

El Palabrero: aplicando la gamificación para generar habilidades de argumentación

Andrés Felipe Gallego Aguilar MgSc.
Profesor Centro de Innovación Educativa en Ingeniería
Universidad Autónoma de Occidente
Cali-Colombia
afgallego@uao.edu.co // andresfox@gmail.com

Andrés Fabián Ágredo Ramos MgSc.
Profesor Departamento Publicidad y Diseño
Universidad Autónoma de Occidente
Cali-Colombia
afagredo@uao.edu.co

Resumen:

El Palabrero nace como resultado de un proyecto de investigación que explora el uso de la gamificación como método para motivar la generación de habilidades de argumentación en jóvenes de 14 a 17 años de edad. Esta experiencia utiliza un mundo de ficción como contexto para que los usuarios evolucionen un personaje por medio de actividades relacionadas con el reconocimiento de distintos tipos de argumentos en un sistema que incluye objetivos, reglas y recompensas en dos modos de juego: campaña y multijugador. Para el desarrollo de esta experiencia se ha contado con la participación de profesores que pertenecen a Expin Media Lab, laboratorio de creación interactiva de la Universidad Autónoma de Occidente, y estudiantes de los semilleros de investigación del programa de Ingeniería Multimedia, Diseño Gráfico y Comunicación Social.

Palabras clave:

Gamificación, argumentación, lectoescritura, TIC, juegos serios, experiencias interactivas.

El Palabrero es un ecosistema digital en línea que haciendo uso de una metodología de gamificación busca que los jóvenes de 14 a 17 años reconozcan el valor de la argumentación al realizar actividades de análisis de información e interpretación de textos. Este sistema es uno de los resultados de un proyecto de investigación que propone un método propio de creación de soluciones de gamificación a partir del análisis de problemáticas del entorno.

En el marco de esta investigación la gamificación se considera como *el uso de los componentes estructurales de los juegos: objetivos, retos y recompensas en un sistema que permita la creación de soluciones a problemas específicos para generar experiencias de cambio en los usuarios motivando la acción, el aprendizaje, y la cooperación en el entorno real como contexto de actuación (Gallego y Ágredo, 2015).*

La mecánica de juego de El Palabrero requiere de la identificación de cinco tipos de argumentos (causales, empíricos, analógicos, deductivos y de autoridad) para defender una tesis y definir una postura personal frente a los hechos presentados. Para soportar lo anterior,

se utilizó como referencia el texto las competencias argumentativas: la visión desde la educación de Julián de Zubiría (2006).

Para contextualizar a los usuarios en la experiencia de juego se construyó un mundo de ficción llamado Ixmalán en el que se desarrollan todas las acciones e historias que activan la participación alrededor del tema de estudio.

Los Palabrereros son sabios que desde tiempos inmemoriales han mantenido la memoria colectiva de la humanidad. Sin embargo, la apatía de las nuevas generaciones por el conocimiento ha hecho que estos disminuyan. El último de los palabrereros necesita de un discípulo para mantener la tradición, multiplicar el conocimiento en su comunidad, y continuar con su legado. Los Palabrereros se han caracterizado por tener como principal habilidad el dominio de la palabra y la retórica. Su capacidad de argumentación es esencial para transmitir su conocimiento y es por eso que el aspirante a palabrero debe pasar por una serie de pruebas que le permitan descifrar y entender el código secreto.

La interacción con el sistema funciona de la siguiente manera:

- El usuario debe crear un perfil y seleccionar uno de los personajes (avatares) del mundo de Ixmalan: Cápac, Ailin, Asiy Padzi, Quilla y Coatl (aspirantes a palabrereros).
- El sistema cuenta con dos modos de juego: campaña, con misiones que presentan actividades para el reconocimiento de los cinco tipos de argumentos; y multijugador, para enfrentar a otros participantes en torneos de argumentación. La participación en el modo multijugador depende de completar totalmente el modo campaña.
- Cada actividad tiene la siguiente estructura: una tesis y varios argumentos de soporte (mínimo 6); el usuario debe seleccionar tres, que considere apoyan la tesis (principal y subargumentos), y ubicar cada uno de ellos en la pirámide del conocimiento. Al validar su respuesta aparece una pantalla de retroalimentación informando sobre aciertos, desaciertos, una explicación sobre el argumento utilizado y un puntaje por la actividad. Las calificaciones positivas permiten la evolución del avatar y obtener semillas para los debates en el modo multijugador.
- El modo multijugador funciona como un torneo de argumentación en el que los usuarios se enfrentan en debates para defender o refutar las tesis de acuerdo con una selección aleatoria asignada por el sistema. Previo al enfrentamiento los jugadores deben realizar una apuesta por un número específico de semillas que sirven como recompensa para quien salga vencedor en la partida. Todas las acciones generan puntaje para aumentar la experiencia, subir en el ranking global de jugadores, cumplir logros y desbloquear elementos secretos para adquirir poderes y accesorios para el avatar.

