 3+2+2+1+2+3+5+0 = 18						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES

La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X	

Productividad=33/40 * 100 =82,5%

Tabla 95

Nombre del Grupo: Alpha 3+2+2+1+2+3+5+0 = 18						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		

El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.						X	
--	--	--	--	--	--	---	--

Productividad=33/40 * 100 =82,5%

Tabla 96

Nombre del Grupo: Resistens 2.0 V4 3+2+2+1+2+3+5+0 = 18							
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES	
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X				
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X			
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X			

Productividad=33/40 * 100 =82,5%

Tabla 97

Nombre del Grupo: Spoiler 3+2+2+1+2+3+5+0 = 18							
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES	
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X		

La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X	

Productividad=33/40 * 100 =82,5%

Tabla 98

Nombre del Grupo: SSF 3+2+2+1+2+3+5+2 = 20						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad=40/40 * 100 =100%

Tabla 99

Nombre del Grupo: Los Felinos 3+2+2+1+2+3+0+2 = 15						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=31/40 * 100 =77,5%

12 ANEXOS L: INSTRUMENTOS LLENOS CASO DE ESTUDIO 2

GRUPO EXPERIMENTAL SÉPTIMO C

L.1 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2

L.1.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 1)

Tabla 100

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas satisfactorias	Número de respuestas aceptables	Número de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Los aztecas	7E	5	3	0	81,25%
Los Yolos	7E	6	2	0	87,5%
Las Águilas Plateadas	7E	8	0	0	100%
Los Fundadores	7E	7	1	0	93,75%
Dark Phantom	7E	7	1	0	93,75%
Los Genesis	7E	4	4	0	75%
La sombra Muerta	7E	6	2	0	87,5%
Slipknot	7E	6	2	0	81,25%

Tabla 101

Nombre del grupo: Los aztecas				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $13/16 \cdot 100 = 81,25\%$

Tabla 102

Nombre del grupo: Los Yolos				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $14/16*100=87,5\%$

Tabla 103

Nombre del grupo: Las Águilas Plateadas				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $16/16*100=100\%$

Tabla 104

Nombre del grupo: Los Fundadores				
----------------------------------	--	--	--	--

COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $15/16*100=93,75\%$

Tabla 105

Nombre del grupo: Dark Phantom				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $15/16*100=93,75\%$

Tabla 106

Nombre del grupo: Los Genesis				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES

Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $12/16*100=75\%$

Tabla 107

Nombre del grupo: La sombra Muerta				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $14/16*100=87,5\%$

Tabla 108

Nombre del grupo: Slipknot				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			

Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $13/16*100=81,25\%$

L.1.2 Calidad caso de estudio 2 (actividad 1)

Tabla 109

Nombre del Equipo	Curso	GRAVES	MODERADAS	LEVES	Resultado Calidad (Formula 3)
Los aztecas	7E	0	6	0	50%
Los Yolos	7E	0	3	3	75%
Las Águilas Plateadas	7E	4	2	0	16,66%
Los Fundadores	7E	4	2	0	16,66%
Dark Phantom	7E	1	4	1	50%
Los Genesis	7E	0	4	2	66,66%
La sombra Muerta	7E	0	4	2	66,66%
Slipknot	7E	0	2	4	83,33%

Grave: Si el puntaje está entre 0 y 10 puntos

Moderado: Si el puntaje está entre 11 y 17 puntos

Leve: Si el puntaje está entre 18 y 20 puntos

Tabla 110

Nombre del Grupo: Los aztecas 2+2+3+0+0+0+5= 12				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		

Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $6/12 \cdot 100 = 50\%$
Calidad = 50%

Tabla 111

Nombre del Grupo: Los Yolos 3+2+3+2+0+2+0=12				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $3/12 \cdot 100 = 25\%$
Calidad = 75%

Tabla 112

Nombre del Grupo: Las Águilas Plateadas 0+2+3+0+0+1+2=8				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X			
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X			

El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X			
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.	X			

Porcentaje de error = $10/12 \cdot 100 = 83,33\%$
Calidad = 16.6%

Tabla 113

Nombre del Grupo: Los Fundadores 0+2+3+0+1+1+2=9				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	x			
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		x		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	x			
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		x		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	x			
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.	x			

Porcentaje de error = $10/12 \cdot 100 = 83,33\%$
Calidad = 16,66%

Tabla 114

Nombre del Grupo: Dark Phantom 0+2+3+1+1+1+2=10				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		

El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X			
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $6/12 \cdot 100 = 50\%$

Calidad = 50%

Tabla 115

Nombre del Grupo: Los Genesis $2+2+3+2+0+1+2=12$				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $4/12 \cdot 100 = 33,33\%$

Calidad = 66.66%

Tabla 116

Nombre del Grupo: La sombra Muerta $1+2+3+2+1+1+2=12$				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		

El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $4/12 \cdot 100 = 33,33\%$

Calidad= 66.66%

Tabla 117

Nombre del Grupo: Slipknot 2+2+3+1+1+2+3= 14				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $2/12 \cdot 100 = 16,66\%$

Calidad= 83,33%

L.3.1 Productividad caso de estudio 2 (actividad 1)

Tabla 118

Nombre del Equipo	Curs o	Número de respuesta s de valor 5.0	Número de respuesta s de valor 4.0	Número de respuesta s de valor 3.0	Número de respuesta s de valor 2.0	Número de respuesta s de valor 1.0	Resultado Productivida d (Fórmula 3)
Los aztecas	7c	0	1	6	1	0	60%
Los Yolos	7c	0	5	3	0	0	72,5%
Las Águilas Plateadas	7c	0	0	2	5	1	42,5%
Los Fundadores	7c	0	0	5	3	0	52,5%
Dark Phantom	7c	0	2	6	0	0	65%
Los Genesis	7c	0	5	3	0	0	72,5%
La sombra Muerta	7c	1	4	3	0	0	75%
Slipknot	7c	1	5	2	0	0	77,5%

Tabla 119

Nombre del Grupo: Los aztecas $2+2+3+0+0+0+5= 12$						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X			
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo		X				
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		

El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X			
--	--	--	---	--	--	--

Productividad=24/40 * 100 =60%

Tabla 120

Nombre del Grupo: Los Yolos 3+2+3+2+0+2+0=12						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=29/40 * 100 =72,5%

Tabla 121

Nombre del Grupo: Las Águilas Plateadas 0+2+3+0+0+1+2=8						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X				
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	X					

La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	X				
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	X				
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.		X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad		X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	X				
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	X				

Productividad=17/40 * 100 =42,5%

Tabla 122

Nombre del Grupo: Los Fundadores 0+2+3+0+1+1+2=9						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad		X				
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X			
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo		X				
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.		X				

Productividad=21/40 * 100 =52,5%

Tabla 123

Nombre del Grupo: Dark Phantom 0+2+3+1+1+1+2=10						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X			
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X			

Productividad=26/40 * 100 =65%

Tabla 124

Nombre del Grupo: Los Genesis 2+2+3+2+0+1+2=12						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			

Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=29/40 * 100 =72,5%

Tabla 125

Nombre del Grupo: La sombra Muerta 1+2+3+2+1+1+2=12						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X			

Productividad=30/40 * 100 =75%

Tabla 126

Nombre del Grupo: Slipknot 2+2+3+1+1+2+3= 14						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	

El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.		X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.		X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X		

Productividad=31/40 * 100 =77,5%

L.2 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2

L2.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 2)

Tabla 127

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas satisfactorias	Número de respuestas aceptables	Número de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Los aztecas	7E	4	4	0	75%
Los Yolos	7E	4	4	0	75%
Las Águilas Plateadas	7E	5	3	0	81,25%
Los Fundadores	7E	3	5	0	81,25%
Dark Phantom	7E	3	5	0	68,75%
Los Genesis	7E	3	4	1	62,5%
La sombra Muerta	7E	4	4	0	75%
Slipknot	7E	6	2	0	87,5%

Tabla 128

Nombre del grupo: Los aztecas				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $12/16 \cdot 100 = 75\%$

Tabla 129

Nombre del grupo: Los Yolos				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $12/16 \cdot 100 = 75\%$

Tabla 130

Nombre del grupo: Las Águilas Plateadas				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación		X		

Comportamiento= $13/16 \cdot 100 = 81.25\%$

Tabla 131

Nombre del grupo: Los Fundadores				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $13/16*100=81,25\%$

Tabla 132

Nombre del grupo: Dark Phantom				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $11/16*100=68,75\%$

Tabla 133

Nombre del grupo: Los Genesis – 1ERO				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			Grupo distante
Organización		X		No se colabora
Participación		X		
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo			X	
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $10/16*100=62,5\%$

Tabla 134

Nombre del grupo: La sombra Muerta				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación	X			
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $12/16*100=75\%$

Tabla 135

Nombre del grupo: Slipknot				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $14/16*100=87,5\%$

L.2.2 Calidad caso de estudio 2 (actividad 2)

Tabla 136

Nombre del Equipo	Curso	GRAVES	MODERADAS	LEVES	Resultado Calidad (Formula 3)
Los aztecas	7C	0	4	2	66,66%
Los Yolos	7C	0	2	4	83,33%
Las Águilas Plateadas	7C	0	1	5	91,66%
Los Fundadores	7C	0	1	5	91,66%
Dark Phantom	7C	0	1	5	91,66%
Los Genesis	7C	0	1	5	91,66%
La sombra Muerta	7C	0	0	6	0%
Slipknot	7C	0	1	5	91,66%

Tabla 137

Nombre del Grupo: Los aztecas $3+2+2+1+2+0+0+2=12$				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		

El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $4/12 \times 100 = 33,33\%$

Calidad= 66.66%

Tabla 138

Nombre del Grupo: Los Yolos 3+2+2+1+2+0+5+1=16				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $2/12 \times 100 = 16.66\%$

Calidad= 83.33%

Tabla 139

Nombre del Grupo: Las Águilas Plateadas 3+2+2+1+2+3+5+1=19				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	

El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $1/12 \cdot 100 = 8.33\%$

Calidad= 91.66%

Tabla 140

Nombre del Grupo: Los Fundadores 3+2+2+1+2+2+5+1=18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $1/12 \cdot 100 = 8.33\%$

Calidad= 91.66%

Tabla 141

Nombre del Grupo: Dark Phantom 3+2+2+1+2+3+5+1=19				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	

El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $1/12 \cdot 100 = 8.33\%$

Calidad= 91.66%

Tabla 142

Nombre del Grupo: Los Genesis 3+2+2+1+2+3+5+0=18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $1/12 \cdot 100 = 8.33\%$

Calidad= 91.66%

Tabla 143

Nombre del Grupo: La sombra Muerta				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X			
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X			
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X			

El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X			
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X			
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.	X			

Porcentaje de error = $12/12 \cdot 100 = 1000\%$

Calidad = 0%

Tabla 144

Nombre del Grupo: Slipknot 3+2+2+1+2+2+5+1=18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $1/12 \cdot 100 = 8.33\%$

Calidad = 91.66%

L.2.3 Productividad caso de estudio 2 (actividad 1)

Tabla 145

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas de valor 5.0	Número de respuestas de valor 4.0	Número de respuestas de valor 3.0	Número de respuestas de valor 2.0	Número de respuestas de valor 1.0	Resultado Productividad (Fórmula 3)
Los aztecas	7C	0	6	2	0	0	75%
Los Yolos	7C	0	6	2	0	0	75%
Las Águilas Plateadas	7C	6	2	0	0	0	95%
Los Fundadores	7C	5	3	0	0	0	92,5%

Dark Phantom	7C	6	2	0	0	0	95%
Los Genesis	7C	5	3	0	0	0	92,5%
La sombra Muerta	7C	0	0	0	0	8	20%
Slipknot	7C	5	3	0	0	0	92,5%

Tabla 146

Nombre del Grupo: Los aztecas 3+2+2+1+2+0+0+2=12							
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES	
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X				
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X			
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X			
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X				
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X			

Productividad=30/40 * 100 =75%

Tabla 147

Nombre del Grupo: Los Yolos 3+2+2+1+2+0+5+1=16							
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES	
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X			

Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X			

Productividad=30/40 * 100 =75%

Tabla 148

Nombre del Grupo: Las Águilas Plateadas 3+2+2+1+2+3+5+1=19						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=38/40 * 100 =95%

Tabla 149

Nombre del Grupo: Los Fundadores 3+2+2+1+2+2+5+1=18						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=37/40 * 100 =92,5%

Tabla 150

Nombre del Grupo: Dark Phantom 3+2+2+1+2+3+5+1=19						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		

Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=38/40 * 100 =95%

Tabla 151

Nombre del Grupo: Los Genesis 3+2+2+1+2+3+5+0=18						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad=37/40 * 100 =92,5%

Tabla 152

Nombre del Grupo: La sombra Muerta						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente	X					
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	X					
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	X					

Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	X					
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.	X					
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad	X					
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	X					
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	X					

Productividad=8/40 * 100 =20%

Tabla 153

Nombre del Grupo: Slipknot 3+2+2+1+2+2+5+1=18						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=37/40 * 100 =92,5

13 ANEXOS M: INSTRUMENTOS LLENOS CASO DE ESTUDIO 2

GRUPO CONTROL SÉPTIMO E

M.1 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2

M.1.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 1)

Tabla 154

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas satisfactorias	Número de respuestas aceptables	Número de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Menores	7E	5	2	0	75%
Triple C	7E	6	1	1	81,25%
Las Tres Cruces y el morro	7E	3	5	0	68,75%
Espartanos	7E	0	8	0	50%
Conjuro Scratchiano	7E	1	7	0	56,25%
Los Hijos de Barney	7E	8	0	0	100%
Aliados	7E	4	4	0	75%
Gamers	7E	0	8	0	50%

Tabla 155

Nombre del grupo: Menores				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo				
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $12/16 \cdot 100 = 75\%$

Tabla 156

Nombre del grupo: Triple C				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas			X	
Motivación		X		

Comportamiento= $13/16*100=81.25\%$

Tabla 157

Nombre del grupo: Las tres cruces y el morro				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación		X		

Comportamiento= $11/16*100=68.75\%$

Tabla 158

Nombre del grupo: Espartanos				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		

Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas		X		
Motivación		X		

Comportamiento= $8/16*100=50\%$

Tabla 159

Nombre del grupo: Conjuero Scratchiano				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $9/16*100=56.25\%$

Tabla 160

Nombre del grupo: Los Hijos de Barney				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo	X			

Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= 16/16*100=100%

Tabla 161

Nombre del grupo: Aliados				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación		X		

Comportamiento= 12/16*100=75%

Tabla 162

Nombre del grupo: Los Gamers				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas		X		

Motivación		X		
------------	--	---	--	--

Comportamiento= $8/16*100=50\%$

M.1.2 Calidad caso de estudio 2 (actividad 1)

Tabla 163

Nombre del Equipo	Curso	GRAVES	MODERADAS	LEVES	Resultado Calidad (Formula 3)
Menores	7E	0	4	2	66,66%
Triple C	7E	3	3	0	25%
Las Tres Cruces y el morro	7E	0	5	1	58,33%
Espartanos	7E	4	2	0	16,66%
Conjuro Scratchiano	7E	0	5	1	58,33%
Los Hijos de Barney	7E	3	3	0	25%
Aliados	7E	3	3	0	25%
Gamers	7E	0	4	2	66,66%

Grave: Si el puntaje está entre 0 y 10 puntos

Moderado: Si el puntaje está entre 11 y 17 puntos

Leve: Si el puntaje está entre 18 y 20 puntos

Tabla 164

Nombre del Grupo: Menores $3+2+3+2+1+0+1+2 = 14$				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $4/12*100= 33.33\%$

Calidad= 66.66%

Tabla 165

Nombre del Grupo: Triple C 3+1+3+1+0+0+2=10				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X			
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X			
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X			
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $9/12 \cdot 100 = 75\%$

Calidad = 25%

Tabla 166

Nombre del Grupo: Las Tres Cruces y el morro 3+2+3+1+3+0+0+2=15				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $5/12 \cdot 100 = 41.66\%$

Calidad = 58.33%

Tabla 167

Nombre del Grupo: Espartanos 3+1+3+0+1+0+0+0=8				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X			
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X			
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X			
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.	X			

Porcentaje de error = $10/12 \cdot 100 = 83.33\%$

Calidad = 16.66%

Tabla 168

Nombre del Grupo: Conjuero Scratchiano 3+2+3+1+1+0+0+2=12				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $5/12 \cdot 100 = 41.66\%$

Calidad = 58.33%

Tabla 169

Nombre del Grupo: Los Hijos de Barney 3+2+3+1+0+0+0+0=9				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X			
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X			
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X			
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $9/12 \cdot 100 = 75\%$

Calidad= 25%

Tabla 170

Nombre del Grupo: Aliados 3+2+3+1+0+0+0+0=9				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X			
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X			
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción		X		
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X			
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $9/12 \cdot 100 = 75\%$

Calidad= 25%

Tabla 171

Nombre del Grupo: Gamers 3+2+3+2+0+2+0+1=13				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.		X		
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $4/12 \cdot 100 = 33,33\%$

Calidad = 66,66%

M.1.3 Productividad caso de estudio 2 (actividad 1)

Tabla 172

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas de valor 5.0	Número de respuestas de valor 4.0	Número de respuestas de valor 3.0	Número de respuestas de valor 2.0	Número de respuestas de valor 1.0	Resultado Productividad (Fórmula 3)
Menores	7E	0	4	4	0	0	70%
Triple C	7E	0	0	4	4	0	50%
Las Tres Cruces y el morro	7E	0	3	5	0	0	67,5%
Espartanos	7E	0	0	4	4	0	50%
Conjuro Scratchiano	7E	0	3	5	0	0	67,5%
Los Hijos de Barney	7E	0	0	3	5	0	47,5%
Aliados	7E	0	0	3	5	0	47,5%
Gamers	7E	0	3	5	0	0	67,5%

Tabla 173

Nombre del Grupo: Menores =14						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X			
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=28/40 * 100 =70%

Tabla 174

Nombre del Grupo: Triple C 3+1+3+1+0+0+0+2=10						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X				
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X			
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X			

Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.		X				
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad		X				
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.		X				

Productividad=20/40 * 100 =50%

Tabla 175

Nombre del Grupo: Las Tres Cruces y el morro 3+2+3+1+3+0+0+2=15						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X			
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X			

Productividad=27/40 * 100 =67,5%

Tabla 176

Nombre del Grupo: Espartanos 3+1+3+0+1+0+0+0=8						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente		X				
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad		X				
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X			
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X			
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.		X				
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad		X				
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X			

Productividad=20/40 * 100 =50%

Tabla 177

Nombre del Grupo: Conjuro Scratchiano 3+2+3+1+1+0+0+2=12						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X			

Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X			

Productividad=27/40 * 100 =67,5%

Tabla 178

Nombre del Grupo: Los Hijos de Barney 3+2+3+1+0+0+0=9						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad		X				
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.		X				
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo		X				
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.		X				
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.		X				

Productividad=19/40 * 100 =47,5%

Tabla 179

Nombre del Grupo: Aliados 3+2+3+1+0+0+0=9						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad		X				
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.		X				
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo		X				
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.		X				
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.			X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.		X				

Productividad=19/40 * 100 =47,5%

Tabla 180

Nombre del Grupo: Gamers 3+2+3+2+0+2+0+1=13						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente			X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X			
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X			
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		

Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X		

Productividad=27/40 * 100 =67,5%

M.2 INSTRUMENTOS LLENOS ACTIVIDAD 1 CASO DE ESTUDIO 2

M.2.1 Comportamiento caso de estudio 2 (actividad 2)

