 CENTRO EDUCATIVO JEAN PIAGET

“APRENDEMOS Y CONSTRUIMOS PARA TRASCENDER”

PREPARATORIA

**100 Humanos: Revisión crítica de un experimento**

Alumna: Montserrat Fugarolas Morinelli

Grupo: 5010

Materia: TMI

Prof.a: Adriana Felisa Chávez de la Peña

México, CDMX, 1° de mayo de 2020.

**Capítulo 2: La mejor edad**

Armar una silla a través de un walkie-talkie y con los ojos vendados

* Pregunta de investigación

¿Qué grupo etario es el mejor para comunicarse y trabajar colaborativamente?

* El experimento

**Participantes:** Se dividieron por grupos de edad. Los grupos de edad eran los 20s, los 30s, los 40s, los 50s y los 60s o más. Eran 6 personas de cada grupo de edad.

**Materiales:** Dos walkie-talkies por equipo, las piezas de una silla para armar (1 p/ equipo), la persona que estuviera a los 3 metros tiene las instrucciones que eras únicamente dibujos (estaba sentado en una silla con el cuadernillo de instrucciones sobre una mesa y su walkie-talkie), la persona que comunicaba las instrucciones tenía los ojos vendados con un antifaz y estaba sentada en una silla.

**Procedimiento:** Una persona de cada equipo estaría a aprox. 3 metros de distancia con las instrucciones de cómo armar una silla y un walkie-talkie de donde se encuentran los integrantes del equipo restantes y uno de ellos está sentado en una silla con un walkie-talkie y los ojos vendados, esta persona es la que les va a dar las instrucciones de cómo armar la silla que la otra persona a 3 metros de distancia le está dando a través del walkie-talkie

* Resultados

El grupo etario que termino primero fue el de los 60s o más, seguido por el de los 20s en segundo lugar, los 50s en tercero, los 30s en cuarto lugar y los 40s ni siquiera acabaron el reto.

Para interpretar estos resultados, consultaron a Dan Pink, un exitoso autor experto en motivación. Pink compara los resultados de que en las personas son más felices en sus veintes y esa felicidad empieza a decrecer en los 30, 40 y llega a su punto más bajo a los 50 y empieza a volver a crecer cuando las personas empiezan a cumplir los 60 años.

* Errores

No considero que tenga errores el experimento, en realidad fue muy divertido.

* Conclusiones

Si bien es cierto que los humanos de 60 años o más tienen inteligencia adquirida gracias a toda la experiencia que tienen, el principal factor en este experimento fue la comunicación. Yo creo que los 60s o más fueron los mejores en comunicarse porque ya saben los resultados de una mala comunicación contra los resultados de una buena comunicación y su objetivo era ganar para demostrar que aun son útiles en nuestra sociedad. \*Estoy consciente de que este juicio tal vez sea un sesgo de confirmación de mi parte.

* Críticas

Desde mi punto de vista, no se me hace correcto que los presentadores tomen lados y apoyen directa y únicamente a un solo grupo etario. ¿Quién puede decir que no están alterando los resultados, edición de información o eventos importantes que afecten los resultados o repeticiones en las grabaciones?

Cuarto de escape

* Pregunta de investigación

¿Qué grupo etario es el mejor en pensamiento creativo y resolución de problemas?

* El experimento

**Participantes:** Se dividieron por grupos de edad. Los grupos de edad eran los 20s, los 30s, los 40s, los 50s y los 60s o más. Eran 5 personas de cada grupo de edad.

**Materiales:** Una caja de rompecabezas chino, una luz UV y un cuadro con un dibujo de un oso y una regla que mide un pie de distancia pintados con tinta UV, una pizarra con letras al azar y un borrador, una caja fuerte cerrada que contiene dentro una muñeca rusa y un tocadiscos.

