

CALISTENIA

Marzo 9

Jorge Enrique Rueda Urrea

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Marzo de 2021

Índice

1. Descripción de la actividad	2
2. Contenido	3
2.1. Experiencia de cada voluntario	3
2.2. observaciones generales	4
2.3. conclusiones	4
3. Inclusión de imágenes	4

1. Descripción de la actividad

Esta actividad consiste en seleccionar un grupo de 3 personas de distintas edades a las cuales se les brindara una hoja con las instrucciones precisas de como llevar un objeto de una posición 1 a una posición 2. En esta ocasión se hará uso de 2 tarjetas y una hoja de papel las cuales son nuestras fichas fundamentales para llevar a cabo la actividad planteada.

El objetivo será que cada uno de los participantes logre con una sola de sus manos formar una pirámide con las 2 tarjetas mencionadas anteriormente. Para esto a cada participante se le entregó una hoja con las siguientes instrucciones:

- 1.) Desplazar la hoja de papel hacia la derecha hasta que las tarjetas sean visibles.
- 2.) Levantar las dos tarjetas con una sola mano.
- 3.) Asegurese de que las tarjetas estén unidas uniformemente entre sí.
- 4.) Sostenga la parte superior de las tarjetas con los dedos índice, pulgar y medio.
- 5.) Haciendo uso del dedo meñique y el anular abra la parte inferior de las tarjetas sin soltar la parte superior.
- 6.) Con las tarjetas ya en posición recarguelas sobre la hoja de papel en posición vertical.
- 7.) Soltar las tarjetas levemente, asegurando la posición final de una pirámide.

2. Contenido

2.1. Experiencia de cada voluntario

Participante 1:

Edad: 30 años

Con este participante se logra observar una ambigüedad en la instrucción 6 la cual dice :

”Con las tarjetas ya en posición recarguelas sobre la hoja de papel en posición vertical”, esta instrucción no fue clara para el participante en un inicio, puesto que se dispuso a armar la pirámide sobre otro lugar distinto al mencionado, se logra observar también que esta persona cumple a cabalidad el objetivo planteado tras leer detenidamente.

Participante 2:

Edad: 16 años

Con esta participante se observa de nuevo una ambigüedad en la instrucción 6 al igual que en la instrucción 3, siendo este el principal motivo de que la participante no lograra el objetivo planteado.

Participante 3:

Edad: 23 años

Este participante no tuvo problema alguno con las instrucciones, logrando su objetivo tras seguir a plenitud cada una de las instrucciones dadas, aunque esta persona aprovechó la ambigüedad de la instrucción 3 para recostar la tarjeta en la palma de su mano y lograr más fácil su objetivo.

2.2. observaciones generales

2.3. conclusiones

3. Inclusión de imágenes

En la Figura (1), se presenta el logo de C++ contenido en la carpeta images.



Figura 1: Logo de C++

Las secciones (1), (2) y (3) dependen del estilo del documento.

Referencias