Tabla 181

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas satisfactorias	Número de respuestas aceptables	Número de respuestas insatisfactorias	Resultado Comportamiento (Fórmula 1)
Menores	7E	5	2	0	87,5%
Triple C	7E	6	2	0	81,25%
Las Tres Cruces y el morro	7E	3	5	0	68,75%
Espartanos	7E	0	8	0	50%
Conjuro Scratchiano	7E	1	7	0	56,25%
Los Hijos de Barney	7E	8	0	0	100%
Aliados	7E	4	4	0	75%
Gamers	7E	0	8	0	50%

Tabla 182

Nombre del grupo: Menores				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo				
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $12/16 \cdot 100 = 87,5\%$

Tabla 183

Nombre del grupo: Triple C				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $13/16*100=81.25\%$

Tabla 184

Nombre del grupo: Las tres cruces y el morro				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación		X		

Comportamiento= $11/16*100=68.75\%$

Tabla 185

Nombre del grupo: Espartanos				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas		X		
Motivación		X		

Comportamiento= $8/16*100=50\%$

Tabla 186

Nombre del grupo: Conjuero Scratchiano				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas		X		
Motivación	X			

Comportamiento= $9/16*100=56.25\%$

Tabla 187

Nombre del grupo: Los Hijos de Barney				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación	X			
Liderazgo	X			
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas	X			
Motivación	X			

Comportamiento= $16/16*100=100\%$

Tabla 188

Nombre del grupo: Aliados				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones	X			
Organización	X			
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones	X			
Clima de Trabajo	X			
Normas o Reglas		X		
Motivación		X		

Comportamiento= $12/16*100=75\%$

Tabla 189

Nombre del grupo: Los Gamers				
COMPORTAMIENTO	SATISFACTORIO	ACEPTABLE	INSATISFACTORIO	OBSERVACIONES
Distribución de funciones		X		
Organización		X		
Participación		X		
Liderazgo		X		
Toma de Decisiones		X		
Clima de Trabajo		X		
Normas o Reglas		X		
Motivación		X		

Comportamiento= $8/16*100=50\%$

M.1.2 Calidad caso de estudio 2 (actividad 2)

Tabla 190

Nombre del Equipo	Curso	GRAVES	MODERADAS	LEVES	Resultado Calidad (Formula 3)
Menores	7E	0	1	5	83,33%
Triple C	7E	0	0	6	100%
Las Tres Cruces y el morro	7E	1	4	1	66,66%
Espartanos	7E	4	2	0	41,66%
Conjuro Scratchiano	7E	0	0	6	100%
Los Hijos de Barney	7E	0	1	5	83,33%
Aliados	7E	3	0	0	0%
Gamers	7E	0	0	6	100%

Grave: Si el puntaje está entre 0 y 10 puntos

Moderado: Si el puntaje está entre 11 y 17 puntos

Leve: Si el puntaje está entre 18 y 20 puntos

Tabla 191

Nombre del Grupo: Menores 3+2+2+1+2 +2+5+1 = 18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error $2/12*100= 16,66\%$

Calidad= 83,33%

Tabla 192

Nombre del Grupo: Triple C 3+2+2+1+2 +3+5+2 = 20				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error $=0/12*100= 0\%$

Calidad= 100%

Tabla 193

Nombre del Grupo: Las Tres Cruces y el morro 3+2+2+1+2 +1+3+2 = 16				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		

Porcentaje de error = $4/12 \cdot 100 = 33,33\%$

Calidad = 66,66%

Tabla 194

Nombre del Grupo: Espartanos 3+2+2+1+2 +3+0+2 = 15				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.		X		
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X			
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.		X		

El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.		X		
---	--	---	--	--

Porcentaje de error = $7/12 \cdot 100 = 58,33\%$

Calidad = 41,66%

Tabla 195

Nombre del Grupo: Conjuero Scratchiano 3+2+2+1+2 +3+5+2 = 20				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $0/12 \cdot 100 = 0\%$

Calidad = 100%

Tabla 196

Nombre del Grupo: Los Hijos de Barney 3+2+2+1+2 +2+5+1 = 18				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular		X		
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	

El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error $2/12*100= 16,66\%$

Calidad= 83,33%

Tabla 197

Nombre del Grupo: Aliados 0+0+0+0+0+0+0=0				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.	X			
El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular	X			
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción	X			
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.	X			
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.	X			
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.	X			

Porcentaje de error $=12/12*100= 100\%$

Calidad= 0%

Tabla 198

Nombre del Grupo: Gamers 3+2+2+1+2 +3+5+2 = 20				
CALIDAD	GRAVE	MODERADO	LEVE	OBSERVACIONES
El diseño de la misión presentada tiene el aspecto esperado.			X	

El diseño de la misión es fácil de comprender y manipular			X	
El diseño de la misión cumple con las expectativas deseadas en cuanto al desarrollo de su construcción			X	
El diseño de la misión se ajusta a las características definidas.			X	
Se identifica en el diseño de la misión la utilización en su totalidad del material entregado.			X	
El diseño de la misión demuestra o garantiza confiabilidad.			X	

Porcentaje de error = $0/12 \cdot 100 = 0\%$

Calidad = 100%

M.2.3 Productividad caso de estudio 2 (actividad 2)

Tabla 199

Nombre del Equipo	Curso	Número de respuestas de valor 5.0	Número de respuestas de valor 4.0	Número de respuestas de valor 3.0	Número de respuestas de valor 2.0	Número de respuestas de valor 1.0	Resultado Productividad (Fórmula 3)
Menores	7E	0	8	0	0	0	80%
Triple C	7E	8	0	0	0	0	100%
Las Tres Cruces y el morro	7E	0	4	4	0	0	70%
Espartanos	7E	0	5	3		0	67,5%
Conjuro Scratchiano	7E	8	0	0	0	0	100%
Los Hijos de Barney	7E	2	5	1	0	0	82,5%
Aliados	7E	8	0	0	0	0	20%
Gamers	7E	0	0	0	0	0	100%

Tabla 200

Nombre del Grupo: Menores 3+2+2+1+2 +2+5+1 = 18						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.				X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad				X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				x		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X		

Productividad=32/40 * 100 =80%

Tabla 201

Nombre del Grupo: Triple C 3+2+2+1+2 +3+5+2 = 20						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	

Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad=40/40 * 100 =100%

Tabla 202

Nombre del Grupo: Las Tres Cruces y el morro 3+2+2+1+2 +1+3+2 = 16						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X		
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X		
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X			
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X			
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X		
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X			

Productividad=28/40 * 100 =70%

Tabla 203

Nombre del Grupo: Espartanos 3+2+2+1+2 +3+0+2 = 15						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES

La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad			X		
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.				X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo			X		
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.			X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad			X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.			X		

Productividad=27/40 * 100 =67,5%

Tabla 204

Nombre del Grupo: Conjuro Scratchiano 3+2+2+1+2 +3+5+2 = 20						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	

El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.						X	
--	--	--	--	--	--	---	--

Productividad=40/40 * 100 =100%

Tabla 205

Nombre del Grupo: Los Hijos de Barney 3+2+3+1+0+0+0+0=9							
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES	
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente				X			
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad				X			
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.			X				
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo				X			
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X		
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X		
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.				X			
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.				X			

Productividad=33/40 * 100 =82,5%

Tabla 206

Nombre del Grupo: Aliados 0+0+0+0+0+0+0+0=0							
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES	
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente	X						
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad	X						
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.	X						

Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo	X					
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.	X					
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad	X					
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.	X					
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.	X					

Productividad=8/40 * 100 =20%

Tabla 207

Nombre del Grupo: Gamers 3+2+2+1+2 +3+5+2 = 20						
PRODUCTIVIDAD	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
La misión presentada por el equipo de trabajo cumple con las expectativas pensadas inicialmente					X	
El resultado obtenido con la misión refleja el interés y la motivación del equipo con la actividad					X	
La misión presentada por el equipo de trabajo muestra una organización y planeación para obtener el resultado propuesto.					X	
Se identifica la secuenciación de pasos, ordenados y finitos para lograr el objetivo					X	
Se evidencia una clara estrategia para construir la misión por parte del equipo de trabajo.					X	
Se evidencia en el equipo la asignación de roles de trabajo en la actividad					X	
Se hace una adecuada utilización de los materiales y elementos entregados.					X	
El equipo de trabajo manejo el tiempo adecuado para desarrollar la misión.					X	

Productividad=40/40 * 100 =100%

14 ANEXOS N: RESULTADOS GENERALES ESTUDIO DE CASO 2

N.1 RESULTADOS GRUPOS EXPERIMENTALES Y CONTROL ESTUDIO DE CASO 2

N.1.1 Comportamiento grupos experimentales y control estudio de caso 2

Tabla 208

Grupos Experimentales	Distribución de Comportamiento Grupos Experimentales Actividad 1	Distribución de Comportamiento Grupos Experimentales Actividad 2	% de Comportamiento Experimental
Gato 2.0	81,25%	93,75%	87,50%
Los reyes	81,25%	87,50%	84,38%
CR7	87,50%	68,75%	78,13%
Fantasmas de San Camilo	93,75%	68,75%	81,25%
Yermi 7070	81,25%	68,75%	75,00%
Alpha	93,75%	43,75%	68,75%
Resistens 2.0 V4	68,75%	87,50%	78,13%
Spoiler	62,50%	68,75%	65,63%
SSF	50%	56,25%	53,13%
Los Felinos	62,50%	56,25%	59,38%
Los aztecas	81,25%	75%	78,13%
Los Yolos	87,50%	75%	81,25%
Las Águilas Plateadas	100%	81,25%	90,63%
Los Fundadores	93,75%	81,25%	87,50%
Dark Phantom	93,75%	68,75%	81,25%
Los Genesis	75%	62,50%	68,75%
La sombra Muerta	87,50%	75%	81,25%
Slipknot	81,25%	87,50%	84,38%

Tabla 209

Grupo Control	Distribución de Comportamiento Grupo Control Actividad 1	Distribución de Comportamiento Grupo Control Actividad 2	% de Comportamiento Control
Menores	88%	50%	68,75%
Triple C	81,25%	81,25%	81,25%
Las Tres Cruces y el morro	68,75%	75%	71,88%
Espartanos	50%	50%	50,00%
Conjuro Scratchiano	56,25%	62,50%	59,38%
Los Hijos de Barney	100%	93,75%	96,88%

Aliados	75%	56,25%	65,63%
Gamers	50%	75%	62,50%

Tabla 210

Grupos Experimentales	Distribución de Comportamiento Grupos Experimentales Estudio de Caso 2
Gato 2.0	87,50%
Los reyes	84,38%
CR7	78,13%
Fantasmas de San Camilo	81,25%
Yermi 7070	75,00%
Alpha	68,75%
Resistens 2.0 V4	78,13%
Spoiler	65,63%
SSF	53,13%
Los Felinos	59,38%
Los aztecas	78,13%
Los Yolos	81,25%
Las Águilas Plateadas	90,63%
Los Fundadores	87,50%
Dark Phantom	81,25%
Los Genesis	68,75%
La sombra Muerta	81,25%
Slipknot	84,38%

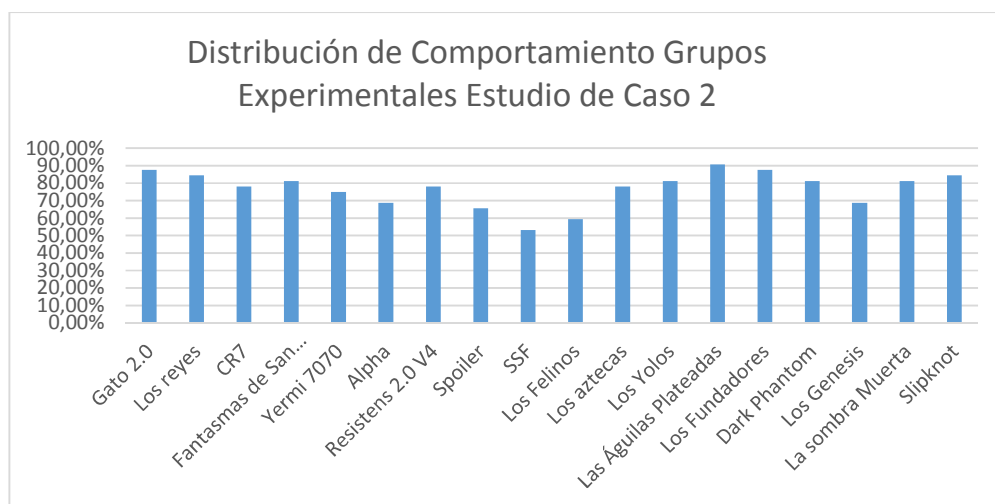


Figura 7. Distribución de comportamiento grupos experimentales Estudio de Caso 2

Tabla 211

Grupo Control	Distribución de Comportamiento Grupo Control Estudio de Caso 2
Menores	68,75%
Triple C	81,25%
Las Tres Cruces y el morro	71,88%
Espartanos	50,00%
Conjuro Scratchiano	59,38%
Los Hijos de Barney	96,88%
Aliados	65,63%
Gamers	62,50%

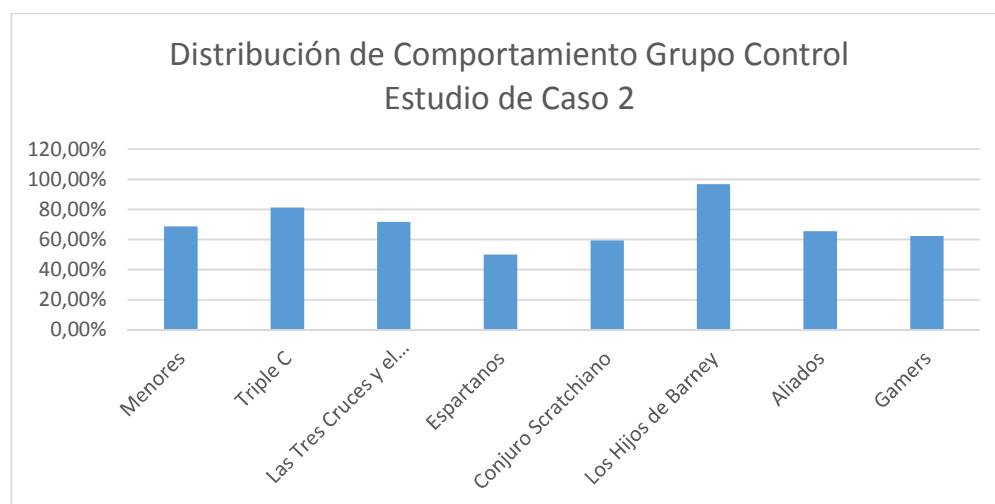


Figura 8. Distribución de comportamiento grupo de control Estudio de Caso 2

N.1.2 Calidad grupos experimentales y control estudio de caso 2

Tabla 212

Grupos Experimentales	Distribución de Calidad Grupos Experimentales Actividad 1	Distribución de Calidad Grupos Experimentales Actividad 2	% de Calidad Grupos Experimentales
Gato 2.0	83,33%	85%	84,17%
Los reyes	91,66%	82,50%	87,08%
CR7	75%	82,50%	78,75%
Fantasmas de San Camilo	41,66%	77,50%	59,58%
Yermi 7070	83,33%	82,50%	82,92%
Alpha	91,66%	90%	90,83%
Resistens 2.0 V4	100%	100%	100,00%

Spoiler	100%	100%	100,00%
SSF	100%	100%	100,00%
Los Felinos	100%	100%	100,00%
Los aztecas	50%	66,66%	58,33%
Los Yolos	75%	83,33%	79,17%
Las Águilas Plateadas	16,66%	91,66%	54,16%
Los Fundadores	16,66%	91,66%	54,16%
Dark Phantom	50%	91,66%	70,83%
Los Genesis	66,66%	91,66%	79,16%
La sombra Muerta	66,66%	0%	33,33%
Slipknot	83,33%	91,66%	87,50%

Tabla 213

Grupo Control	Distribución de Calidad Grupo Control Actividad 1	Distribución de Calidad Grupo Control Actividad 2	% de Calidad Control
Menores	66,66%	83,33%	75,00%
Triple C	25%	100%	62,50%
Las Tres Cruces y el morro	58,33%	66,66%	62,50%
Espartanos	16,66%	41,66%	29,16%
Conjuro Scratchiano	58,33%	100%	79,17%
Los Hijos de Barney	25%	83,33%	54,17%
Aliados	25%	0%	12,50%
Gamers	66,66%	100%	83,33%

Tabla 214

Grupos Experimentales	Distribución de Calidad Grupos Experimentales Estudio de Caso 2
Gato 2.0	84,17%
Los reyes	87,08%
CR7	78,75%
Fantasmas de San Camilo	59,58%
Yermi 7070	82,92%
Alpha	90,83%
Resistens 2.0 V4	100,00%
Spoiler	100,00%
SSF	100,00%
Los Felinos	100,00%
Los aztecas	58,33%
Los Yolos	79,17%
Las Águilas Plateadas	54,16%

Los Fundadores	54,16%
Dark Phantom	70,83%
Los Genesis	79,16%
La sombra Muerta	33,33%
Slipknot	87,50%

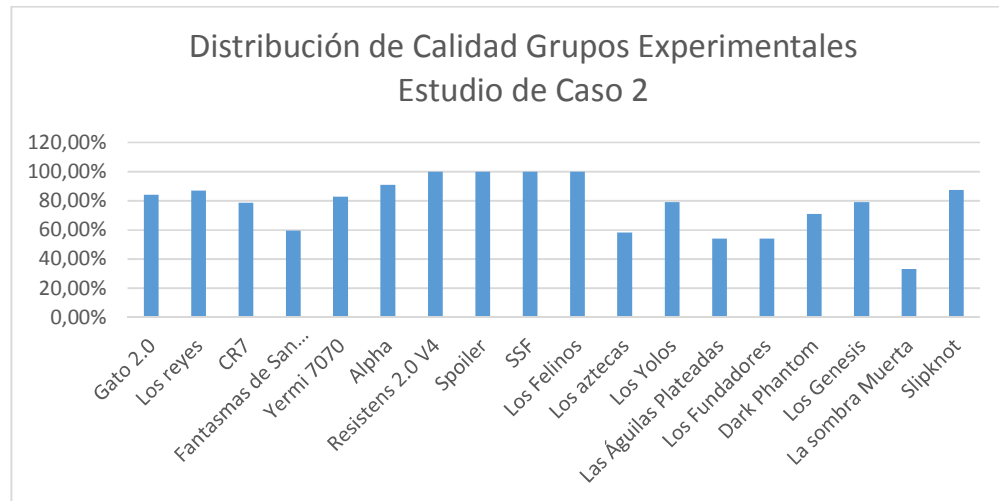


Figura 9. Distribución de calidad grupos experimentales Estudio de Caso 2

Tabla 215

Grupo Control	Distribución de Calidad Grupo Control Estudio de Caso 2
Menores	75,00%
Triple C	62,50%
Las Tres Cruces y el morro	62,50%
Espartanos	29,16%
Conjuro Scratchiano	79,17%
Los Hijos de Barney	54,17%
Aliados	12,50%
Gamers	83,33%