**Procedimiento:** Cada objeto contiene una pista de las cuatro actividades que los grupos etarios deben realizar cuando salen del cuarto. La caja de rompecabezas chino contiene el mensaje “cartel en el almuerzo”, éste es un cartel que hace referencia a que deben agarrarse de las manos al salir del cuarto. La luz UV y el cuadro que está pintado con tinta UV hace referencia a que deben salir del cuarto descalzos: “bear-foot” (barefoot). La pizarra con letras al azar y el borrador significa que deben borrar el pizarrón ya que después de hacerlo quedan algunas letras que están trazadas con plumón permanente y dice “sumen sus números para desbloquear un mundo de conocimientos”, si suman sus números de humanos, tendrán la clave para abrir la caja fuerte. Ésta tendrá dentro una muñeca rusa, en donde la más pequeña adentro tendrá el mensaje de “yo voy primero”, esto hace referencia a que deben salir del cuarto de la persona de menor estatura a la de mayor estatura. El tocadiscos toca un disco que no tiene sonido, pero en realidad la pista que los humanos están buscando es que el disco salta, esto hace referencia a que deben salir del cuarto saltando. En resumen, los humanos deben salir del cuarto de mano en mano, descalzos, alineados de menor a mayor estatura y saltando.

* Resultados

Los 40s resuelven el acertijo de agarrarse de las manos a los 20:26 minutos y terminan de resolver lo que significan los demás acertijos y son los primeros en salir del cuarto como deben hacerlo a los 35:53 minutos. Seguidos por los 30s en segundo lugar a la 1:02:28. En tercer lugar llegan los 20s a la 1:03:50. Los 60s o más llegan en cuartos a la 1:11:25. Los 50s son los últimos ya que ni siquiera lograron terminar de resolver los acertijos y salir del cuarto.

De acuerdo a los expertos el grupo de los más jóvenes deberían razonar más rápido y resolver problemas, a esto se le denomina como *inteligencia fluida*. Mientras que los grupos de mayor edad deberían sobresalir al aplicar los conocimientos que han aprendido a lo largo de los años, a lo cual se le denomina como *inteligencia cristalizada*.

* Errores

A mi consideración, las instrucciones no fueron explicadas correctamente.

* Conclusiones

La hipótesis se basa en los diferentes tipos de inteligencia y los resultados están parcialmente representado esos tipos de inteligencia, aunque ahora el primer y segundo lugar fueron los 40s y los 30s que no representan ni intrínsecamente ni completamente ninguno de los dos tipos de inteligencia discutidos anteriormente: la inteligencia fluida y la inteligencia cristalizada.

* Críticas

A veces los presentadores son cínicos y sarcásticos al hablar de los humanos y ocasionalmente les muestran una mala cara o una cara de desaprobación y esto no es éticamente correcto, pues demuestra la falta de profesionalismo; a mi parecer a veces son hasta un poco hipócritas.

¿Qué paso con los resultados de este experimento? No explican porqué en este reto los 40s y los 30s, que no habían ganado ni presentado ninguna fortaleza en los experimentos anteriores, ahora están en primer y segundo lugar.

**Capítulo 6: La felicidad**

Torre de malvaviscos

* Pregunta de investigación

¿Qué te motiva a trabajar más duro: el dinero o la felicidad?

* El experimento

**Participantes:** Se dividen a los 100 humanos en dos grupos de 40 cada uno. Al grupo 1 será al que se le incentivará con un premio monetario de 400 dólares. Mientras que los participantes del grupo 2 no tendrán ninguna recompensa al final del juego. Los humanos de dividen en equipos de cuatro personas por cada mesa.

**Materiales:** 20 paquetes de spaghetti crudo, 1 metro de hilo, 1 par de tijeras, 1 malvavisco y 1 metro de cinta adhesiva.

**Procedimiento:** Cada equipo debe construir una estructura sin apoyos en donde el malvavisco debe quedar en la coma de la estructura construida con los materiales anteriormente mencionados. El equipo ganador será el equipo que tenga la estructura más alta al finalizar 18 minutos y debe permanecer erguida sin apoyos para que se pueda medir.

* Resultados

El grupo que construía las estructuras de spaghetti por diversión logró construir 4 estructuras erguidas de 10 en total. Mientras que el grupo con un premio monetario logró construir 3 estructuras erguidas de 10 en total. La estructura más alta del grupo de diversión midió 64 cm, mientras que la estructura más larga del grupo con un premio monetario fue de 53 cm.

