

Observación	Comprende observaciones de interacciones entre Usuarios (estudiantes) y los dispositivos educativos.
Fecha	6 y 7 de Octubre del 2014
Horas	5 hrs. Aprox.

Objeto	1° partida			2° partida			3° o más partidas		Esfuerzo	Flow detectado	
	Aprendizaje de uso seg.	Perdió x	Abandonó x	Volvió a jugar x	Perdió x	Abandonó x	3° o + partida	llegó al final x			Completar Juego seg.
Arcade	2"	x		x	x		x	x	44"	Tendencia general a considerar el juego como Fácil o "normal" a pesar de no haber cumplido con la meta final.	Observación general de un Flow de 6 y 7.
	14"	x		x	x	x			40"		
	3"	x	x	x	x	x			30"		
	4"	x		x	x	x			40"		
	2"	x	x						35"		
	6"	x	x						20"		
	3"	x		x	x		xx	x	1`10"		
	4"	x		x	x		x	x	56"		

	1° intento				2°Intento	Abandono	3° Intento o más	Abandono	Logro final	comprensión	Tiempo de uso total	Esfuerzo	Fow detectado
	Aprendizaje de uso	Uso de guía	Error	Abandonó									
sinapsis	No aprendió	no	x	x					no	no	4"	Tendencia general a considerar el dispositivo como "algo difícil" o "difícil" .	4 / 3
	No aprendió	no	x	x					no	no	1"		
	No aprendió	no	x	x					no	no	1"		
	10"	no	x		x	x			no	no	16"		
	30"	si	x		x		xxx	x	no	no	43"		
	22"	si	x		x		xxxx		si	no	1'		
	2"	no	x		x	x			no	no	30"		
	5	no	x	x					no	no	10"		
	33"	si	x		x		xxxxx		si	no	55"		
	24"	si	x		x		xxxx		si	no	1`16"		

Comic touch	Aprendizaje de uso	Intervención del guía	Tiempo de uso	Abandonos	Lectura Completa	Flow	Esfuerzo general
	3"	x	30"	x		Tendencia general a considerar el dispositivo como Fácil o "muy fácil"	Observación general de un flow de 3/4/5
	3"	x	50"	x			
	2"		20"	x			
	<1"		<1"	x			
	2"		5"	x			
	<1"		<1"	x			
	2"		6"	x			
	<1"		<1"	x			

Comprensión de:

3D	Aprendizaje de uso	Intervención del guía	Tiempo de uso	Funcionamiento	Contenido	Aprecio del contenido	Esfuerzo general	Flow
	5"	no	36"	si	si	no	Tendencia general a considerar el dispositivo como Fácil o "muy fácil"	Observación general de un flow de 4 /5
	10"	si	40"	si	si	si		
	15"	si	43"	si	si	no		
	25"	si	6.0"	si	si	no		
	2"	no	13"	si	si	no		
	3"	no	10,1"	si	si	no		
	4"	no	22	si	si	no		
	3"	no	1.46	si	si	si		

flipper	Aprendizaje de uso	Partidas	Tiempo de uso	Esfuerzo	Esfuerzo
	3"	xxxxx	58"	Tendencia general a considerar el dispositivo como Fácil o "muy fácil"	7 y 6
	6"	xxxx	3'		
	2"	xxx	1'20"		
	No contabilizadas*	No contabilizadas	5'		
	No contabilizadas*	No contabilizadas	2'30"		
	No contabilizadas*	No contabilizadas	1'58"		
	No contabilizadas*	No contabilizadas	2'43"		

**Se dejo de levantar información general de uso y tiempos entorno al flipper ya que en general él acapara la atención por sobre los demás dispositivos y como resultado los alumnos suelen estar tiempos prolongados y realizar múltiples partidas. Además esto genera mayor flujo de personas en esa zona, dificultando la investigación, por lo que se decidió enfocar la atención de la investigación en otros dispositivos que poseen mayor relevancia temática y educativa dentro del domo. El flipper no posee ningún contenido educativo y solo cumple con el objetivo inicial de captar la atención de los alumnos lo cual fue comprobado de inmediato.*

Gorro Cerebro*	Tiempo lectura inicial	Lectura de instrucciones	Errores cometidos	Tiempo armado
	15"	34"	2 tipo de errores	15 min
Nota general	Esfuerzo	flow	Necesidad de guía	comprende contenido
6,5	3-4 de dificultad	concentrada, no aburrida	si	si

El "Gorro Cerebro" se inserta dentro de un "poster" que fue entregado de forma parcial y a escasos alumnos durante los dos días de investigación, a los cuales tampoco se les instruía mayor mente sobre el objeto. El poster era entregado "cerrado" y no se detectó presencia del "gorro cerebro" **armado por un alumno** en el interior del domo por lo que no se recopiló información sobre su uso.