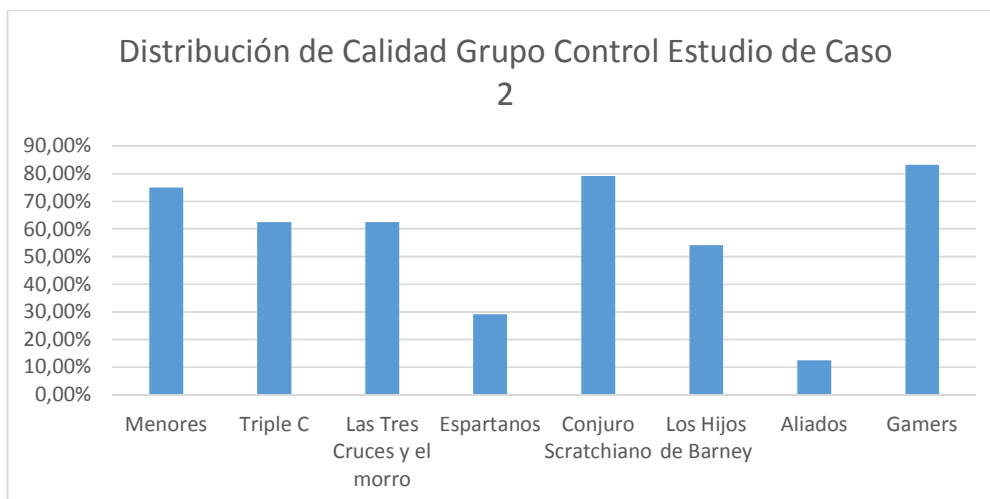


Figura 10. Distribución de calidad grupo de control Estudio de Caso 2

N.1.3 Productividad grupos experimentales y control estudio de caso 2

Tabla 216

Grupos Experimentales	Distribución de Productividad Grupos Experimentales Actividad 1	Distribución de Productividad Grupos Experimentales Actividad 2	% de Productividad Experimental
Gato 2.0	85%	100%	92,50%
Los reyes	82,50%	100%	91,25%
CR7	82,50%	100%	91,25%
Fantasmas de San Camilo	77,50%	100%	88,75%
Yermi 7070	82,50%	82,50%	82,50%
Alpha	90%	82,50%	86,25%
Resistens 2.0 V4	100%	82,50%	91,25%
Spoiler	100%	82,50%	91,25%
SSF	100%	100%	100,00%
Los Felinos	100%	77,50%	88,75%
Los aztecas	60%	75%	67,50%
Los Yolos	72,50%	75%	73,75%
Las Águilas Plateadas	42,50%	95%	68,75%
Los Fundadores	52,50%	92,50%	72,50%
Dark Phantom	65%	95%	80,00%
Los Genesis	72,50%	92,50%	82,50%
La sombra Muerta	75%	20%	47,50%
Slipknot	77,50%	92,50%	85,00%

Tabla 217

Grupo Control	Distribución de Productividad Grupo Control Actividad 1	Distribución de Productividad Grupo Control Actividad 2	% de Productividad Control
Menores	70%	80%	75,00%
Triple C	50%	100%	75,00%
Las Tres Cruces y el morro	67,50%	70%	68,75%
Espartanos	50%	67,50%	58,75%
Conjuro Scratchiano	67,50%	100%	83,75%
Los Hijos de Barney	47,50%	82,50%	65,00%
Aliados	47,50%	20%	33,75%
Gamers	67,50%	100%	83,75%

Tabla 218

Grupos Experimentales	Distribución de Productividad Grupos Experimentales Estudio de Caso 2
Gato 2.0	92,50%
Los reyes	91,25%
CR7	91,25%
Fantasmas de San Camilo	88,75%
Yermi 7070	82,50%
Alpha	86,25%
Resistens 2.0 V4	91,25%
Spoiler	91,25%
SSF	100,00%
Los Felinos	88,75%
Los aztecas	67,50%
Los Yolos	73,75%
Las Águilas Plateadas	68,75%
Los Fundadores	72,50%
Dark Phantom	80,00%
Los Genesis	82,50%
La sombra Muerta	47,50%
Slipknot	85,00%

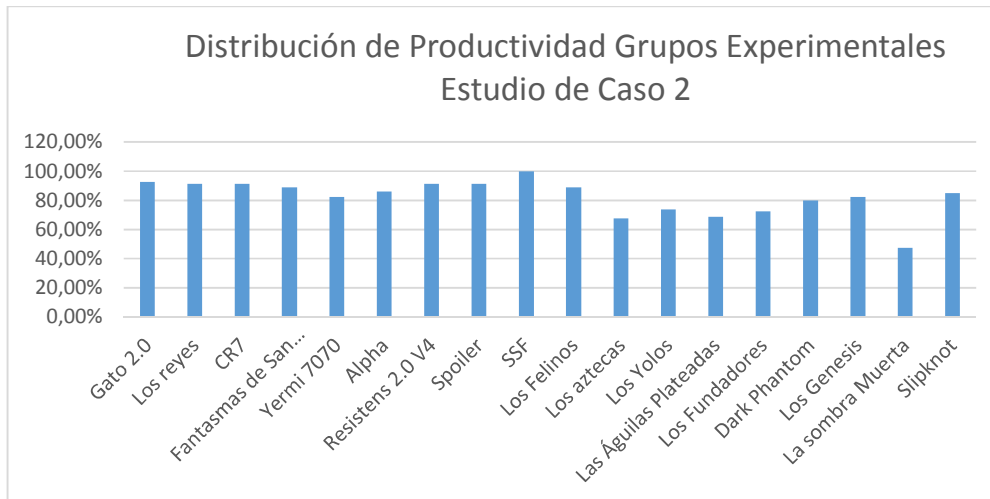


Figura 11. Distribución de productividad grupos experimentales Estudio de Caso 2

Tabla 219

Grupo Control	Distribución de Productividad Grupo Control Estudio de Caso 2
Menores	75,00%
Triple C	75,00%
Las Tres Cruces y el morro	68,75%
Espartanos	58,75%
Conjuro Scratchiano	83,75%
Los Hijos de Barney	65,00%
Aliados	33,75%
Gamers	83,75%

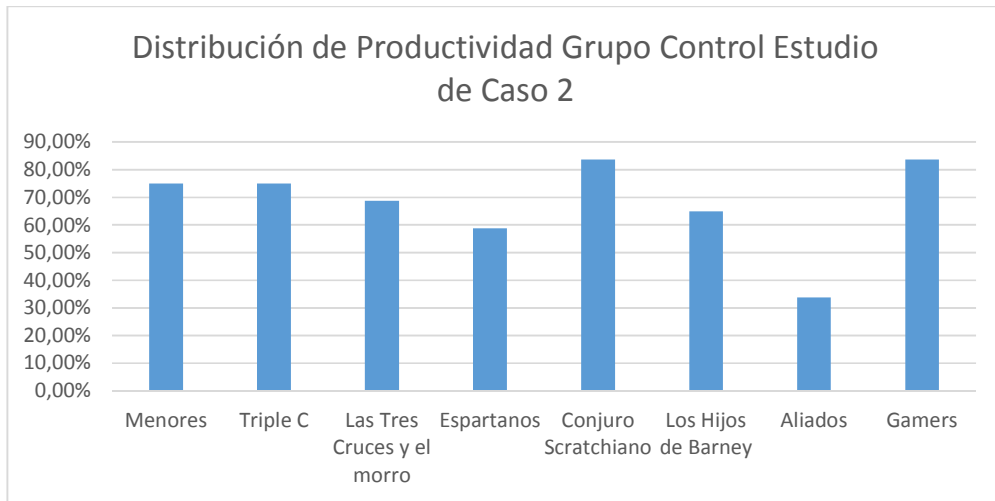


Figura 12. Distribución de productividad grupo de control Estudio de Caso 2

**15 ANEXOS O: INSTRUMENTO DE OBSERVACION ADOPCION DE
PRÁCTICAS POR EQUIPOS DE TRABAJO**

**O.1 INSTRUMENTO DE OBSERVACION ADOPCION DE PRÁCTICAS -
ESTUDIO DE CASO 2**

O.1.1 instrumento de observacion adopcion de prácticas child programming

Tabla 220

PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Entienden Conceptos			
Buscan explicaciones lógicas			
Siguen ordenes			
Aceptan y respetan reglas			
Establecen canales de comunicación			
Voluntad para el trabajo en equipo			
Entregas pequeñas			
Diseño simple e incremental			
Entregable del producto			
Compromiso con el equipo			

Observaciones:

**O.1.1 INSTRUMENTO DE OBSERVACION ADOPCION DE PRÁCTICAS
CHILD GENDER**

Tabla 221

PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa			
Participación y colaboración de ambos géneros			
Confianza en sus capacidades			
Organización y comportamiento			
Respeto a las diferencias y diálogo.			
Incorporación de intereses			
El no uso de lenguaje sexista y agresiones			

Observaciones:

O.2 INSTRUMENTOS LLENOS ADOPCION DE PRÁCTICAS CASO DE ESTUDIO 2

O.2.1 Instrumento llenos adopción de prácticas child programming SÉPTIMO E

Tabla 222

Nombre del grupo: Menores			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Entienden Conceptos		X	
Buscan explicaciones lógicas		X	
Siguen ordenes			X
Aceptan y respetan reglas		X	
Establecen canales de comunicación		X	
Voluntad para el trabajo en equipo		X	
Entregas pequeñas	X		
Diseño simple e incremental	X		
Entregable del producto		X	
Compromiso con el equipo		X	

Adopción de prácticas= $(1/20(2*2+7*1+1*0))*100=55\%$

Tabla 223

Nombre del grupo: TripleC			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Entienden Conceptos		X	
Buscan explicaciones lógicas		X	
Siguen ordenes	X		
Aceptan y respetan reglas	X		
Establecen canales de comunicación	X		
Voluntad para el trabajo en equipo	X		
Entregas pequeñas		X	
Diseño simple e incremental		X	
Entregable del producto		X	
Compromiso con el equipo	X		

Adopción de prácticas= $(15/20)*100=75\%$

Tabla 224

Nombre del grupo: LAS TRES CRUCES Y EL MORRO			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Entienden Conceptos		X	
Buscan explicaciones lógicas		X	
Siguen ordenes	X		
Aceptan y respetan reglas		X	
Establecen canales de comunicación		X	
Voluntad para el trabajo en equipo		X	

Entregas pequeñas		X	
Diseño simple e incremental		X	
Entregable del producto		X	
Compromiso con el equipo		X	

Adopción de prácticas= $(11/20)*100=55\%$

Tabla 225

Nombre del grupo: ESPARTANOS			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Entienden Conceptos		X	
Buscan explicaciones lógicas		X	
Siguen ordenes		X	
Aceptan y respetan reglas		X	
Establecen canales de comunicación		X	
Voluntad para el trabajo en equipo		X	
Entregas pequeñas			X
Diseño simple e incremental			X
Entregable del producto			X
Compromiso con el equipo		X	

Adopción de prácticas= $(7/20)*100=35\%$

Tabla 226

Nombre del grupo: CONJURO SCRATCHIANO			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Entienden Conceptos	X		
Buscan explicaciones lógicas		X	
Siguen ordenes		X	
Aceptan y respetan reglas		X	
Establecen canales de comunicación		X	
Voluntad para el trabajo en equipo		X	
Entregas pequeñas	X		
Diseño simple e incremental		X	
Entregable del producto		X	
Compromiso con el equipo		X	

Adopción de prácticas= $(12/20)*100=60\%$

Tabla 227

Nombre del grupo: LOS HIJOS DE BARNEY			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Entienden Conceptos	X		
Buscan explicaciones lógicas	X		
Siguen ordenes	X		
Aceptan y respetan reglas	X		
Establecen canales de comunicación	X		
Voluntad para el trabajo en equipo	X		
Entregas pequeñas		X	
Diseño simple e incremental		X	

Entregable del producto		X	
Compromiso con el equipo	X		

Adopción de prácticas= $(17/20)*100=85\%$

Tabla 228

Nombre del grupo: ALIADOS			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Entienden Conceptos		X	
Buscan explicaciones lógicas		X	
Siguen ordenes		X	
Aceptan y respetan reglas		X	
Establecen canales de comunicación		X	
Voluntad para el trabajo en equipo		X	
Entregas pequeñas			X
Diseño simple e incremental			X
Entregable del producto			X
Compromiso con el equipo			X

Adopción de prácticas= $(6/20)*100=30\%$

Tabla 229

Nombre del grupo: GAMERS			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Entienden Conceptos		X	
Buscan explicaciones lógicas		X	
Siguen ordenes		X	
Aceptan y respetan reglas		X	
Establecen canales de comunicación		X	
Voluntad para el trabajo en equipo		X	
Entregas pequeñas	X		
Diseño simple e incremental	X		
Entregable del producto	X		
Compromiso con el equipo	X		

Adopción de prácticas= $(14/20)*100=70\%$

O.2.2 Instrumento de llenos adopcion de prácticas child gender

SÉPTIMO B

Tabla 230

Nombre del grupo: GATO 2.0			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros	X		
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento		X	
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		

Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(13/14)*100=92,85\%$

Tabla 231

Nombre del grupo: LOS REYES			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros	X		
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses		X	
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(13/14)*100=92,85\%$

Tabla 232

Nombre del grupo: CR7			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros	X		
Confianza en sus capacidades		X	
Organización y comportamiento		X	
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(12/14)*100=85,71\%$

Tabla 233

Nombre del grupo: FANTASMAS DE SAN CAMILO			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros	X		
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento		X	
Respeto a las diferencias y diálogo.		X	
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones		X	

Adopción de prácticas= $(11/14)*100=78,6\%$

Tabla 234

Nombre del grupo: YERMI 7070			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros		X	
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.		X	
Incorporación de intereses		X	
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(11/14)*100=78,6\%$

Tabla 235

Nombre del grupo: ALPHA			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa		X	
Participación y colaboración de ambos géneros		X	
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(12/14)*100=85,71\%$

Tabla 236

Nombre del grupo: RESISTENS 2.0 V4			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros	X		
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones		X	

Adopción de prácticas= $(13/14)*100=92,85\%$

Tabla 237

Nombre del grupo: SPOILER			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros		X	

Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.		X	
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(12/14)*100=85,71\%$

Tabla 238

Nombre del grupo: SSF			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros	X		
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses		X	
El no uso de lenguaje sexista y agresiones		X	

Adopción de prácticas= $(12/14)*100=85,71\%$

Tabla 239

Nombre del grupo: LOS FELINOS			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa		X	
Participación y colaboración de ambos géneros		X	
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(12/14)*100=85,71\%$

SÉPTIMO C

Tabla 240

Nombre del grupo: LOS AZTECAS			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa		X	
Participación y colaboración de ambos géneros		X	
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento		X	
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses	X		

El no uso de lenguaje sexista y agresiones		X	
--	--	---	--

Adopción de prácticas= $(10/14)*100=71,43\%$

Tabla 241

Nombre del grupo: LOS YOLOS			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa		X	
Participación y colaboración de ambos géneros	X		
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento		X	
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones		X	

Adopción de prácticas= $(11/14)*100=78,57\%$

Tabla 242

Nombre del grupo: LAS AGUILAS PLATEADAS			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros		X	
Confianza en sus capacidades		X	
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.		X	
Incorporación de intereses		X	
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(10/14)*100=71,43\%$

Tabla 243

Nombre del grupo: LOS FUNDADORES			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa		X	
Participación y colaboración de ambos géneros		X	
Confianza en sus capacidades		X	
Organización y comportamiento		X	
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(10/14)*100=71,43\%$

Tabla 244

Nombre del grupo: DARK PHANTOM			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa	X		
Participación y colaboración de ambos géneros		X	
Confianza en sus capacidades		X	
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses		X	
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(11/14)*100=78,57\%$

Tabla 245

Nombre del grupo: LOS GENESIS			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa		X	
Participación y colaboración de ambos géneros	X		
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento		X	
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones		X	

Adopción de prácticas= $(11/14)*100=78,57\%$

Tabla 246

Nombre del grupo: LA SOMBRA MUERTA			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa		X	
Participación y colaboración de ambos géneros		X	
Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento		X	
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses			X
El no uso de lenguaje sexista y agresiones		X	

Adopción de prácticas= $(6/14)*100=57,14\%$

Tabla 247

Nombre del grupo: SLIPKNOT			
PRACTICA	ESCALA		
	Satisfactorio	Aceptable	Insatisfactorio
Convivencia pacífica y respetuosa		X	
Participación y colaboración de ambos géneros		X	

Confianza en sus capacidades	X		
Organización y comportamiento	X		
Respeto a las diferencias y diálogo.	X		
Incorporación de intereses	X		
El no uso de lenguaje sexista y agresiones	X		

Adopción de prácticas= $(12/14)*100=85,71\%$

O.2.3 Resultados generales adopcion de prácticas

Tabla 248

Grupo Control	Adopción de Prácticas Grupo Control Estudio de Caso 2
Menores	55,00%
Triple C	75,00%
Las Tres Cruces y el morro	55,00%
Espartanos	35,00%
Conjuro Scratchiano	60,00%
Los Hijos de Barney	85,00%
Aliados	30,00%
Gamers	70,00%

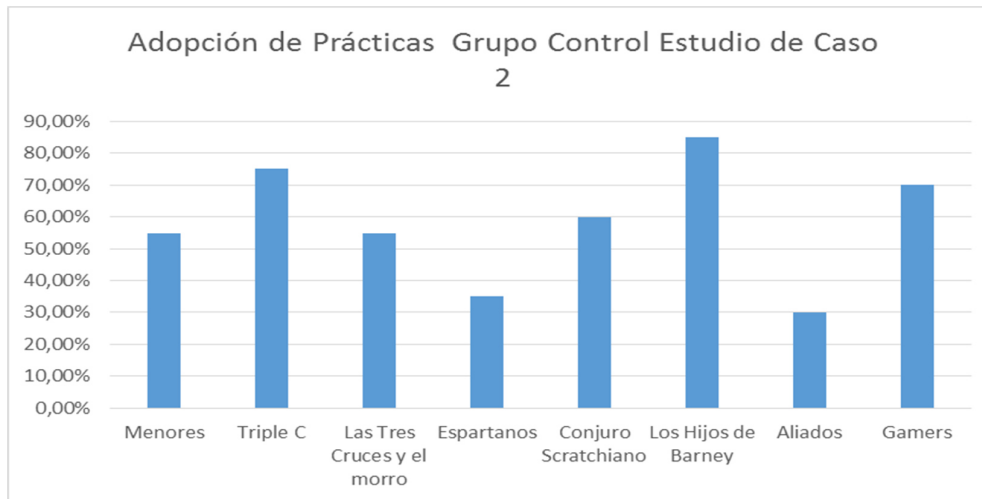


Figura 13. Adopción de prácticas Grupo control Estudio de caso 2

Tabla 249

Grupos Experimentales	Adopción de Prácticas Grupos Experimentales Estudio de Caso 2
Gato 2.0	92,85%
Los reyes	92,85%
CR7	85,71%

Fantasma de San Camilo	78,60%
Yermi 7070	78,60%
Alpha	85,71%
Resistens 2.0 V4	92,85%
Spoiler	85,71%
SSF	85,71%
Los Felinos	85,71%
Los aztecas	71,43%
Los Yolos	78,57%
Las Águilas Plateadas	71,43%
Los Fundadores	71,43%
DarkPhantom	78,57%
Los Génesis	78,57%
La sombra Muerta	57,14%
Slipknot	85,71%

16 ANEXOS P: ANALISIS GENERAL

Los resultados de este análisis general fueron realizados basándose en la comparación de las 3 actividades A1, A2, A3 en cada una de las cuales se realizaba una comparación de cada uno de los equipos escogiendo cada ítem (comportamiento, calidad y productividad) y comparándolo con los demás porcentajes de todos los grupos. Observando con cuál de ellos perdía o ganaba. Se registraba el número de equipos con los que perdía, de esta manera se hacía para cada ítem. Al final se sumaba los equipos con los que perdía en cada uno de los ítems (comportamiento, calidad y productividad) obteniendo así un resultado final con el que se realizaba un análisis. Se tomaba en cuenta para escoger los 3 mejores grupos por actividad teniendo en cuenta las 3 características o ítems.

Como se puede ver en las siguientes formulas:

- A1=Pierde con (Comportamiento+Calidad+Productividad)
- A2=Pierde con (Comportamiento+Calidad+Productividad)
- A3=Pierde con (Comportamiento+Calidad+Productividad)

Si el porcentaje (%) es igual no se tuvo en cuenta.

De esta manera se pudo realizar unas conclusiones generales para la conformación de equipos en actividades estereotipadas.