Para interpretar estos resultados consultaron a Dan Pink, un exitoso autor experto en motivación. Él establece que el dinero es un motivador de cierto modo, los motivó a concentrarse en el objetivo de ganar por una recompensa, lo cual la concentración es buena para ciertas tareas. Pero ya que esta era una tarea creativa, las personas en el grupo con una recompensa monetaria limitó su enfoque, mientras que las personas en el grupo de diversión tenían un enfoque más amplio y utilizaron su creatividad y por eso les fue mejor en este juego.

* Errores

Al principio dicen que dividieron a los 100 humanos en dos grupos, uno supondría que de 50 participantes cada grupo peo en realidad el total por grupos es 40 personas. ¿Qué paso con los 20 humanos faltantes? Este es un sesgo de selección.

* Conclusiones

Es cierto que, en el grupo de recompensa monetaria, todos estaban murmurando y haciendo palanes para que su estructura fuera la más alta, a diferencia del grupo de diversión, en donde todos se estaban divirtiendo y trabajando más colaborativamente.

* Críticas

Fue un buen experimento, fue simple y se pudieron observar los resultados que se buscaban fácilmente.

El hielo, los comediantes y los impuestos

* Pregunta de investigación

¿La risa puede matar el dolor?

* El experimento

**Participantes:** Los participantes son voluntarios. Los voluntarios se dividen en dos grupos de 10 personas cada uno. Al primer grupo se le introduce un comediante para distraerlos del dolor, mientras que al segundo se le introduce una consultora de impuestos para distraerlos del dolor. El segundo grupo es el grupo de control.

**Materiales:** 10 recipientes con agua y hielos que está a 4°C, al lado de cada cubeta hay una toalla (10) para que los participantes se sequen la mano en caso de que no resistan el frío y la saquen de la cubeta.

**Procedimiento:** Los participantes deben meter la mano en el recipiente de agua con hielo por el mayor tiempo que puedan aguantar el dolor, el máximo de tiempo son 5 minutos, ya que después de ese periodo de tiempo comienza la congelación y se dañan la piel y los nervios. Al primer grupo se le introduce un comediante para distraerlos del dolor, mientras que al segundo se le introduce una consultora de impuestos y les recordara algunos puntos clave en el código tributario para distraerlos del dolor.

* Resultados

En el grupo con el comediante 6 humanos pudieron permanecer los 5 minutos con su mano dentro del recipiente. Esto quiere decir que el 60% de los humanos soportó el dolor gracias a la comedia. El grupo de control, el grupo con la consultora de impuestos el 90% de los humanos pudieron resistir los 5 minutos con su mano dentro del recipiente.

* Errores

No es correcto basar únicamente los resultados en la influencia que insertaron para distraer a los participantes del dolor, ya que hay otras variables que no se toman en cuenta, como por ejemplo el criterio de selección de los participantes, aunque hayan sido voluntarios, ¿qué información se les dio sobre el experimento para que se ofrecieran de voluntarios?, así como el umbral de dolor respectivo de cada participante.

* Conclusiones

La hipótesis que tenían los presentadores fue completamente opuesta, ya que las personas que más resistieron el agua helada fueron los que estaban escuchando a una consultora de impuestos en lugar de las personas que estaban escuchando a un comediante para distraerlos del dolor. Esto a mí sí me sorprendió.

* Críticas

El hecho de que no explicaran porque los resultados fueron completamente opuestos a su hipótesis estuvo mal, ya que no se entiende la lógica detrás del experimento. Al parecer la vida real no es como el dicho de que la risa lo cura todo. No explican porque tienen un grupo de control que actuó opuestamente a lo esperado. Tampoco se explica porque es que se piensa que los chistes van a disminuir la sensación de dolor en los participantes. En conclusión, este es un experimento mal planteado, así como mal ejecutado con resultados no determinantes.

**\*Nota general**: No me parece que sea congruente o coherente que, si se hicieron muchos experimentos a lo largo de mucho tiempo, los presentadores siempre usen la misma ropa, ya que da a entender que todo se hizo en un mismo día y eso le quita veracidad al protocolo de investigación que se tiene que seguir. Estoy consciente de esto puede ser simplemente la logística de grabación de un programa, pero no va acorde al propósito de conducir una investigación supuestamente seria.