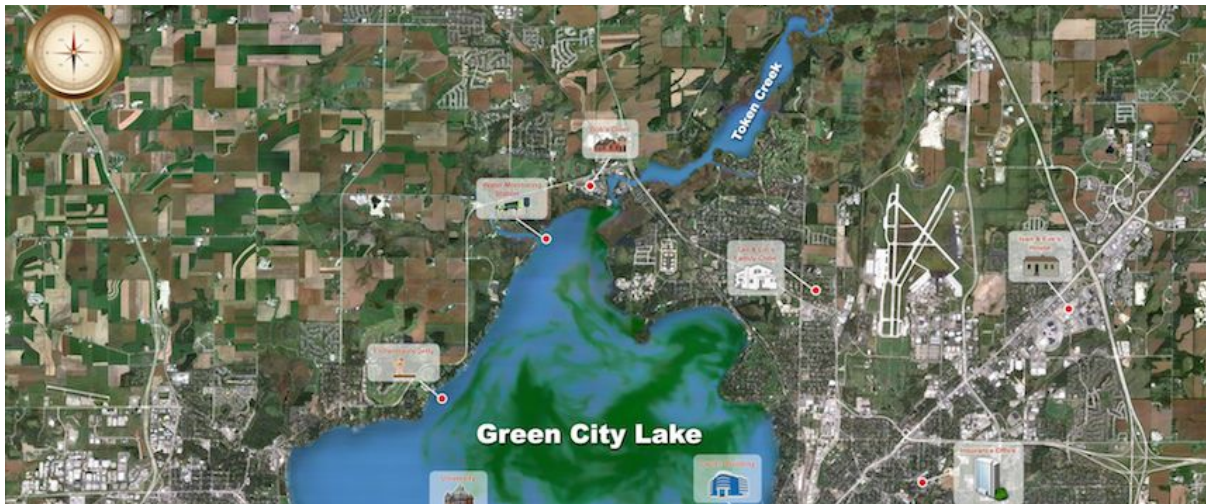


Misterio en Ciudad Verde

por Cristián Rizzi Iribarren, abril de 2019

Guía del usuario



Introducción

Misterio en Ciudad Verde es un juego de **realidad aumentada geolocalizada** creado con la plataforma [TaleBlazer](#), donde los estudiantes juegan **en grupos** asumiendo **diferentes roles** para resolver un caso ficticio de una muerte dudosa. El juego va ofreciendo a los participantes información sobre el suceso a través de **entrevistas a personajes involucrados en la historia** (la mujer de la víctima, sus compañeros de trabajo, sus amigos, etc.). Para poder resolver el enigma, los estudiantes deben **colaborar** entre sí, desarrollar una **hipótesis** acerca de lo sucedido y exponerla ante una audiencia. A través de este juego, los estudiantes **desarrollan competencias científicas**, principalmente la *colaboración* y la *argumentación*. El juego fue pensado para jugarse en una ciudad específica, donde se dan las mismas problemáticas que aborda el juego (industrias que vierten sus residuos en un lago cercano; personas que viven de la pesca minorista; contaminación de la fauna acuática; etc.), pero haciendo un pequeño cambio en la configuración inicial del juego puede jugarse en cualquier lado, incluso dentro del aula.

El juego "**Misterio en Ciudad Verde**" fue creado con la aplicación **TaleBlazer** y como tal, debe primero bajarse la aplicación y luego, desde dentro de la aplicación, bajarse el juego "**Misterio en Ciudad Verde**" propiamente dicho.

“**Misterio en Ciudad Verde**” está basado en un juego de tablero llamado “**Green City Blues**” desarrollado por **Mingfong Jan**, del **National Institute of Education (NIE)**, de **Singapur**.-

El **Dr. Mingfong Jan** cedió generosamente toda la información del juego para que se pudiera crear la versión de **realidad aumentada geolocalizada**. La adaptación y traducción al español, y la programación del juego fueron íntegramente realizadas por Cristián Rizzi Iribarren (@rizzicristian) en el marco de su trabajo en el **Programa Enlace Ciencias** de la **Dirección General de Planeamiento Educativo** del **Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires**.

Un especial agradecimiento al Dr. Mingfong Jan por los materiales aportados y su constante ayuda.