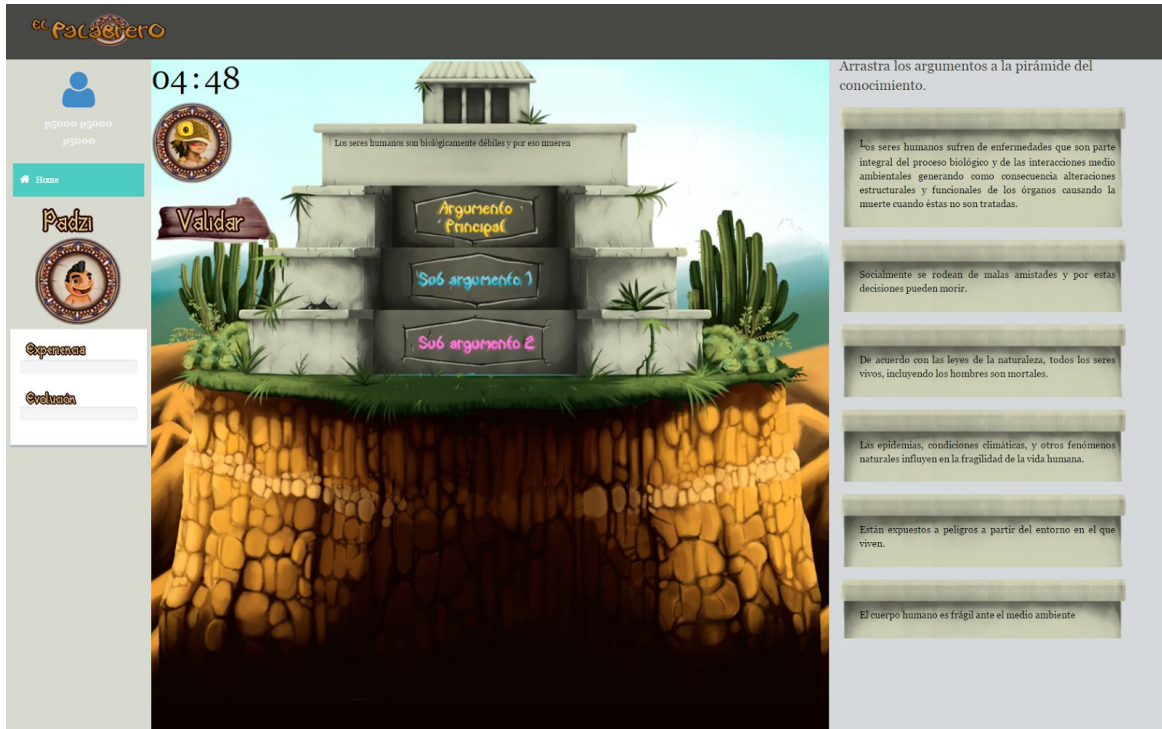


Figura 1. Captura de pantalla sobre actividad de selección de argumentos en modo campaña. Fuente: elaboración propia.

El proceso de desarrollo e implementación de El Palabrero ha sido un ejercicio participativo en el que profesores y estudiantes de manera colaborativa han intervenido en diversos momentos de su puesta en marcha:

- En la creación de argumentos que alimentan las misiones del sistema.
- En las pruebas de usuario para el mejoramiento de la interfaz de juego.
- En su uso en el aula como complemento de las actividades que hacen parte del plan de estudios.

La versión 1.0 con el modo de campaña habilitado ha sido implementada como programa piloto para estudiantes de primeros semestres de la Universidad Autónoma de Occidente en la asignatura Expresión Oral y Escrita, en un proceso que tiene como objetivo: reconocer la importancia del uso de la gamificación como estrategia para motivar la participación de los usuarios, y recuperar información sobre la interacción de los estudiantes con el sistema para el desarrollo de mejoras que permitan liberar El Palabrero al público en general.

Para la versión 2.0. se han definido otros medios de despliegue que incluyen una versión offline de la experiencia y una serie de videojuegos con actividades relacionadas con la generación de habilidades en gramática, vocabulario, puntuación y la producción de textos cortos para evaluación por pares.

Esta experiencia también ha sido significativa para quienes han intervenido en la producción del sistema pues ha servido para definir un equipo de trabajo que incluye profesores miembros de Expin Media Lab y estudiantes de los semilleros de investigación del programa de Ingeniería Multimedia, Diseño Gráfico y Comunicación Social, en una labor que los compromete con el desarrollo de métodos de creación que pueden ser replicados en otros contextos, para temas diversos y que respondan a problemáticas con distintos niveles de complejidad.

Para más detalles sobre El Palabrero se puede visitar el sitio www.elpalabrero.co



Figura 2. Imagen promocional del juego El Palabrero. Fuente: elaboración propia.

Referencias

- De Zubiría, J., S. (2006). Las competencias argumentativas: La visión desde la educación. Bogotá: Aula abierta magisterio.
- Gallego, A. F., & Agredo, A. F. (2015). Sobre la investigación. Disponible en www.elpalabrero.co