Tabla 250

LOS HALCONES (Masculino)	LOS CLASH ROYALS (Masculino)	LAS CHICAS (Femenino)	AGUILAS DEL SABER (Mixto Equilibrado)	EQUIPO AKSHA (Mixto Desequilibrado Femenino)	LAS ÁGUILAS NEGRAS (Mixto Desequilibrado Masculino)
Comportamiento Actividad 1 81.25%	Comportamiento Actividad 1 93.75%	Comportamiento Actividad 1 37.5%	Comportamiento Actividad 1 25.0%	Comportamiento Actividad 1 93.75%	Comportamiento Actividad 1 62.5%
Actividad 2 75.0%	Actividad 2 93.75%	Actividad 2 87.5%	Actividad 2 81.25%	Actividad 2 87.5%	Actividad 2 50.0%
Actividad 3 81.25%	Actividad 3 93.75%	Actividad 3 87.5%	Actividad 3 68.75%	Actividad 3 93.75%	Actividad 3 75.0%
PROMEDIO 79.16%	PROMEDIO 93.75%	PROMEDIO 83%	PROMEDIO 58.33%	PROMEDIO 91.66%	PROMEDIO 62.5%
Calidad Actividad 1 100.0%	Calidad Actividad 1 100.0%	Calidad Actividad 1 33.34%	Calidad Actividad 1 75.0%	Calidad Actividad 1 100%	Calidad Actividad 1 50%
Actividad 2	Actividad 2	Actividad 2 8.34%	Actividad 2	Actividad 2	Actividad 2

2 100.0% Actividad 3 87.5% PROMEDIO 9 5.8% Productividad Actividad 1 95.0% Actividad 2 85.0% Actividad 3 85.0% PROMEDIO 88.3%	100.0% Actividad 3 100.0% PROMEDIO 1 00% Productividad Actividad 1 97.5% Actividad 2 90.0% Actividad 3 72.5% PROMEDIO 86.66%	Actividad 3 50.0% PROMEDIO 30. 56% Productividad Actividad 1 42.5% Actividad 2 57.5% Actividad 3 55.5% PROMEDIO 51.83%	2 50.0% Actividad 3 87.5% PROMEDIO 70.83% Productividad Actividad 1 65.0% Actividad 2 60.0% Actividad 3 80.0% PROMEDIO 6 8.33%	2 83.34% Actividad 3 87.5% PROMEDIO 9 0.28% Productividad Actividad 1 45.0% Actividad 2 60.0% Actividad 3 80.0% PROMEDIO 6 1.66%	91.67% Actividad 3 75.0% PROMEDIO 72.22% Productividad Actividad 1 75.0% Actividad 2 77.5% Actividad 3 75.0% PROMEDIO 75.83%
A1: 2- 0-1 = 3 A2: 4-0-1 = 5 A3: 3-1-0 = 4	A1: 0-0-0 = 0 A2: 0-0-0 = 0 A3: 0-0-4 = 4	A1: 4-5-5 = 14 A2: 1-5-5 = 11 A3: 2-5-5 = 12	A1: 5- 3- 3 = 11 A2: 3-4-3 = 10 A3: 5-1-1 = 7	A1: 0- 0- 4 = 4 A2: 1-3-3 = 7 A3: 0-1-1 = 2	A1: 3-4-2 = 9 A2: 5-2-2 = 9 A3: 4-4-3 = 11

Tabla 251

	COMPORTAMIENTO	CALIDAD	PRODUCTIVIDAD
ACTIVIDAD 1 ESTEREOTIPADA CON GÉNERO FEMENINO	LOS CLASH ROYALS (masculino), EQUIPO AKSHA (Mixto Desequilibrado Femenino) - ÁGUILAS DEL SABER (mixto equilibrado)	LOS CLASH ROYALS(masculino) , HALCONES(MASCULINO), EQUIPO AKSHA (Mixto Desequilibrado Femenino) - LAS ÁGUILAS NEGRAS (Mixto desequilibrado masculino)	LOS CLASH ROYALS (masculino) - ÁGUILAS DEL SABER (mixto equilibrado)
ACTIVIDAD 2 ESTEREOTIPADA CON GÉNERO MASCULINO	LOS CLASH ROYALS (Masculino) - LAS ÁGUILAS NEGRAS (Mixto Desequilibrado Masculino)	LOS CLASH ROYALS (Masculino) y LOS HALCONES (Masculino) - LAS CHICAS (Femenino)	LOS CLASH ROYALS (Masculino) - LAS CHICAS (Femenino)
ACTIVIDAD 3 SIN ESTEREOTIPOS	LOS CLASH ROYALS (Masculino) y EQUIPO AKSHA (Mixto Desequilibrado Femenino) - EQUIPO AKSHA (Mixto Desequilibrado Femenino)	LOS CLASH ROYALS (Masculino) - LAS CHICAS (Femenino)	LOS HALCONES (Masculino) - LAS CHICAS (Femenino)

17 ANEXOS Q: FICHA TECNICA DEL TEST DE EVALUACION POR GRUPOS

Tabla 252

REALIZADA POR:	Jessica Catherine Moreno Vásquez Cristian Adolfo Manzano
NOMBRE DE LA ENCUESTA:	Encuesta Child Gender
TAMAÑO DE LA MUESTRA	40 encuestas
UNIVERSO (Mercado potencial)	Población infantil que sea estudio de estereotipos de género en el aula.
UNIDAD DE MUESTREO: (estudiantes)	Estudiantes de 6E de la institución Educativa Técnico Industrial
FECHA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN:	Del 13 de marzo al 3 de abril.
TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS: (Encuesta)	Encuesta
OBJETIVO DE LA ENCUESTA:	Conocer los estereotipos de género de los estudiantes, midiendo el comportamiento, calidad y productividad en actividades propuestas al docente.
Nº DE PREGUNTAS FORMULADAS:	Veinte (20)
TIPO DE PREGUNTAS APLICADAS:	Binarias (3), Cerradas (9) y Abierta (8)
ESCALA EMPLEADA PARA MEDICIÓN:	Binaria, Preguntas Abiertas, Preguntas cerradas (dicotómicas y excluyentes), Pregunta cerrada (no excluyente)

FICHA TÉCNICA GRUPO LOS HALCONES

Universidad del Cauca

Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones

Departamento de Sistemas

1. NOMBRE DE INTEGRANTES

Rivas Ortega Jhoan Stiven

Paz Benavides Carlos Manuel

Paz Benavides Camilo Joaquin

Montilla Guerrero Maicol Estiven

Medina Tobar Daniel Estiveb

Cortes Hurtado Juan David

Agredo Hernandez Juan David

2. CARACTERIZACIÓN

Grupo Masculino conformado por 7 niños.

Dentro del grupo se observó que algunos de los niños eran los más interesados en las actividades, por lo tanto lideraban el grupo y eran los que más trabajaban. Algunos de los integrantes no acataban las reglas e intentaban generar desorden en el grupo, aun así el resto de los integrantes trabajaron bien y ordenados. Cabe resaltar que tuvieron una buena participación es decir trataban de resolver las dudas para llevar a cabo la terminación de cada actividad.

En general tuvieron un buen comportamiento y pudieron solucionar pequeños conflictos o desórdenes en el grupo, logrando terminar cada una de las actividades con un alto desempeño en cada uno de los ítems.

3. CÁLCULOS Y RESULTADOS.

Tabla 1.Descripción de las escalas de medición de las actividades

LOS HALCONES	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Comportamiento	81.25%	75.0%	81.25%
Calidad	100.0%	100.0%	87.5%
Productividad	95.0%	85.0%	85.0%

Tabla 2. Edad de estudiantes del grupo los Halcones

Edad	Niños	%
10 Años	0	0,00%
11 Años	4	57,14%
12 Años	2	28,57%
No responde	1	14,29%
Total	7	100,00%

Tabla 3.Actividad que más les gusta

ACTIVIDAD	Niños	%
Poliedro	1	14,29%
Iron man	0	0,00%
Mujer maravilla	0	0,00%
Trabajo en grupo	4	57,14%
Jugar Video juegos	0	0,00%
No responde	2	28,57%
TOTAL	7	100,00%

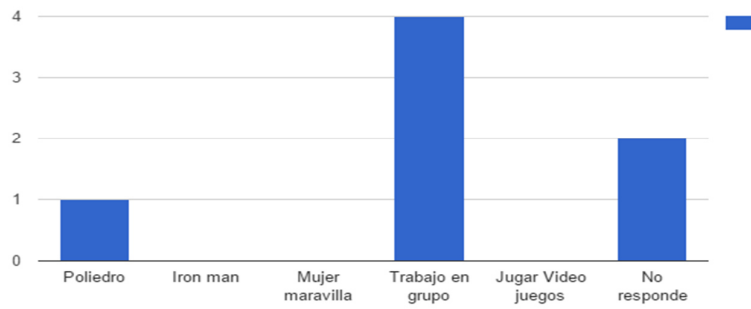


Gráfico 1. Actividad que más les gusta

Tabla 4. Actividad nueva que desearían realizar

Actividad nueva	Niños	%
Manualidades	3	42,86%
Computadores	0	0,00%
Ejercicio	0	0,00%
Actividades	2	28,57%
Comer	0	0,00%
No responde	2	28,57%
TOTAL	7	100,00%

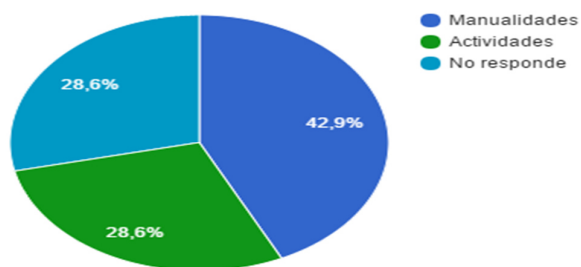


Gráfico 2. Actividad nueva que desearían realizar

Tabla 5. Lo que más les gusta de trabajar en las actividades

Grupo de Trabajo	Niños	%
Nada	0	0,00%
Trabajar en grupo	5	71,43%
Compartir con amigos	0	0,00%
Aprender	0	0,00%
Actividades	1	14,29%
No responde	1	14,29%
TOTAL	7	100,00%

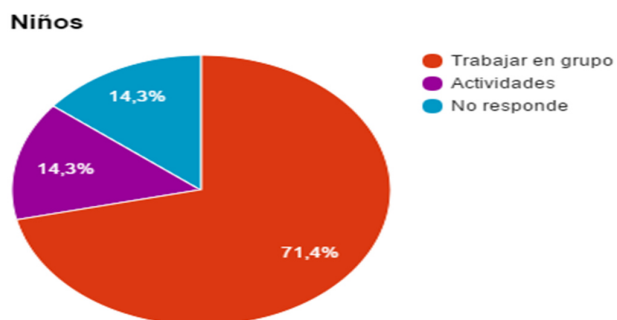


Gráfico 3. Lo que más les gusta de trabajar en las actividades

Tabla 6. Actividades que piensan que pueden hacer las mujeres y hombres.

MUJERES			HOMBRES		
Actividad	Niños	%	Actividad	Niños	%
Las mismas cosas que los hombres	1	14,285714	Lo mismo que las mujeres	1	14,285714
Juegos	1	14,285714	Juegos	1	14,285714
Pasatiempos, Manualidades	1	14,285714	Pasatiempos, Manualidades	1	14,285714
Maquillarse	0	0	Carros	0	0
Volleyball, Basquetball	1	14,285714	Fútbol	1	14,285714
Muñecas	0	0	No responde	3	42,857142
No responde	3	42,8571428			
Total	7	100	Total	7	100

Tabla 7. Palabras que usan para describir a los niños y las niñas

NIÑAS			NIÑOS		
Palabras	Niños	%	Palabras	Niños	%
Diferente Pensamiento	0	0	Diferente Pensamiento	0	0
Fuertes	0	0	Fuertes	1	14,28571429
Buenas	0	0	Buenos	0	0
Amables	2	28,57142857	Amables	1	14,28571429
Lindas	1	14,28571429	Feos	0	0
Conflictivas	0	0	Conflictivos	0	0
Estereotipos Femeninos	0	0	Estereotipos Masculinos	0	0
No responde	4	57,14285714	No responde	5	71,42857143
Total	7	100	Total	7	100

Tabla 8. Cuando juegan en el descanso permite que un compañero o una compañera entre en el grupo de juego.

COMPAÑERA			COMPAÑERO		
Compañera en descanso	Niños	%	Compañero en descanso	Niños	%
Si	3	42,86%	Si	3	42,86%
No	1	14,29%	No	0	0,00%

A veces	2	28,57%	A veces	3	42,86%
No responde	1	14,29%	No responde	1	14,29%
Total	7	100,00%	Total	7	100,00%

Tabla 9. Que palabras usarían para elogiar un amigo y cuales para una amiga

AMIGA			AMIGO		
Palabras	Niños	%	Palabras	Niños	%
Tierna	1	5,263157895	Tierno	1	7,69%
Generosa	2	10,52631579	Generoso	1	7,69%
Ágil	1	5,263157895	Ágil	1	7,69%
Trabajadora	2	10,52631579	Trabajador	1	7,69%
Inteligente	3	15,78947368	Inteligente	4	30,77%
Fuerte	1	5,263157895	Fuerte	1	7,69%
Independiente	0	0	Independiente	0	0,00%
Buena	3	15,78947368	Bueno	1	7,69%
Valiente	1	5,263157895	Valiente	2	15,38%
Linda	4	21,05263158	Lindo	0	0,00%
No responde	1	5,263157895	No responde	1	7,69%
TOTAL	19	100,00%	TOTAL	13	100,00%

Tabla 10. Que profesión desean ser cuando adultos

PROFESIÓN	Niños	%
Policía	1	3,45%
Veterinario/a	1	3,45%
Mecánico/a	0	0,00%
Secretaria/o	0	0,00%
Albañil	0	0,00%
Periodista	0	0,00%
Informática/o	1	3,45%
Modelo	0	0,00%
Deportista	5	17,24%
Actor o actriz	2	6,90%
Docente/a	0	0,00%

Bombero/a	1	3,45%
Médico/a	1	3,45%
Enfermero/a	1	3,45%
Cantante	0	0,00%
Camionero	0	0,00%
Director/a de oficina	0	0,00%
Cocinero/a	0	0,00%
Peluquero/a	0	0,00%
Dueño/a de una tienda	0	0,00%
Otro	0	0,00%
No responde	2	6,90%
TOTAL	13	

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Los resultados respecto a la medición del comportamiento, calidad y productividad en cada una de las actividades realizadas se exponen en la tabla 1. Esto permite entender que este grupo en particular mantiene elevados porcentajes en cada uno de los ítems a lo largo de todo el proceso de aplicación de las actividades.

La edad de los integrantes de este grupo oscila entre los 11- 12 años como se puede ver en la tabla 2.

A futuro se les preguntó qué actividad nueva desearían realizar los resultados obtenidos en la tabla 4 nos demuestran que el 43% tienen preferencia por realizar actividades relacionadas a las manualidades, no obstante más del 28% desearían realizar nuevamente una de las actividades ya realizadas.

Los análisis realizados, así como los resultados obtenidos se presentan organizados en función de la dimensión representativa de los estereotipos de género: competencias y capacidades, comportamiento social, cuerpo.

- Los estereotipos de género frente a las competencias y capacidades se encuentra relacionado frente a las capacidades, habilidades de niños y niñas durante la realización de las actividades. En la tabla 3 se observa que el 57,14% de este grupo considera que la actividad que más captó su atención fue el trabajo en grupo realizado. Este porcentaje fue el mayor resultado obtenido frente a los demás grupos encuestados teniendo en cuenta que hay más grupos mixtos. En la tabla 5, se expone los argumentos sobre lo que más les gustó de trabajar en las actividades. El 71,43% de los encuestados estuvo de acuerdo que el trabajo en grupo fue el factor primordial. Este grupo al ser masculino se desarrolló muy bien entre todos sus integrantes a pesar de que hubieron pequeños conflictos y roces los lograron solucionar y culminar con éxito las tareas asignadas.

Se observa que en la tabla 8, el 14% de este grupo masculino encuestado considera que sus compañeras no deben ingresar a los juegos que realizan. Entre el 28% y 43% dejarían a veces participar a una compañera y compañero respectivamente. Por otro lado, entre el 42% de los niños, no importa el género permiten la integración a los juegos que realizan durante los descansos.

La tabla 10, demuestra que el 17% de este grupo al ser hombres se encuentran más capacitados que las mujeres para desempeñar carreras deportivas. Sin embargo el 6,9% desempeñaría carreras relacionadas con el teatro o simplemente no respondieron. Estas creencias influyen directamente en las elecciones académicas y profesionales del alumnado, perpetuando así las diferencias de género de las futuras generaciones.

- Los porcentajes obtenidos en la tabla 6 indican que los niños de este grupo consideran que no existen comportamientos sociales distintos según el sexo, es decir, no creen que existan perfiles de conducta diferenciados según el sexo. Dicho perfil, tal como se expresa en las respuestas, responde a una idea de hombres y mujeres tienen las mismas capacidades para realizar cualquier actividad sin importar su género. Los resultados demuestran que tienen el mismo 14% para referirse que ambos géneros pueden realizar juegos, pasatiempos y deportes. Dichas

percepciones pueden tener consecuencia en modelos de conducta a seguir por los niños, ya que estos tienden a imitar patrones de conducta.

- Los estereotipos en torno al cuerpo se mantiene en un elevado porcentaje, la tabla 7 asegura que entre el 28% y 14% de los encuestados aseguran que las palabras para describir a las niñas serían amables y lindas respectivamente. Mientras que el 14% asegura que el las palabras para un niño está en un cuerpo fuerte, y la amabilidad.

Mientras que la tabla 9 demuestra particularmente en el elogio de la inteligencia como atributo es mucho más atribuible al género masculino que al femenino, es casi el doble de porcentaje de uno a otro. Las palabras utilizadas por los niños como elogio a una amiga varían entre el 21%, 15% y 10% refiriéndose a ellas como Lindas, Buenas y Generosas respectivamente por el contrario el elogio para un amigo sería Valiente con un 15%. Esto podría ser un indicativo de una mayor consolidación de los estereotipos en el género femenino y un ligero distanciamiento por parte de los niños.

5. CONCLUSIONES

Los resultados hasta aquí expuestos nos permiten responder a las hipótesis de nuestro trabajo. En primer lugar los datos reflejan y expresan con claridad porcentajes altos respecto a la interiorización de los niños de este grupo frente a los estereotipos de género basados en el comportamiento, calidad y productividad frente a actividades formuladas para medirlos.

Los datos indican que este grupo se encuentra conforme con el trabajo en equipo, indicando que esta fue de las actividades que más les llamó la atención. Y que se encontraron a gusto con las actividades que fueron participes.

En cuanto a los datos que indican diferencias de género, hubo un alto porcentaje de abstención frente a contestar preguntas que marcaban los estereotipos de género. A pesar de ello si se les pedía incluir a una de sus compañeras en los juegos se observó que los chicos tienen más arraigados

los estereotipos de género y en su mayoría no permitiría que esto ocurriera. Por tanto, aunque de forma tenue o débil, si se observan diferencias entre sexos en la interiorización de los estereotipos de género. Particularmente en el elogio de la inteligencia como atributo es mucho más atribuible al género masculino que al femenino.

FICHA TÉCNICA GRUPO LOS CLASH ROYALS

Universidad del Cauca

Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones

Departamento de Sistemas

1. NOMBRE DE INTEGRANTES

Zuluaga Duque Tomás Alberto

Viana Andrade Daivid Alejandro

Garces Romero Elkin Yoseth

Daza Velasco Juan Camilo

Agredo Gonzales Daniel Alejandro

Achipiz Rincón Juan Manuel

2. CARACTERIZACIÓN

Grupo Masculino conformado por 6 niños.