Este tutorial va dividido en **3 (tres)** partes: **Cómo bajar la aplicación y el juego** (parte 1); **Cómo jugar el juego** (parte 2) y **Cómo terminar el juego** (parte 3).

PARTE 1: Cómo bajar la aplicación TaleBlazer y cómo bajar el juego “Misterio en Ciudad Verde”

1. Bajarse al celular/tableta (no a la computadora) la aplicación [TaleBlazer](#) del MIT. El ícono es una lupa con unos pasos en color azul. Está disponible para [iOS](#) y para [Android](#). Haciendo clic en el nombre del sistema operativo podrán acceder a la página en la tienda correspondiente y descargarlo ya mismo.
2. Abrir la aplicación y tocar en el menú de arriba a la derecha (las tres rayitas horizontales). Se abre un menú y de ahí seleccionar la opción "**Game code**".
3. Ingresar el siguiente código en minúsculas: **gzehocn** y tocar en "**submit**".
4. Tocar en "**Download**" para bajar el juego.
5. Una vez que terminó de bajar, tocar en "**Play**" para empezar a jugar.

PARTE 2: Cómo jugar el juego “Misterio en Ciudad Verde”

1. La primer pantalla que aparece le dice al jugador que elija un **rol** (*médico, fiscal o ambientalista*). Para este tutorial elegimos el rol “**médico**” y luego vamos a tocar en "**Play**". Pueden elegir cualquier rol. Cuando se juega en grupo, la idea es que cada grupo desempeñe un rol diferente.
2. Aparece una pantalla con los créditos del juego. Tocar en "**OK**".
3. Aparece una pantalla de descripción del juego. Leer y luego tocar en "**Ver intro**".
4. Aparece la introducción con una **música de misterio de fondo**. Luego de leer la introducción, tocar en "**OK**".
5. Aparece la misión con las preguntas que deben investigar (*¿Cómo y por qué murió Iván?* y *¿Qué debe saber la gente para Ciudad Verde sea un lugar seguro para vivir?*). Es **MUY** importante el último párrafo, porque es cómo termina el juego: se realiza una **audiencia pública** donde **cada grupo** debe presentar sus **respuestas/hipótesis** de acuerdo a las dos preguntas que guían el juego. Luego de leer atentamente, tocar en "**OK**".
6. Aparece una pantalla que describe el **rol**. ¡Ojo! ¡Cada **rol es diferente** y tiene **acceso a diferente información**, por eso es clave la **colaboración** entre los grupos! Hago un alto acá para comentar que una posible dinámica podría ser dividir a los participantes en **grupos de 3 (o múltiplos de 3)** y que se dividan los **roles dentro del grupo**, y de esa manera luego competir entre grupos a la hora de la audiencia. Luego de leer la descripción de su rol, tocar en "**OK**". Otra posibilidad es dejar que cada

participante elija su rol, que juegue el juego buscando colaboración de manera libre con cualquiera de los demás participantes y -al llegar el momento de la **audiencia pública**- armar los **grupos** aleatoriamente. La **cantidad de grupos a armar para la audiencia** dependerá del tiempo del cual dispongan, considerando que cada grupo necesitará entre **no menos de 10 minutos** para exponer sus conclusiones/hipótesis (ver PARTE 3 “*Cómo y cuándo termina el juego*” más abajo).

7. Aparece el **mapa de Ciudad Verde** con un **ícono de forma triangular** cerca de la parte inferior izquierda del mapa. Ese es el lugar donde fue encontrado el cuerpo de **Iván Miranda** y ese triángulo representa al **Detective Juárez** que está visitando el lugar para buscar evidencias del hecho. Ese **ícono triangular fucsia**, y los demás íconos que irán apareciendo, representan los “**agentes**” que son **diferentes personajes/objetos involucrados** en el problema. Estos “**agentes**”, al ir **encontrándose** con ellos (en la realidad se hace en base a **geolocalización**, pero en este caso se juega “**tocando**” al agente para “**encontrarse**” con él), ofrecerán diferente información. Entonces, ahora debemos tocar el **triángulo fucsia** que está abajo a la izquierda del mapa.

NOTA IMPORTANTE: Los agentes, están ubicados estratégicamente en el mapa, pero el problema es que el mapa se ve muy chiquito. Lo ideal sería que cada equipo tenga un mapa detallado, o que en la sala donde se juega haya un mapa grande impreso donde los participantes puedan ver cuáles son los lugares donde van a apareciendo los agentes.