Dentro del grupo se observó que todos los integrantes tienen un alto grado de interés para la realización de las actividades, en consecuencia se observó que tenían una muy buena distribución. Todos los integrantes acataban las reglas e intentaban generar un buen clima de trabajo. Es importante resaltar que tuvieron una muy buena participación es decir trataban de resolver las dudas para llevar a cabo la terminación de cada actividad.

En general tuvieron un excelente comportamiento, realizaron un buen trabajo en equipo, hubo entendimiento entre todos sus integrantes y mantuvieron un líder lo que logró mayor motivación para culminar cada una de las actividades con un alto desempeño en cada uno de los ítems.

3. CÁLCULOS Y RESULTADOS.

Tabla 1. Descripción de las escalas de medición de las actividades

LOS CLASH ROYALS	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Comportamiento	93.75%	93.75%	93.75%
Calidad	100.0%	100.0%	100.0%
Productividad	97.5%	90.0%	72.5%

Tabla 2. Edad de estudiantes del grupo los Clash Royals

Edad	Niños	%
10 Años	1	16,67%
11 Años	3	50,00%
12 Años	1	16,67%
No responde	1	16,67%
Total	6	100,00%

Tabla 3. Actividad que más les gusta

ACTIVIDAD	Niños	%
Poliedro	1	16,67%
Iron man	2	33,33%
Mujer maravilla	0	0,00%
Trabajo en grupo	3	50,00%

Jugar Video juegos	0	0,00%
No responde	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

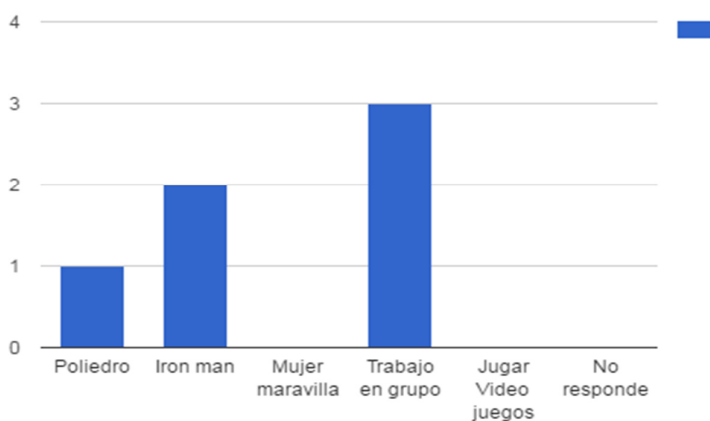


Gráfico 1. Actividad que más les gusta

Tabla 4. Actividad nueva que desearían realizar

Actividad nueva	Niños	%
Manualidades	5	83,33
Computadores	0	0,00%
Ejercicio	0	0,00%
Actividades	1	16,67%
Comer	0	0,00%
No responde	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

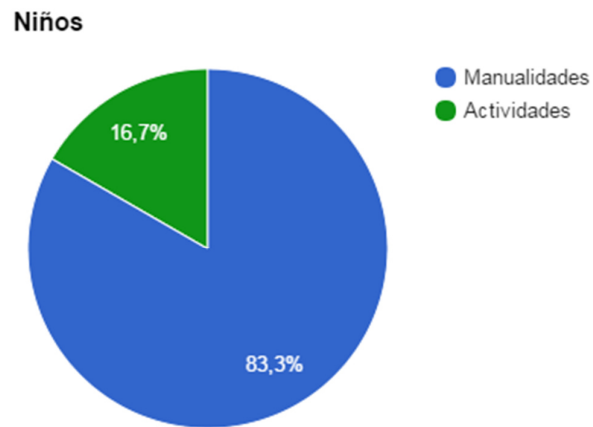


Gráfico 2. Actividad nueva que desearían realizar

Tabla 5. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

Grupo de Trabajo	Niños	%
Nada	0	0,00%
Trabajar en grupo	2	33,33%
Compartir con amigos	2	33,33%
Aprender	0	0,00%
Actividades	2	33,33%
No responde	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

Niños

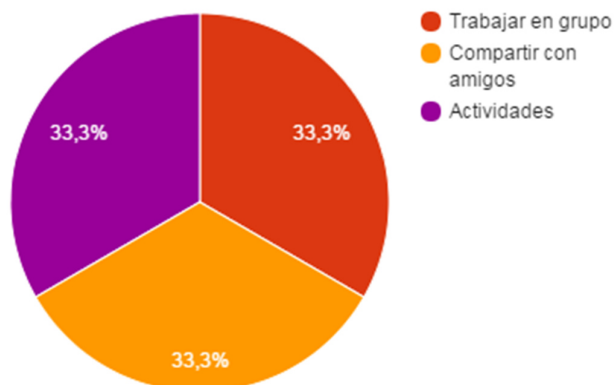


Gráfico 3. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

Tabla 6. Actividades que piensan que pueden hacer las mujeres y hombres.

MUJERES			HOMBRES		
Actividad	Niños	%	Actividad	Niños	%
Las mismas cosas que los hombres	1	16,66666667	Lo mismo que las mujeres	1	16,66666667
Juegos	0	0	Juegos	0	0
Pasatiempos, Manualidades	4	66,66666667	Pasatiempos, Manualidades	1	16,66666667
Maquillarse	0	0	Carros	0	0
Volleyball, Basquetball	0	0	Fútbol	3	50
Muñecas	0	0	No responde	1	16,66666667
No responde	1	16,66666667			
Total	6	100	Total	6	100

Tabla 7. Palabras que usan para describir a los niños y las niñas

NIÑAS			NIÑOS		
Palabras	Niños	%	Palabras	Niños	%
Diferente Pensamiento	2	33,33333333	Diferente Pensamiento	2	33,33333333
Fuertes	0	0	Fuertes	0	0
Buenas	0	0	Buenos	0	0

Amables	0	0	Amables	0	0
Lindas	0	0	Feos	0	0
Conflictivas	0	0	Conflictivos	0	0
Estereotipos Femeninos	2	33,33333333	Estereotipos Masculinos	2	33,33333333
No responde	2	33,33333333	No responde	2	33,33333333
Total	6	100	Total	6	100

Tabla 8. Cuando juegan en el descanso permite que un compañero o una compañera entre en el grupo de juego.

COMPAÑERA			COMPAÑERO		
Compañera en descanso	Niños	%	Compañero en descanso	Niños	%
Si	0	0,00%	Si	0	0,00%
No	0	0,00%	No	0	0,00%
A veces	4	66,67%	A veces	4	66,67%
No responde	2	33,33%	No responde	2	33,33%
Total	6	100,00%	Total	6	100,00%

Tabla 9. Que palabras usarían para elogiar un amigo y cuales para una amiga

AMIGA			AMIGO		
Palabras	Niños	%	Palabras	Niños	%
Tierna	0	0	Tierno	1	7,69%
Generosa	1	10	Generoso	1	7,69%
Ágil	0	0	Ágil	1	7,69%
Trabajadora	0	0	Trabajador	1	7,69%
Inteligente	2	20	Inteligente	4	30,77%
Fuerte	0	0	Fuerte	1	7,69%
Independiente	2	20	Independiente	0	0,00%
Buena	0	0	Bueno	1	7,69%
Valiente	1	10	Valiente	2	15,38%
Linda	2	20	Lindo	0	0,00%
No responde	2	20	No responde	1	7,69%

TOTAL	10	100,00%	TOTAL	13	100,00%
--------------	----	---------	--------------	----	---------

Tabla 10. Que profesión desean ser cuando adultos

PROFESIÓN	Niños	%
Policía	1	3,45%
Veterinario/a	0	0,00%
Mecánico/a	0	0,00%
Secretaria/o	0	0,00%
Albañil	0	0,00%
Periodista	1	3,45%
Informática/o	1	3,45%
Modelo	0	0,00%
Deportista	0	0,00%
Actor o actriz	1	3,45%
Docente/a	0	0,00%
Bombero/a	0	0,00%
Médico/a	1	3,45%
Enfermero/a	0	0,00%
Cantante	0	0,00%
Camionero	0	0,00%
Director/a de oficina	0	0,00%
Cocinero/a	2	6,90%
Peluquero/a	0	0,00%
Dueño/a de una tienda	0	0,00%
Otro	3	10,34%
No responde	1	3,45%
TOTAL	29	

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Los resultados respecto a la medición del comportamiento, calidad y productividad en cada una de las actividades realizadas se exponen en la

tabla 1. Esto permite entender que este grupo se mantuvo en elevados porcentajes en los ítems de comportamiento y calidad sin embargo, el ítem de productividad bajo considerablemente en el transcurso de las actividades.

La edad de los integrantes de este grupo oscila entre los 10- 12 años como se puede ver en la tabla 2.

A futuro se les preguntó qué actividad nueva desearían realizar los resultados obtenidos en la tabla 4 nos demuestran que el 83% tienen preferencia por realizar actividades relacionadas a las manualidades, no obstante más del 16% desearían realizar nuevamente una de las actividades ya realizadas.

Los análisis realizados, así como los resultados obtenidos se presentan organizados en función de la dimensión representativa de los estereotipos de género: competencias y capacidades, comportamiento social, cuerpo.

- Los estereotipos de género frente a las competencias y capacidades se encuentran relacionado frente a las capacidades, habilidades de niños y niñas durante la realización de las actividades. En la tabla 3 se observa que el 50% de este grupo considera que la actividad que más captó su atención fue el trabajo en grupo realizado. Seguido de las actividades realizadas del iron man y el poliedro con un 33% y 16% respectivamente.

En la tabla 5, se expone los argumentos sobre lo que más les gustó de trabajar en las actividades. El 33% de los encuestados estuvo de acuerdo que el trabajo en grupo, el compartir con amigos y realizar las actividades fueron los factores primordiales. Este grupo en particular se desarrolló muy bien entre todos sus integrantes, acataron las reglas y hubo entendimiento entre todos ellos.

Se observa que en la tabla 8, el 66% de este grupo masculino encuestado considera que dejarían a veces participar a una compañera y compañero respectivamente. Por otro lado, el 33% de los niños, se abstuvo de responder y ninguno de los encuestados respondió con sí o no.

La tabla 10, demuestra que el 10% de este grupo eligieron desempeñar otro tipo de carreras como biólogo, pastelero y veterinario. Sin embargo el 6,9% desempeñaría carreras relacionadas con la cocina y el 3% se guiaría por medicina, informático, actor, periodista y policía o simplemente no respondieron. Estas creencias influyen directamente en las elecciones académicas y profesionales del alumnado, perpetuando así las diferencias de género de las futuras generaciones.

- Los porcentajes obtenidos en la tabla 6 indican que los niños de este grupo consideran que existen comportamientos sociales distintos según el sexo, es decir, creen que existen perfiles de conducta diferenciados según el sexo. Dicho perfil, tal como se expresa en las respuestas, responde a una idea de que el 66% de las mujeres deben hacer actividades como pasatiempos y manualidades y tan solo el 16% de los hombres deben realizar estas tareas. Mientras que el 50% de los hombres deberían realizar actividades como el fútbol. Los resultados demuestran que tan solo el 16% se refiere a que ambos géneros tienen las mismas capacidades para realizar cualquier actividad sin importar su género. Dichas percepciones pueden tener consecuencia en modelos de conducta a seguir por los niños, ya que estos tienden a imitar patrones de conducta.
- Los estereotipos en torno al cuerpo se mantiene en un elevado porcentaje, la tabla 7 asegura que el 33% de los encuestados aseguran que las palabras para describir a los niños y niñas de diferente pensamiento y utilizar palabras de estereotipos masculinos y femeninos respectivamente.

Mientras que la tabla 9 demuestra particularmente en el elogio de la inteligencia como atributo es mucho más atribuible al género masculino que al femenino. Las palabras utilizadas por los niños como elogio a una amiga varían entre el 10% y 20% refiriéndose a ellas como Generosas, valientes, independientes y lindas respectivamente. Por el contrario el elogio para un amigo sería Valiente con un 15% y tierno, generoso, ágil,

trabajador, fuerte y bueno con un 7%. Esto podría ser un indicativo de una mayor consolidación de los estereotipos en el género femenino y un ligero distanciamiento por parte de los niños.

5. CONCLUSIONES.

ACTIVIDAD 1:

Primer grupo en terminar.

El armado de las partes de la muñeca les resultó mucho más fácil a comparación de los demás grupos.

Buen trabajo en equipo, hubo una mejor coordinación entre sus integrantes muy trabajadores entre todos los integrantes.

ACTIVIDAD 2:

Segundo grupo en terminar. Excelente distribución. Excelente organización del grupo. Buena participación, participaron en la actividad haciendo preguntas y mostrando interés.

El líder fue escogido por su grupo y tenía una buena actitud hacia los demás. Cada uno toma sus decisiones y aporta al grupo. Excelente clima de trabajo no había roces entre los integrantes. Acataron cada una de las normas de comportamiento en el aula de clase. Excelente Motivación por realizar las actividades.

ACTIVIDAD 3:

Los Clash Royals quinto grupo en terminar.

Distribuyeron muy bien los materiales y funciones.

Participaron todos sus integrantes

Tomaron un líder.

Buen entendimiento entre todos los integrantes

GRUPO LAS CHICAS

Universidad del Cauca

Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones

Departamento de Sistemas

1. NOMBRE DE INTEGRANTES

Garzón Ibarra Heidy Tatiana

Flores Sotelo Maria Camila

Bastidas Gomez Melani Dayan

2. CARACTERIZACIÓN

Grupo Femenino conformado por 3 niñas.

Dentro del grupo se observó que todas sus integrantes presentaban dificultades con las actividades, a pesar de que tenían una gran motivación a realizarlas. No se destaca en este grupo la colaboración entre sus integrantes y además tenían muchas discusiones a pesar de que eran amigas, por tal motivo no culminaron todas las tareas asignadas.

En general tuvieron un buen comportamiento, a pesar de ello el trabajo durante las actividades se les dificultó a comparación de los demás grupos debido a la falta de colaboración y motivación entre sus integrantes. Siguen las normas y reglas pero les falta mayor coordinación.

3. CÁLCULOS Y RESULTADOS.

Tabla 1. Descripción de las escalas de medición de las actividades.

LAS CHICAS	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Comportamiento	37.5%	87.5%	87.5%

Calidad	33.34%	8.34%	50.0%
Productividad	42.5%	57.5%	55.5%

Tabla 2. Edad de estudiantes del grupo las chicas

Edad	Niñas	%
10 Años	0	0,00%
11 Años	2	66,67%
12 Años	1	33,33%
No responde	0	0,00%
Total	3	100,00%

Tabla 3. Actividad que más les gusta

ACTIVIDAD	Niñas	%
Poliedro	0	0,00%
Iron man	0	0,00%
Mujer maravilla	0	0,00%
Trabajo en grupo	0	0,00%
Jugar Video juegos	0	0,00%
No responde	3	100,00%
TOTAL	3	100,00%



Gráfico 1. Actividad que más les gusta

Tabla 4. Actividad nueva que desearían realizar

Actividad nueva	Niñas	%
Manualidades	1	33,33%
Computadores	0	0,00%
Ejercicio	0	0,00%
Actividades	2	66,67%
Comer	0	0,00%
No responde	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

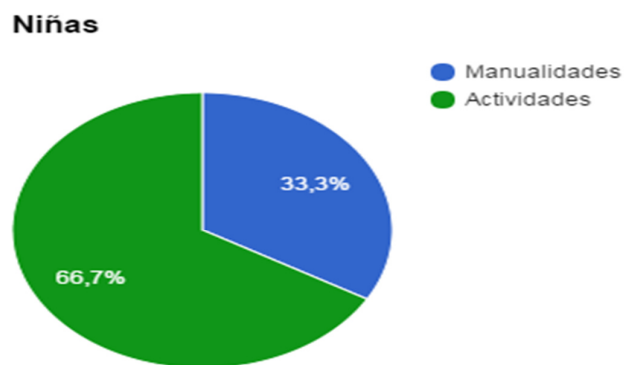


Gráfico 2. Actividad nueva que desearían realizar

Tabla 5. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

Grupo de Trabajo	Niñas	%
Nada	0	0,00%
Trabajar en grupo	0	0,00%
Compartir con amigos	1	33,33%
Aprender	1	33,33%
Actividades	1	33,33%
No responde	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

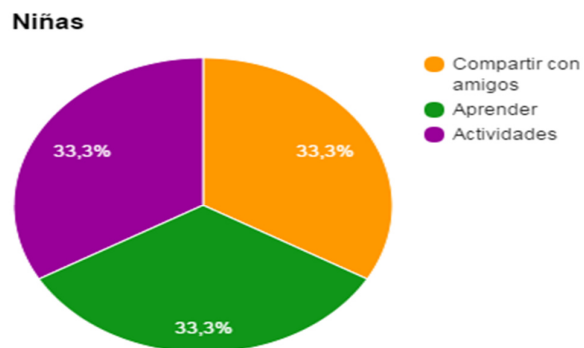


Gráfico 3. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

Tabla 6. Actividades que piensan que pueden hacer las mujeres y hombres

MUJERES			HOMBRES		
Actividad	Niñas	%	Actividad	Niñas	%
Las mismas cosas que los hombres	0	0	Lo mismo que las mujeres	0	0
Juegos	2	66,66666667	Juegos	0	0
Pasatiempos, Manualidades	1	33,33333333	Pasatiempos, Manualidades	3	100
Maquillarse	0	0	Carros	0	0
Volleyball, Basquetball	0	0	Fútbol	0	0
Muñecas	0	0	No responde	0	0
No responde	0	0			
Total	3	100	Total	3	100

Tabla 7. Palabras que usan para describir a los niños y las niñas

NIÑAS			NIÑOS		
Palabras	Niñas	%	Palabras	Niñas	%
Diferente Pensamiento	0	0	Diferente Pensamiento	0	0

Fuertes	0	0	Fuertes	0	0
Buenas	0	0	Buenos	0	0
Amables	0	0	Amables	0	0
Lindas	1	33,33333333	Feos	1	33,33333333
Conflictivas	0	0	Conflictivos	0	0
Estereotipos Femeninos	0	0	Estereotipos Masculinos	0	0
No responde	2	66,66666667	No responde	2	66,66666667
Total	3	100	Total	3	100

Tabla 8. Cuando juegan en el descanso permite que un compañero o una compañera entre en el grupo de juego.

COMPAÑERA			COMPAÑERO		
Compañera en descanso	Niñas	%	Compañero en descanso	Niñas	%
Si	3	100,00%	Si	2	66,67%
No	0	0,00%	No	0	0,00%
A veces	0	0,00%	A veces	1	33,33%
No responde	0	0,00%	No responde	0	0,00%
Total	3	100,00%	Total	3	100,00%

Tabla 9.

Que palabras usarían para elogiar un amigo y cuales para una amiga

AMIGA			AMIGO		
Palabras	Niñas	%	Palabras	Niñas	%
Tierna	0	0	Tierno	2	15,38%
Generosa	1	100	Generoso	1	7,69%
Ágil	0	0	Ágil	1	7,69%
Trabajadora	0	0	Trabajador	2	15,38%
Inteligente	0	0	Inteligente	1	7,69%
Fuerte	0	0	Fuerte	1	7,69%

Independiente	0	0	Independiente	1	7,69%
Buena	0	0	Bueno	1	7,69%
Valiente	0	0	Valiente	2	15,38%
Linda	0	0	Lindo	1	7,69%
No responde	2	200	No responde	0	0,00%
TOTAL	1	100,00%	TOTAL	13	100,00%

Tabla 10. Que profesión desean ser cuando adultos

PROFESIÓN	Niñas	%
Policía	0	0,00%
Veterinario/a	1	9,09%
Mecánico/a	0	0,00%
Secretaria/o	0	0,00%
Albañil	0	0,00%
Periodista	0	0,00%
Informática/o	0	0,00%
Modelo	0	0,00%
Deportista	1	9,09%
Actor o actriz	1	9,09%
Docente/a	0	0,00%
Bombero/a	0	0,00%
Médico/a	1	9,09%
Enfermero/a	1	9,09%
Cantante	2	18,18%
Camionero	0	0,00%
Director/a de oficina	0	0,00%
Cocinero/a	0	0,00%
Peluquero/a	0	0,00%
Dueño/a de una tienda	0	0,00%
Otro	1	9,09%

No responde	0	0,00%
TOTAL	8	

4. CONCLUSIONES.

ACTIVIDAD 1:

El armado de las partes de la muñeca les resultó mucho más difícil presentaron dificultades con el cabello, los brazos y el cuerpo. Realizaron un trabajo muy regular, tuvieron mal entendimiento de la actividad y falta de colaboración entre ellas. No terminaron la muñeca.

ACTIVIDAD 2:

Buena distribución. Las partes del cuerpo fueron repartidas entre cada una de las integrantes. Tuvieron una buena participación entre las integrantes.

Escogieron una líder. Tomaron la decisión de distribuir cada una de sus partes. Las integrantes del grupo son amigables entre sí. Siguen las normas y reglas pero les falta mayor coordinación. Se encontraban muy motivadas.

ACTIVIDAD 3:

Bien organizadas se ayudan. Tenían la estructura casi finalizada pero la destruyeron por que se rindieron.

FICHA TÉCNICA GRUPO AGUILAS DEL SABER

Universidad del Cauca

Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones

Departamento de Sistemas

1. NOMBRE DE INTEGRANTES

Sánchez Ortega Mathius Yoel

Rodríguez Díaz Cristofer Danilo

Quilindo Benachi Mabel Karina

Pérez Montenegro Juan Esteban

Maya Certuche Paula Angelina

Ijaji Pamija Kelly Andrea

2. CARACTERIZACIÓN

Grupo mixto equilibrado conformado por 3 niños y 3 niñas.

Dentro del grupo se observó que todas las integrantes (niñas) presentaban una mayor motivación por cada actividad, se notaba que ellas eran las que tomaban la iniciativa. No se destaca en el grupo la colaboración entre sus integrantes, debido a que no se repartían el trabajo para que cada uno hiciera una parte de él.

En general su comportamiento fue aceptable, debido a la falta de coordinación de tareas entre ellos. Lograron terminar la tercera actividad con mejor desempeño a comparación de las anteriores actividades con respecto a su rendimiento.

2. CÁLCULOS Y RESULTADOS.

Tabla 1. Descripción de las escalas de medición de las actividades.

ÁGUILAS DEL SABER	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Comportamiento	25.0%	81.25%	68.75%
Calidad	75.0%	50.0%	87.5%
Productividad	65.0%	52.5%	80.0%

Tabla 2. Edad de estudiantes del grupo águilas del saber

Edad	Niñas	%	Niños	%
10 Años	2	66,67%	1	33,33%
11 Años	0	0,00%	2	66,67%
12 Años	1	33,33%	0	0,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
Total	3	100,00%	3	100,00%

Tabla 3. Actividad que más les gusta

ACTIVIDAD	Niñas	%	Niños	%
Poliedro	1	25,00%	1	50,00%
Iron man	1	25,00%	0	0,00%
Mujer maravilla	2	50,00%	0	0,00%
Trabajo en grupo	0	0,00%	1	50,00%
Jugar Video juegos	0	0,00%	0	0,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%	2	100,00%

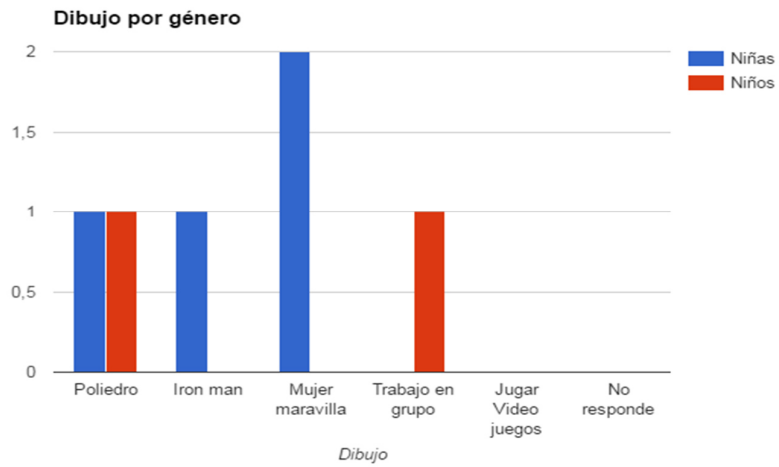


Gráfico 1. Actividad que más les gusta

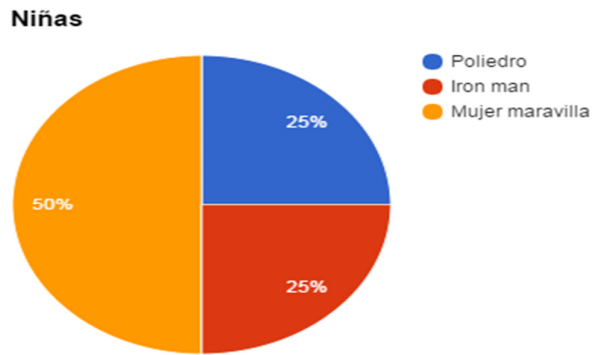


Gráfico 1.1. Actividad que más les gusta a las niñas

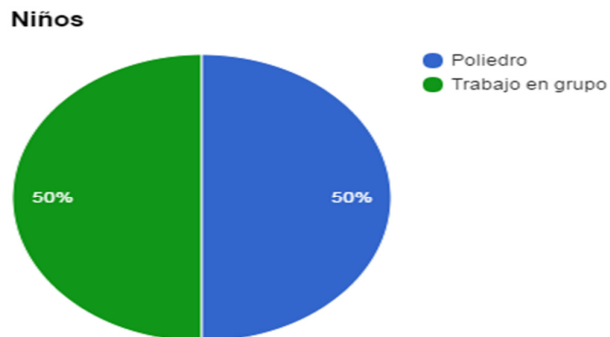


Gráfico 1.2. Actividad que más les gusta a los niños

Tabla 4. Actividad nueva que desearían realizar

Actividad nueva	Niñas	%	Niños	%
Manualidades	1	33,33%	0	0,00%
Computadores	0	0,00%	2	66,67%
Ejercicio	1	33,33%	0	0,00%
Actividades	1	33,33%	1	33,33%
Comer	0	0,00%	0	0,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%	3	100,00%

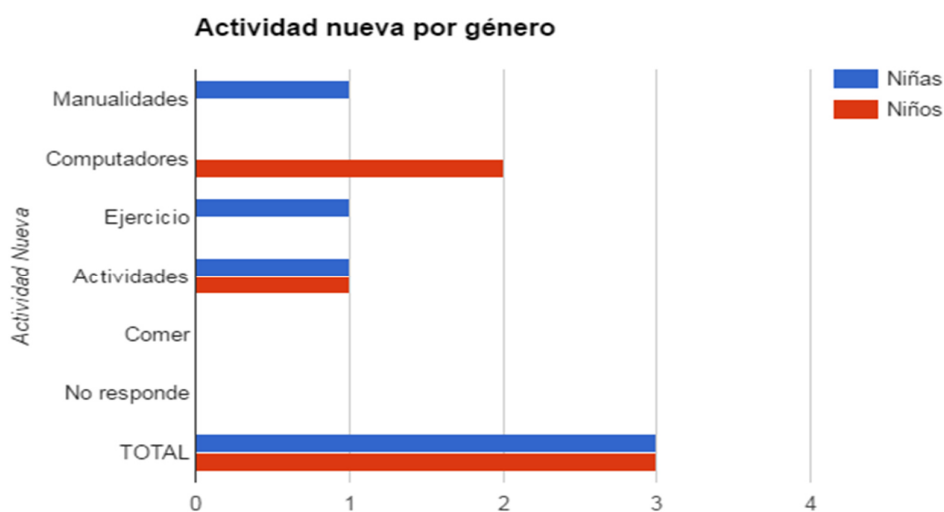


Gráfico 2. Actividad nueva que desearían realizar

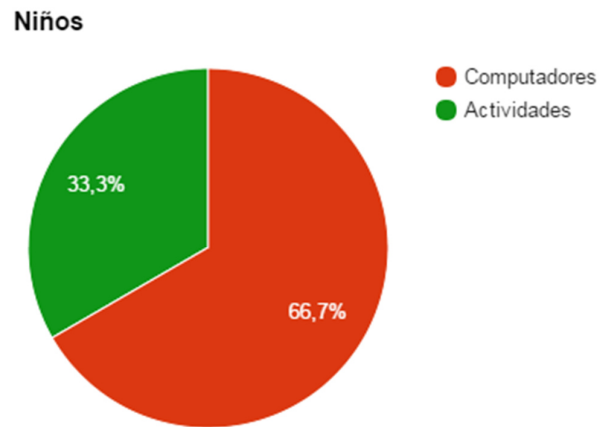


Gráfico 1.2. Actividad nueva que desearían realizar los niños

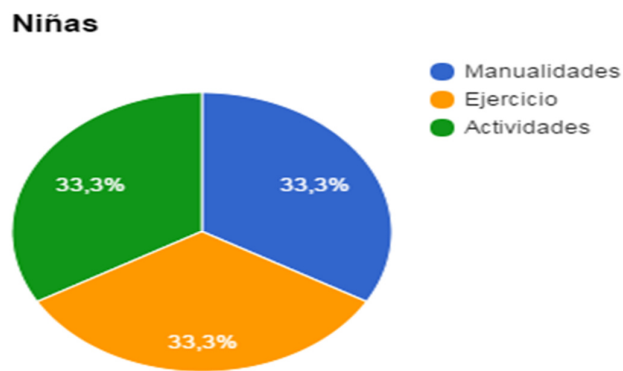


Gráfico 2.2. Actividad nueva que desearían realizar las niñas

Tabla 5. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

Grupo de Trabajo	Niñas	%	Niños	%
Nada	0	0,00%	2	66,67%
Trabajar en grupo	1	33,33%	0	0,00%
Compartir con amigos	0	0,00%	0	0,00%

Aprender	0	0,00%	0	0,00%
Actividades	2	66,67%	1	33,33%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%	3	100,00%

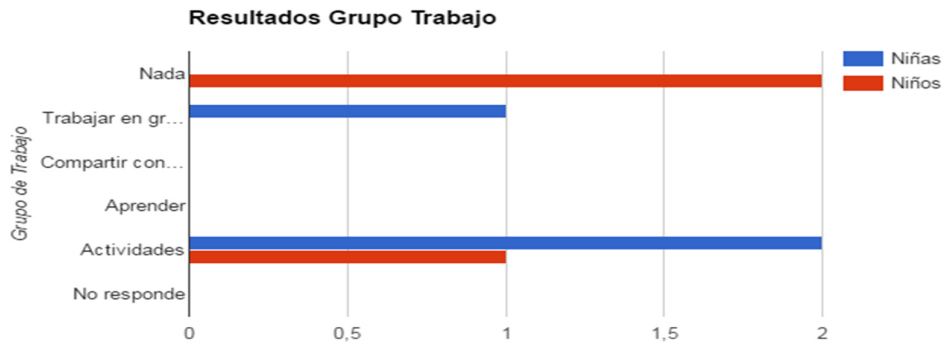


Gráfico 3. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

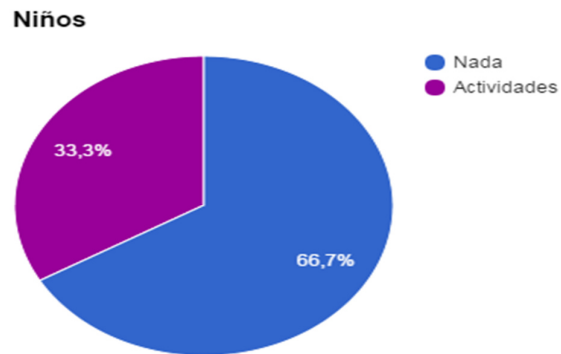


Gráfico 3.1. Lo que más les gusta a los niños de trabajar en grupo

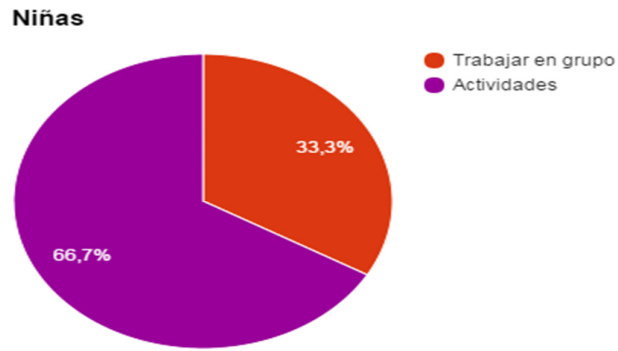


Gráfico 3.1. Lo que más les gusta a las niñas de trabajar en grupo

Tabla 6. Actividades que piensan que pueden hacer las mujeres y hombres

MUJERES					HOMBRES				
Actividad	Niñas	%	Niños	%	Actividad	Niñas	%	Niños	%
Las mismas cosas que los hombres	0	0	0	0	Lo mismo que las mujeres	0	0	0	0
Juegos	0	0	0	0	Juegos	1	33,333	1	33,33333
Pasatiempos, Manualidades	1	33,33333	1	33,333333	Pasatiempos, Manualidades	0	0	1	33,333333
Maquillarse	0	0	1	33,333333	Carros	0	0	0	0
Volleyball, Basquetball	2	66,66666	0	0	Fútbol	2	66,666	0	0
Muñecas	0	0	0	0	No responde	0	0	1	33,333333
No responde	0	0	1	33,333333					
Total	3	100	3	100	Total	3	100.0	3	100.0

Tabla 7. Palabras que usan para describir a los niños y las niñas

NIÑAS					NIÑOS				
Palabras	Niñas	%	Niños	%	Palabras	Niñas	%	Niños	%
Diferente Pensamiento	0	0	0	0	Diferente Pensamiento	0	0	0	0
Fuertes	0	0	0	0	Fuertes	0	0	0	0

Buenas	0	0	0	0	Buenos	0	0	0	0
Amables	1	33,333333 33	0	0	Amables	0	0	0	0
Lindas	0	0	0	0	Feos	0	0	0	0
Conflictivas	0	0	1	33,33333 333	Conflictivos	1	33,33333 333	1	33,33333 33
Estereotipo s Femeninos	0	0	0	0	Estereotipo s Masculinos	0	0	0	0
No responde	2	66,66666 67	2	66,66666 667	No responde	2	66,66666 667	2	66,66666 67
Total	3	100	3	100	Total	3	100	3	100

Tabla 8. Cuando juegan en el descanso permite que un compañero o una compañera entre en el grupo de juego.

COMPAÑERA					COMPAÑERO				
Compañera en descanso	Niñas	%	Niños	%	Compañero en descanso	Niñas	%	Niños	%
Si	3	100,00%	2	66,67%	Si	1	33,33%	0	0,00%
No	0	0,00%	0	0,00%	No	0	0,00%	0	0,00%
A veces	0	0,00%	1	33,33%	A veces	2	66,67%	3	100,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%	No responde	0	0,00%	0	0,00%
Total	3	100,00%	3	100,00%	Total	3	100,00%	3	100,00%

Tabla 9. Que palabras usarían para elogiar un amigo y cuales para una amiga

AMIGA					AMIGO				
Palabras	Niñas	%	Niños	%	Palabras	Niñas	%	Niños	%
Tierna	3	14,285	2	11,11111	Tierno	3	13,64%	0	0,00%
Generosa	2	9,5238	2	11,11111	Generoso	2	9,09%	0	0,00%
Ágil	1	4,7619	1	5,55555	Ágil	2	9,09%	0	0,00%
Trabajadora	1	4,7619	2	11,11111	Trabajador	1	4,55%	0	0,00%
Inteligente	2	9,5238	2	11,11111	Inteligente	2	9,09%	2	25,00%
Fuerte	3	14,285	1	5,55555	Fuerte	3	13,64%	1	12,50%
Independiente	2	9,5238	2	11,11111	Independiente	2	9,09%	1	12,50%

Buena	1	4,7619	2	11,11111	Bueno	2	9,09%	1	12,50%
Valiente	3	14,285	2	11,11111	Valiente	2	9,09%	2	25,00%
Linda	3	14,285	2	11,11111	Lindo	3	13,64%	0	0,00%
No responde	0	0	1	5,55555	No responde	0	0,00%	1	12,50%
TOTAL	21	100,00%	18	100,00%	TOTAL	22	100,00%	8	100,00%

Tabla 10. Que profesión desean ser cuando adultos

PROFESIÓN	Niñas	%	Niños	%
Policía	1	9,09%	0	0,00%
Veterinario/a	2	18,18%	0	0,00%
Mecánico/a	0	0,00%	0	0,00%
Secretaria/o	0	0,00%	0	0,00%
Albañil	0	0,00%	0	0,00%
Periodista	1	9,09%	0	0,00%
Informática/o	0	0,00%	0	0,00%
Modelo	1	9,09%	0	0,00%
Deportista	0	0,00%	0	0,00%
Actor o actriz	0	0,00%	0	0,00%
Docente/a	1	9,09%	0	0,00%
Bombero/a	1	9,09%	0	0,00%
Médico/a	2	18,18%	1	3,45%
Enfermero/a	0	0,00%	0	0,00%
Cantante	0	0,00%	0	0,00%
Camionero	0	0,00%	0	0,00%
Director/a de oficina	0	0,00%	0	0,00%
Cocinero/a	0	0,00%	0	0,00%
Peluquero/a	0	0,00%	0	0,00%
Dueño/a de una tienda	0	0,00%	0	0,00%
Otro	0	0,00%	2	6,90%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
TOTAL	9		3	

4. CONCLUSIONES.

ACTIVIDAD 1:

Las niñas no cooperan entre sí, pero al niño se le vio solo armando las partes del cuerpo. Grupo desordenado, no coordinaron tareas entre ellos.

ACTIVIDAD 2:

Repartieron las partes del cuerpo entre sus integrantes pero a pesar de ello en el armado los integrantes se encontraban difusos. Hubo baja participación de dos niños con el resto del grupo, a la hora de realizar el armado de las partes.

Líder confuso, escogieron dos integrantes como líderes. Se notaba que las mujeres eran las de tomar las iniciativas. Se llevaban bien entre los integrantes del grupo. Acataron bien las normas del aula de clase. Las niñas presentan una mayor motivación en la actividad en comparación a los niños.

ACTIVIDAD 3:

Segundo grupo en terminar. No fueron repartidos los materiales con todos los integrantes. Participaron al final entre todos

FICHA TÉCNICA GRUPO EQUIPO AKSHA

Universidad del Cauca

Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones

Departamento de Sistemas

1. NOMBRE DE INTEGRANTES

Victoria Mañunga Heidy Daniela

Ruiz Paz Sharick Vanesa

Pisso Bravo Alexander

Peñas Manzano Karol Viviana

Guerrero Burbano Andres Santiago

2. CARACTERIZACIÓN

Grupo mixto desequilibrado conformado por 2 niños y 3 niñas.

Dentro del grupo se observó que todos sus integrantes cooperan entre sí, permitiendo buenos resultados en la culminación de las actividades, además se observó un buen clima de trabajo y una muy disposición a ayudar a sus compañeros de grupo. Se destaca dentro del grupo la motivación y coordinación.

En general su comportamiento fue bueno. Se notaba el liderazgo femenino dentro de su grupo y la motivación de todos que permitió la culminación de las actividades.

3. CÁLCULOS Y RESULTADOS.

Tabla 1. Descripción de las escalas de medición de las actividades.

EQUIPO AKSHA	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Comportamiento	93.75%	87.5%	93.75%

Calidad	66.67%	83.34%	87.5%
Productividad	45.0%	60.0%	80.0%

Tabla 2. *Edad de estudiantes del grupo aksha*

Edad	Niñas	%	Niños	%
10 Años	2	66,67%	0	0,00%
11 Años	0	0,00%	1	50,00%
12 Años	1	33,33%	1	50,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
Total	3	100,00%	2	100,00%

Tabla 3. *Actividad que más les gusta*

ACTIVIDAD	Niñas	%	Niños	%
Poliedro	2	66,67%	0	0,00%
Iron man	0	0,00%	0	0,00%
Mujer maravilla	0	0,00%	0	0,00%
Trabajo en grupo	0	0,00%	1	50,00%
Jugar Video juegos	0	0,00%	0	0,00%
No responde	1	33,33%	1	50,00%
TOTAL	3	100,00%	2	100,00%

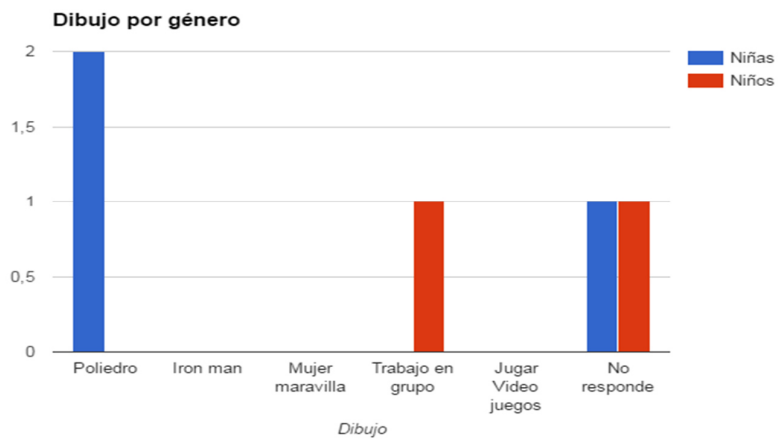


Gráfico 1. Actividad que más les gusta

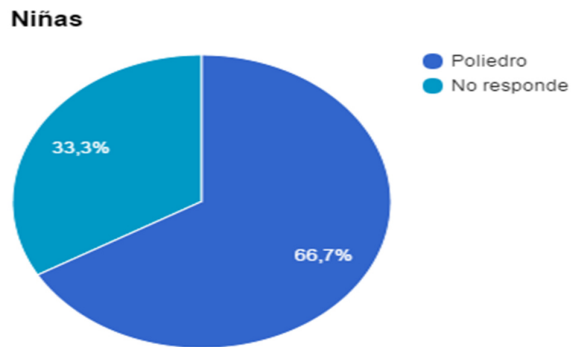


Gráfico 1.1. Actividad que más les gusta a las niñas

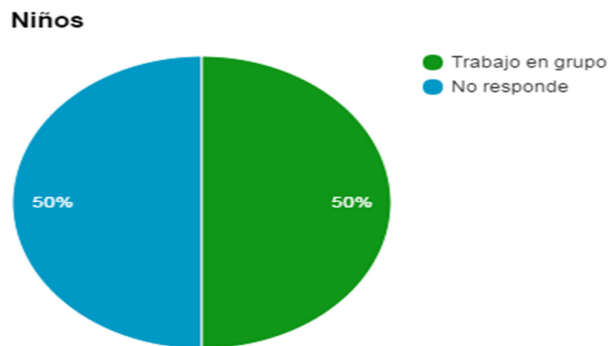


Gráfico 1.2. Actividad que más les gusta a los niños

Tabla 4. Actividad nueva que desearían realizar

Actividad nueva	Niñas	%	Niños	%
Manualidades	0	0,00%	1	50,00%
Computadores	0	0,00%	0	0,00%
Ejercicio	2	66,67%	1	50,00%
Actividades	0	0,00%	0	0,00%
Comer	0	0,00%	0	0,00%
No responde	1	33,33%	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%	2	100,00%

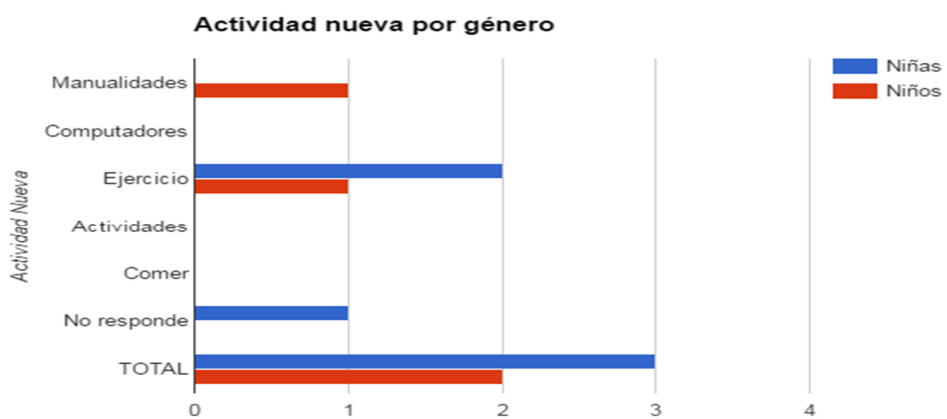


Gráfico 2. Actividad nueva que desearían realizar

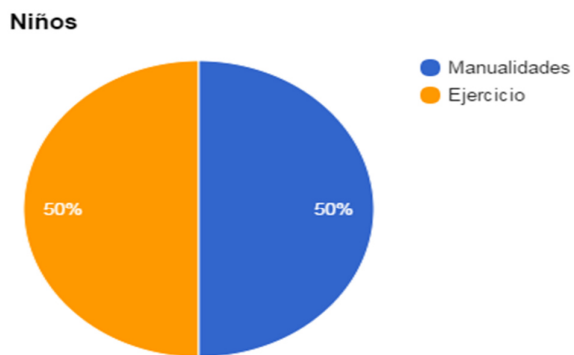


Gráfico 2.1. Actividad nueva que desearían realizar los niños

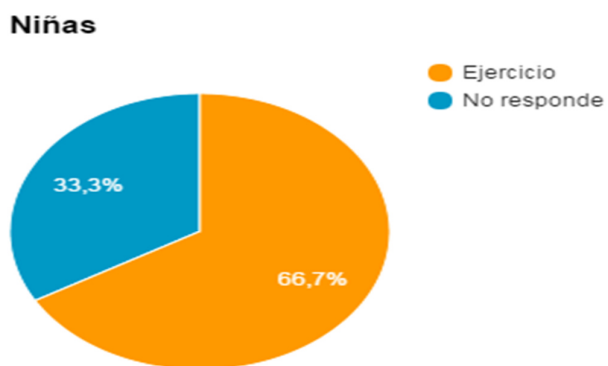


Gráfico 2.2. Actividad nueva que desearían realizar las niñas

Tabla 5. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

Grupo de Trabajo	Niñas	%	Niños	%
Nada	0	0,00%	0	0,00%
Trabajar en grupo	1	33,33%	1	50,00%
Compartir con amigos	0	0,00%	1	50,00%
Aprender	0	0,00%	0	0,00%
Actividades	1	33,33%	0	0,00%
No responde	1	33,33%	0	0,00%

TOTAL	3	100,00%	2	100,00%
-------	---	---------	---	---------

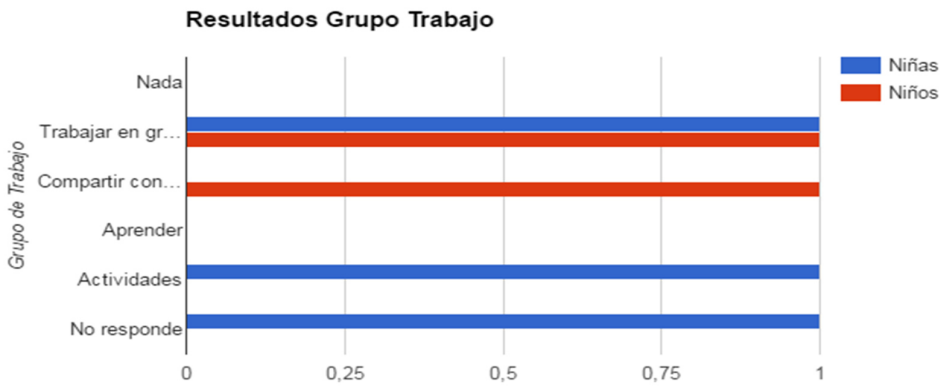


Gráfico 3. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

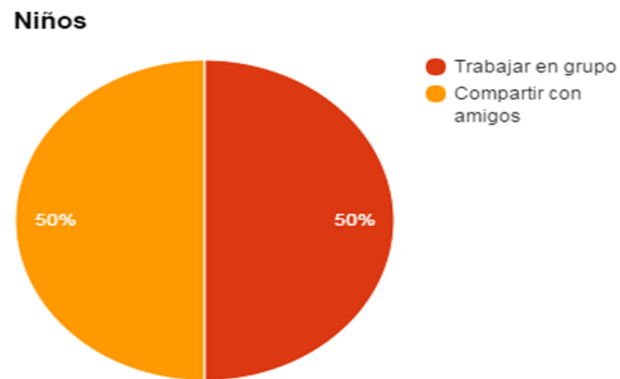


Gráfico 3.1. Lo que más les gusta a los niños de trabajar en grupo

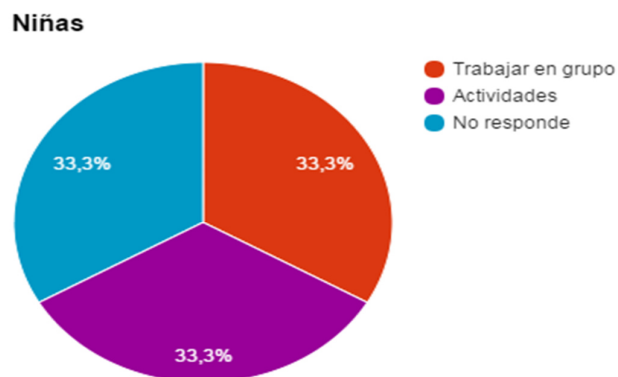


Gráfico 3.1. Lo que más les gusta a las niñas de trabajar en grupo

Tabla 6. Actividades que piensan que pueden hacer las mujeres y hombres

MUJERES					HOMBRES				
Actividad	Niñas	%	Niños	%	Actividad	Niñas	%	Niños	%
Las mismas cosas que los hombres	0	0	0	0	Lo mismo que las mujeres	0	0	0	0
Juegos	1	33,33333333	1	50	Juegos	1	33,33333333	2	100
Pasatiempos, Manualidades	0	0	0	0	Pasatiempos, Manualidades	0	0	0	0
Maquillarse	0	0	1	50	Carros	0	0	0	0
Volleyball, Basquetball	0	0	0	0	Fútbol	0	0	0	0
Muñecas	0	0	0	0	No responde	2	66,66666667	0	0
No responde	2	66,66666667	0	0					
Total	3	100	2	100	Total	3	100	2	100

Tabla 7. Palabras que usan para describir a los niños y las niñas

NIÑAS					NIÑOS				
Palabras	Niñas	%	Niños	%	Palabras	Niñas	%	Niños	%
Diferente Pensamiento	0	0	0	0	Diferente Pensamiento	0	0	0	0
Fuertes	0	0	0	0	Fuertes	0	0	0	0
Buenas	1	33,33333333	0	0	Buenos	1	33,33333333	1	50

Amables	0	0	0	0	Amables	0	0	0	0
Lindas	0	0	1	50	Feos	0	0	0	0
Conflictivas	0	0	0	0	Conflictivos	0	0	0	0
Estereotipos Femeninos	0	0	0	0	Estereotipos Masculinos	0	0	0	0
No responde	2	66,66666667	1	50	No responde	2	66,66666667	1	50
Total	3	100	2	100	Total	3	100	2	100

Tabla 8. Cuando juegan en el descanso permite que un compañero o una compañera entre en el grupo de juego

COMPAÑERA					COMPAÑERO				
Compañera en descanso	Niñas	%	Niños	%	Compañero en descanso	Niñas	%	Niños	%
Si	3	100,00%	2	100,00%	Si	2	66,67%	1	50,00%
No	0	0,00%	0	0,00%	No	0	0,00%	0	0,00%
A veces	0	0,00%	0	0,00%	A veces	1	33,33%	1	50,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%	No responde	0	0,00%	0	0,00%
Total	3	100,00%	2	100,00%	Total	3	100,00%	2	100,00%

Tabla 9. Que palabras usarían para elogiar un amigo y cuales para una amiga

AMIGA					AMIGO				
Palabras	Niñas	%	Niños	%	Palabras	Niñas	%	Niños	%
Tierna	0	0	1	14,28571	Tierno	0	0,00%	0	0,00%
Generosa	2	12,5	1	14,28571	Generoso	2	20,00%	1	14,29%
Ágil	2	12,5	0	0	Ágil	0	0,00%	1	14,29%
Trabajadora	2	12,5	0	0	Trabajador	1	10,00%	0	0,00%
Inteligente	2	12,5	0	0	Inteligente	2	20,00%	1	14,29%
Fuerte	1	6,25	1	14,28571	Fuerte	1	10,00%	1	14,29%
Independiente	1	6,25	2	28,57142	Independiente	0	0,00%	0	0,00%
Buena	2	12,5	2	28,57142	Bueno	2	20,00%	1	14,29%
Valiente	2	12,5	0	0	Valiente	0	0,00%	2	28,57%

Linda	2	12,5	0	0	Lindo	1	10,00%	0	0,00%
No responde	0	0	0	0	No responde	1	10,00%	0	0,00%
TOTAL	16	100,00%	7	100,00%	TOTAL	10	100,00%	7	100,00%

Tabla 10. Que profesión desean ser cuando adultos

PROFESIÓN	Niñas	%	Niños	%
Policía	2	18,18%	0	0,00%
Veterinario/a	0	0,00%	0	0,00%
Mecánico/a	1	9,09%	0	0,00%
Secretaria/o	0	0,00%	0	0,00%
Albañil	0	0,00%	0	0,00%
Periodista	0	0,00%	0	0,00%
Informática/o	0	0,00%	0	0,00%
Modelo	0	0,00%	0	0,00%
Deportista	1	9,09%	1	3,45%
Actor o actriz	0	0,00%	0	0,00%
Docente/a	0	0,00%	1	3,45%
Bombero/a	0	0,00%	0	0,00%
Médico/a	1	9,09%	0	0,00%
Enfermero/a	3	27,27%	0	0,00%
Cantante	0	0,00%	1	3,45%
Camionero	0	0,00%	0	0,00%
Director/a de oficina	0	0,00%	1	3,45%
Cocinero/a	1	9,09%	0	0,00%
Peluquero/a	0	0,00%	0	0,00%
Dueño/a de una tienda	0	0,00%	0	0,00%
Otro	0	0,00%	1	3,45%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
TOTAL	9		5	

4. CONCLUSIONES.

ACTIVIDAD 1: Tercer grupo en terminar. Niños y niñas cooperan entre sí, logrando de esta forma un armado más rápido de las partes. Realizaron un buen trabajo en equipo donde se logró una mejor coordinación.

ACTIVIDAD 2: Se distribuyeron bien las funciones. Se encuentran bien organizados. Tienen un buen líder con una buena actitud. Buen clima de trabajo. Las normas son bien atendidos. Excelente de motivación.

ACTIVIDAD 3: Primer grupo en terminar. Las mujeres lideran el grupo. Todos los integrantes colaboraron en sostener la estructura

FICHA TÉCNICA GRUPO LAS ÁGUILAS NEGRAS

Universidad del Cauca

Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones

Departamento de Sistemas

1. NOMBRE DE INTEGRANTES

Vasquez Sierra Martin

Sanchez Muela Laura Jimena

Samboni Chavez Yeison Nicolas

Garcia Morales Laura Sofía

Castillo Molina Alan Estiven

Troyano Camacho Juan José

2. CARACTERIZACIÓN

Grupo mixto desequilibrado masculino conformado por 4 niños y 2 niñas.

En el grupo se observó que las niñas eran las que tomaban iniciativa y tomaban decisiones, es decir si algunos no querían trabajar, ellas hacían el trabajo de los otros, lo cual muestra un buen grado de interés.

A pesar de que todos los integrantes no trabajaran en igualdad se esforzaban por terminar de manera eficiente y eficaz.

En general tuvieron un comportamiento aceptable, aunque la motivación no fue parte de todos los integrantes; las niñas tomaron el liderazgo del grupo y pudieron solucionar pequeños conflictos o desórdenes del grupo, logrando terminar cada una de las actividades, mejorando de forma progresiva en cada una de ellas.

3. CÁLCULOS Y RESULTADOS.

Tabla 1. Descripción de las escalas de medición de las actividades.

LAS ÁGUILAS NEGRAS	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Comportamiento	62.5%	50.0%	75.0%
Calidad	33.34%	91.67%	75.0%
Productividad	75.0%	77.5%	75.0%

Tabla 2. Edad de estudiantes del grupo las águilas negras

Edad	Niñas	%	Niños	%
10 Años	1	100,00%	0	0,00%
11 Años	0	0,00%	2	40,00%
12 Años	0	0,00%	3	60,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
Total	1	100,00%	5	100,00%

Tabla 3. *Actividad que más les gusta*

ACTIVIDAD	Niñas	%	Niños	%
Poliedro	0	0,00%	0	0,00%
Iron man	0	0,00%	2	50,00%
Mujer maravilla	2	100,00%	0	0,00%
Trabajo en grupo	0	0,00%	0	0,00%
Jugar Video juegos	0	0,00%	0	0,00%
No responde	0	0,00%	2	50,00%
TOTAL	2	100,00%	4	100,00%

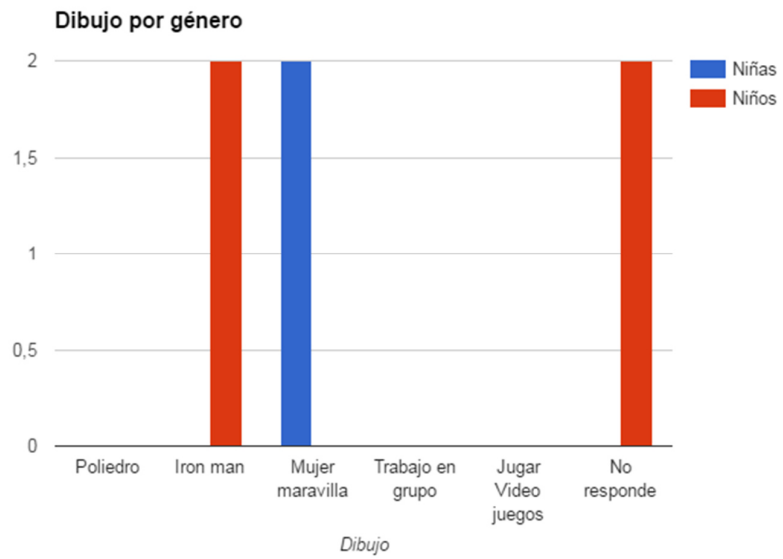


Gráfico 1. Actividad que más les gusta

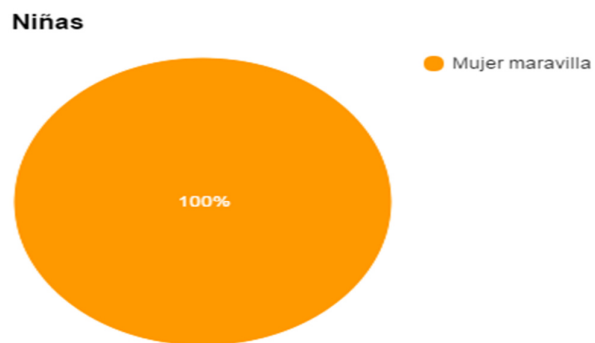


Gráfico 1.1. Actividad que más les gusta a las niñas

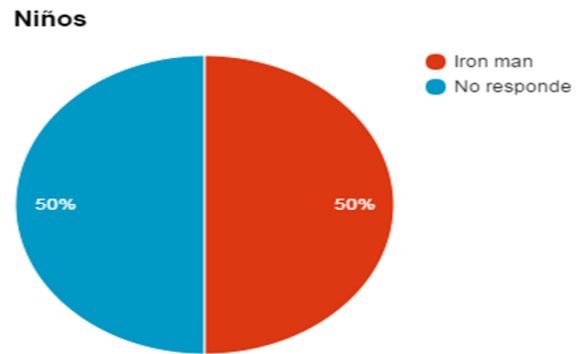


Gráfico 1.2. Actividad que más les gusta a los niños

Tabla 4. Actividad nueva que desearían realizar

Actividad nueva	Niñas	%	Niños	%
Manualidades	0	0,00%	1	25,00%
Computadores	0	0,00%	0	0,00%
Ejercicio	0	0,00%	0	0,00%
Actividades	2	100,00%	2	50,00%
Comer	0	0,00%	1	25,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
TOTAL	2	100,00%	4	100,00%

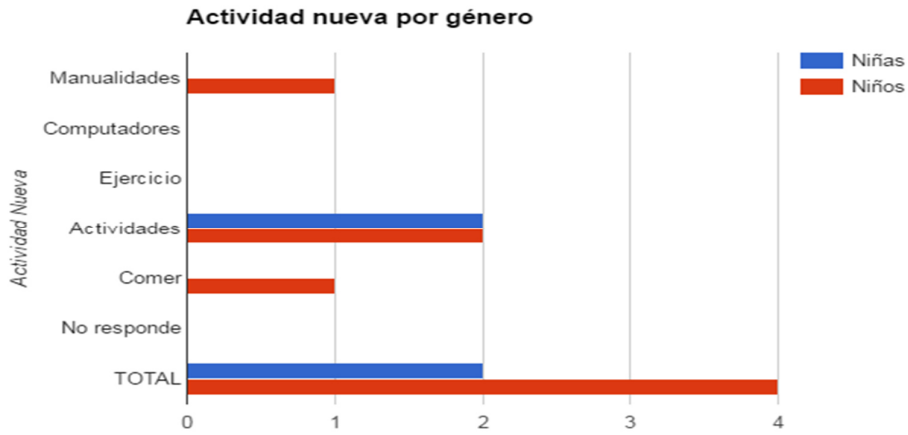


Gráfico 2. Actividad nueva que desearían realizar

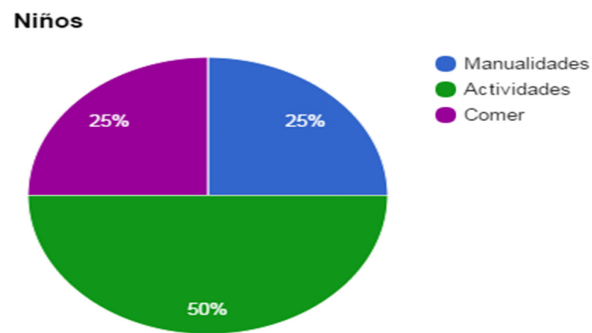


Gráfico 2.1. Actividad nueva que desearían realizar los niños

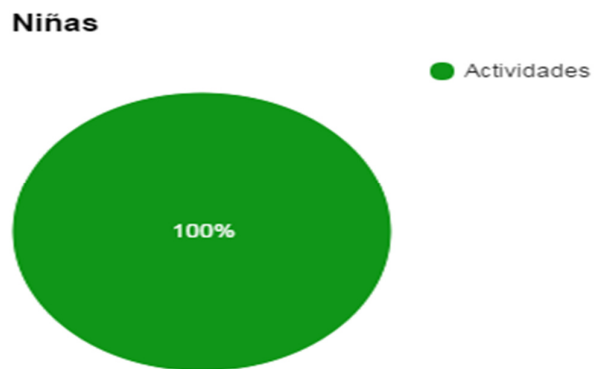


Gráfico 2.2. Actividad nueva que desearían realizar las niñas

Tabla 5. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

Grupo de Trabajo	Niñas	%	Niños	%
Nada	0	0,00%	2	50,00%
Trabajar en grupo	0	0,00%	2	50,00%
Compartir con amigos	1	50,00%	0	0,00%
Aprender	0	0,00%	0	0,00%
Actividades	1	50,00%	0	0,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
TOTAL	2	100,00%	4	100,00%

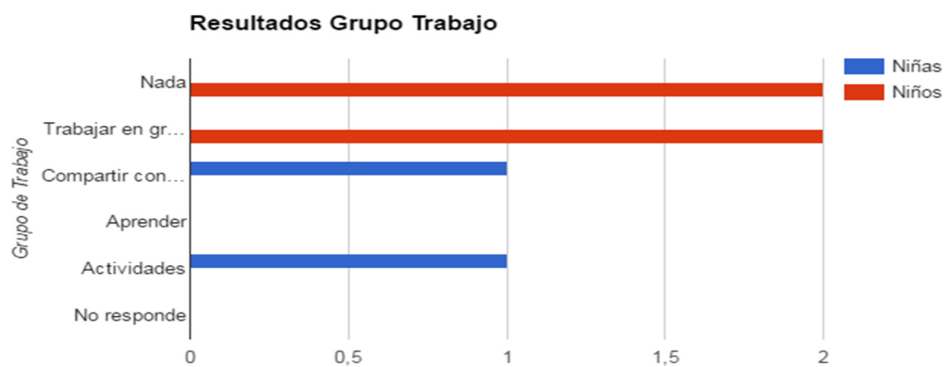


Gráfico 3. Lo que más les gusta de trabajar en grupo

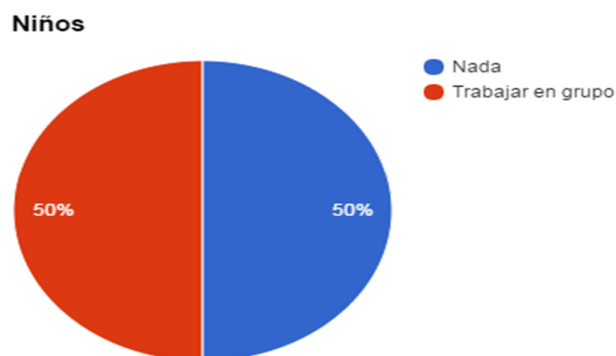


Gráfico 3.1. Lo que más les gusta a los niños de trabajar en grupo

Niñas

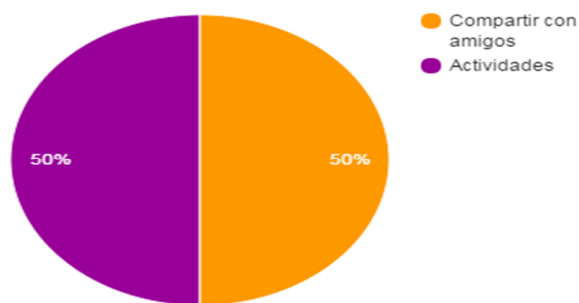


Gráfico 3.1. Lo que más les gusta a las niñas de trabajar en grupo

Tabla 6. Actividades que piensan que pueden hacer las mujeres y hombres

MUJERES					HOMBRES				
Actividad	Niñas	%	Niños	%	Actividad	Niñas	%	Niños	%
Las mismas cosas que los hombres	1	50	1	25	Lo mismo que las mujeres	1	50	1	25
Juegos	0	0	0	0	Juegos	0	0	0	0
Pasatiempos, Manualidades	1	50	0	0	Pasatiempos, Manualidades	1	50	1	25
Maquillarse	0	0	0	0	Carros	0	0	2	50
Volleyball, Basquetball	0	0	0	0	Fútbol	0	0	0	0
Muñecas	0	0	3	75	No responde	0	0	0	0
No responde	0	0	0	0					
Total	2	100	4	100	Total	2	100	4	100

Tabla 7. Palabras que usan para describir a los niños y las niñas

NIÑAS					NIÑOS				
Palabras	Niñas	%	Niños	%	Palabras	Niñas	%	Niños	%
Diferente Pensamiento	0	0	0	0	Diferente Pensamiento	0	0	0	0
Fuertes	0	0	0	0	Fuertes	0	0	1	20
Buenas	0	0	0	0	Buenos	0	0	1	20
Amables	0	0	0	0	Amables	0	0	0	0
Lindas	2	100	1	25	Feos	0	0	0	0
Conflictivas	0	0	1	25	Conflictivos	0	0	0	0

Estereotipos Femeninos	0	0	0	0	Estereotipos Masculinos	1	100	1	20
No responde	0	0	2	50	No responde	0	0	2	40
Total	2	100	4	100	Total	1	100	5	100

Tabla 8. Cuando juegan en el descanso permite que un compañero o una compañera entre en el grupo de juego

COMPAÑERA					COMPAÑERO				
Compañera en descanso	Niñas	%	Niños	%	Compañero en descanso	Niñas	%	Niños	%
Si	1	50,00%	3	75,00%	Si	1	50,00%	2	50,00%
No	0	0,00%	0	0,00%	No	0	0,00%	1	25,00%
A veces	1	50,00%	1	25,00%	A veces	1	50,00%	1	25,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%	No responde	0	0,00%	0	0,00%
Total	2	100,00%	4	100,00%	Total	2	100,00%	4	100,00%

Tabla 9. Que palabras usarían para elogiar un amigo y cuales para una amiga

AMIGA					AMIGO				
Palabras	Niñas	%	Niños	%	Palabras	Niñas	%	Niños	%
Tierna	0	0	2	33,33333	Tierno	0	0,00%	0	0,00%
Generosa	0	0	0	0	Generoso	0	0,00%	0	0,00%
Ágil	0	0	0	0	Ágil	0	0,00%	1	16,67%
Trabajadora	0	0	0	0	Trabajador	0	0,00%	0	0,00%
Inteligente	1	50	1	16,66666	Inteligente	1	50,00%	0	0,00%
Fuerte	0	0	1	16,66666	Fuerte	1	50,00%	2	33,33%
Independiente	0	0	1	16,66666	Independiente	0	0,00%	1	16,67%
Buena	0	0	0	0	Bueno	0	0,00%	2	33,33%
Valiente	0	0	1	16,66666	Valiente	0	0,00%	0	0,00%
Linda	1	50	0	0	Lindo	0	0,00%	0	0,00%
No responde	0	0	0	0	No responde	0	0,00%	0	0,00%
TOTAL	2	100,00%	6	100,00%	TOTAL	2	100,00%	6	100,00%

Tabla 10. Que profesión desean ser cuando adultos

PROFESIÓN	Niñas	%	Niños	%
Policía	0	0,00%	2	22,22%
Veterinario/a	0	0,00%	0	0,00%
Mecánico/a	0	0,00%	1	11,11%
Secretaria/o	0	0,00%	0	0,00%
Albañil	0	0,00%	0	0,00%
Periodista	0	0,00%	0	0,00%
Informática/o	0	0,00%	0	0,00%
Modelo	0	0,00%	0	0,00%
Deportista	1	16,67%	1	11,11%
Actor o actriz	0	0,00%	1	11,11%
Docente/a	2	33,33%	0	0,00%
Bombero/a	0	0,00%	1	11,11%
Médico/a	1	16,67%	1	11,11%
Enfermero/a	0	0,00%	0	0,00%
Cantante	0	0,00%	0	0,00%
Camionero	0	0,00%	0	0,00%
Director/a de oficina	2	33,33%	0	0,00%
Cocinero/a	0	0,00%	0	0,00%
Peluquero/a	0	0,00%	0	0,00%
Dueño/a de una tienda	0	0,00%	2	22,22%
Otro	0	0,00%	0	0,00%
No responde	0	0,00%	0	0,00%
TOTAL	6		9	

4. CONCLUSIONES.

ACTIVIDAD 1: Segundo grupo en terminar. Las niñas realizaron un mejor trabajo a comparación de los niños, debido a que ellas mostraron mayor iniciativa. Las niñas trabajaron más que los niños

ACTIVIDAD 2: Tercer grupo en terminar. La distribución se hizo entre algunos que tomaron más partes que los otros porque otros integrantes no querían trabajar. Buena participación de las niñas. Clima de trabajo regular choques entre los integrantes. Buena motivación pero no por parte de todos sus integrantes

ACTIVIDAD 3: Bien organizado. Tercer grupo en terminar

18 ANEXOS R: VALIDACIÓN DE CHILD GENDER POR PARTE DE EXPERTOS



Universidad del Cauca
Departamento de Sistemas – FIET

Director: PhD Julio Ariel Hurtado
Estudiantes: Catherine Moreno Vásquez
Cristian Adolfo Manzano Quiñonez

Encuesta

La presente encuesta tiene como finalidad la validación de la Líder “Prácticas docentes buscando la igualdad de género” la cual ha sido propuesta y está dentro del trabajo de grado “Child Gender – Extendiendo Child Programming con Aspectos de Diversidad de Género” con el fin de evaluar su potencial efectividad y su adecuada explicación para su uso práctico por parte de los docentes para el desarrollo total de nuestro trabajo antes de llevarlas a un estudio de caso. Gracias por sus aportes.

Primera Parte: Datos del Encuestado	
Nombre	
Sexo	
Institución	
Tiempo de Experiencia en Enseñanza	

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 *Desacuerdo*
- 5 significa *Totalmente de acuerdo*

Segunda Parte: Aprendizaje de las Prácticas					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
Considero que la Líder es clara.					
Considero que la explicación de las prácticas dentro de la Líder es suficiente para que un Docente pueda ponerla en práctica en el salón de clase					
Entendí las prácticas y su uso.					

Creo que la que esta Líder es suficiente para seguir los pasos a la hora de poner en práctica en el salón de clase.					
Pienso que tener esta Líder aclara todas mis dudas acerca de los estereotipos de género usados en las instituciones educativas					
Pienso que las prácticas pueden facilitar la labor del docente.					
Pienso que disponer de una Líder clara y precisa es de gran ayuda.					

Tercera Parte: Facilidad de uso y utilidad de las Prácticas					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
La estrategia <i>Child Gender</i> me parece sencilla de usar.					
<i>Child Gender</i> entendible y clara.					
Utilizaría estas prácticas en mis clases.					
Recomendaría el uso de estas prácticas a los Docentes.					

- A continuación, describa las apreciaciones positivas, negativas y recomendaciones que como experto considere:

18.1 ANEXOS R.1: VALIDACIÓN DE CHILD GENDER POR PARTE DE EXPERTOS



Universidad del Cauca
Departamento de Sistemas – FIET

Director: PhD Julio Ariel Hurtado
Estudiantes: Catherine Moreno Vásquez
Cristian Adolfo Manzano Quiñonez

Encuesta

La presente encuesta tiene como finalidad la validación de la Líder “Prácticas docentes buscando la igualdad de género” la cual ha sido propuesta y está dentro del trabajo de grado “Child Gender – Extendiendo Child Programming con Aspectos de Diversidad de Género” con el fin de evaluar su potencial efectividad y su adecuada explicación para su uso práctico por parte de los docentes para el desarrollo total de nuestro trabajo antes de llevarlas a un estudio de caso. Gracias por sus aportes.

Primera Parte: Datos del Encuestado	
Nombre	RENE FABIAN ZUÑIGA MUÑOZ
Sexo	MASCULINO
Institución	IE. TECNICO INDUSTRIAL DE POPAYAN
Tiempo de Experiencia en Enseñanza	21 AÑOS

Rellene la encuesta tomando consideración que: 1 significa Totalmente en desacuerdo

- 6 significa *En desacuerdo*
- 7 significa *ni de acuerdo ni en desacuerdo*
- 8 significa *Desacuerdo*
- 9 significa *Totalmente de acuerdo*

Segunda Parte: Aprendizaje de las Prácticas					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
Considero que la Líder es clara.					X
Considero que la explicación de las prácticas dentro de la Líder es suficiente para que un Docente pueda ponerla en práctica en el salón de clase					X
Entendí las prácticas y su uso.					X

Creo que la que esta Líder es suficiente para seguir los pasos a la hora de poner en práctica en el salón de clase.					X
Pienso que tener esta Líder aclara todas mis dudas acerca de los estereotipos de género usados en las instituciones educativas					X
Pienso que las prácticas pueden facilitar la labor del docente.					X
Pienso que disponer de una Líder clara y precisa es de gran ayuda.					X

Tercera Parte: Facilidad de uso y utilidad de las Prácticas					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
La estrategia <i>Child Gender</i> me parece sencilla de usar.					X
<i>Child Gender</i> entendible y clara.					X
Utilizaría estas prácticas en mis clases.					X
Recomendaría el uso de estas prácticas a los Docentes.					X

- A continuación, describa las apreciaciones positivas, negativas y recomendaciones que como experto considere:

El lenguaje utilizado es preciso, claro y no deja margen de dudas.
 Las guías de actividad, aunque favorecen la labor del docente también dejan espacio para que él pueda enriquecer la práctica.
 En la Actividad 2, propongo que sea un dibujo, no una estatua por la facilidad de elaboración.

18.2 ANEXOS R.2: VALIDACIÓN DE CHILD GENDER POR PARTE DE EXPERTOS



Universidad del Cauca
Departamento de Sistemas – FIET

Director: PhD Julio Ariel Hurtado
Estudiantes: Catherine Moreno Vásquez
Cristian Adolfo Manzano Quiñonez

Encuesta

La presente encuesta tiene como finalidad la validación de la Líder “Prácticas docentes buscando la igualdad de género” la cual ha sido propuesta y está dentro del trabajo de grado “Child Gender – Extendiendo Child Programming con Aspectos de Diversidad de Género” con el fin de evaluar su potencial efectividad y su adecuada explicación para su uso práctico por parte de los docentes para el desarrollo total de nuestro trabajo antes de llevarlas a un estudio de caso. Gracias por sus aportes.

Primera Parte: Datos del Encuestado	
Nombre	Beatriz Eugenia Grass Ramírez
Sexo	Femenino
Institución	Universidad de San Buenaventura
Tiempo de Experiencia en Enseñanza	16 años

Rellene la encuesta tomando consideración que: 1 significa Totalmente en desacuerdo

- 10 significa *En desacuerdo*
- 11 significa *ni de acuerdo ni en desacuerdo*
- 12 significa *Desacuerdo*
- 13 significa *Totalmente de acuerdo*

Segunda Parte: Aprendizaje de las Prácticas					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
Considero que la Líder es clara.				X	
Considero que la explicación de las prácticas dentro de la Líder es suficiente para que un Docente pueda ponerla en práctica en el salón de clase				X	
Entendí las prácticas y su uso.				X	

Creo que la que esta Líder es suficiente para seguir los pasos a la hora de poner en práctica en el salón de clase.				x	
Pienso que tener esta Líder aclara todas mis dudas acerca de los estereotipos de género usados en las instituciones educativas			x		
Pienso que las prácticas pueden facilitar la labor del docente.				x	
Pienso que disponer de una Líder clara y precisa es de gran ayuda.				x	

Tercera Parte: Facilidad de uso y utilidad de las Prácticas					
Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:	1	2	3	4	5
La estrategia <i>Child Gender</i> me parece sencilla de usar.				x	
<i>Child Gender</i> entendible y clara.				x	
Utilizaría estas prácticas en mis clases.				x	
Recomendaría el uso de estas prácticas a los Docentes.				x	

- A continuación, describa las apreciaciones positivas, negativas y recomendaciones que como experto considere:

La guía presenta unas prácticas que deben realizarse con otras acompañadas. Es decir estas prácticas sólo se usan para motivar la igualdad de género, pero no hace énfasis en la colaboración o en lo académico como tal. Son prácticas que se usan para cambiar la predisposición de los participantes en un aula de clase en relación al género.

Del resto, me queda manifestar que es una guía clara. Con un lenguaje sencillo de entender y proporciona elementos interesantes para los profesores, en su tarea de minimizar las situaciones de inequidad de género al interior de las aulas de clase.

Sería muy interesante ofrecer más de una alternativa de actividades para cada práctica.