8. Aparece la descripción del **Detective Juárez**, el cual se supone está investigando el caso. Para saber qué información puede brindarnos el detective sobre la muerte de **Iván Miranda**, tocar en “**Entrevista**”.

9. Aparece lo que el **agente Detective Juárez** tiene para decirles sobre el incidente (aunque es diferente para cada rol) . Luego de leerlo, tocar en “**OK**”.

10. Ahora aparece un nuevo agente (**un cuadrado de color fucsia**) sobre la parte derecha de la pantalla, a media altura (donde está localizada la casa de Iván). Es **Eva**, la mujer de **Iván**. Leer la descripción de Eva y luego tocar en “**Entrevista**” para saber lo que **Eva** tiene para decir sobre el incidente.

10. **¡Importante!** Luego de haberle hecho la entrevista a **Eva**, aparece un **nuevo botón** que antes no estaba: “**Informe médico**”. Esto es **MUY frecuente** en el juego, **luego de acceder a cierta información, se habilita automáticamente otra información**. Tocar en “**Informe médico**” para leerlo.

11. Se muestra un **informe sobre el estado de salud de Eva y su hijo Adán**. Luego de leerlo atentamente, tocar en “**OK**” y luego nuevamente en “**OK**” para volver al mapa.

NOTA IMPORTANTE: En el caso del informe médico de Eva y Adán no, pero en *algunos casos*, **los documentos que muestran información pueden guardarse** (tocando en un botón que dice “**Guardar**”). Si el juego les ofrece el botón “**Guardar**”, deben guardarlo porque necesitarán esa información luego. Las cosas se guardan en la pestaña “**Inventario**” y el jugador las puede acceder en

cualquier momento. Si el juego les muestra un informe y **no** les ofrece guardarlo, conviene anotar lo que decía el informe que les pueda parecer relevante. Los informes guardados pueden luego accederse desde la pestaña "**Inventario**".

12. Si observan la interfaz del juego, arriba aparecen **cuatro íconos**: el de más a la izquierda es el "**Mapa**" (donde transcurre el juego); luego uno que dice "**Rol**" donde se muestra la información sobre el rol que tiene el participante; luego "**Info**" que muestra la información del juego; y por último "**Inventario**" que es donde se puede acceder a la información que guarda el participante.

13. Se repite el procedimiento **desde el punto 7 inclusive**: hay que ir "encontrándose" con los demás agentes (tocando en los íconos) para acceder a información que éstos brinden para ir armando su **hipótesis** que les permita responder a las preguntas. Dicha hipótesis es la que deberán presentar en la audiencia. El último personaje que aparece en el juego es **Alicia Carminatti**, presidente del **Tribunal de Ciudad Verde** que les recordará las pautas para la audiencia pública.

PARTE 3: Cómo (y cuándo) termina el juego

Luego de que los participantes tienen toda la información (aproximadamente **podrían ser unos 30 minutos**), hay que dar un tiempo para que **los grupos se junten y armen su presentación para la audiencia**. La presentación debería durar como **máximo 10 minutos** cada grupo. Allí, los grupos deben exponer respondiendo a las dos preguntas: *¿Cómo y por qué murió Iván?* y *¿Qué debe saber la gente para Ciudad Verde sea un lugar seguro para vivir?*

Cada grupo debe explicar claramente lo siguiente:

1) *¿Cómo o por qué murió Iván?*

2) *Si hay algo de interés público sobre lo cual debiera ser informada la población de Ciudad Verde.*

Para que esto sea lo más claro posible, **cada grupo debe**:

1) *Presentar sus conclusiones (o hipótesis) primero, seguidas de*

2) *Los datos y las evidencias que apoyan sus conclusiones.*

Si creen que hay varias posibilidades, **deben presentarlas todas**. El pueblo tiene derecho a saber.

El tribunal de la audiencia **podría estar integrado por una o más personas** que cumplan el rol de **Alicia Carminatti**, y se podría armar una **grilla de evaluación** con los criterios.

Preguntas frecuentes

¿Hay un **ganador**? Puede que sí, puede que no. El "ganador", en todo caso, sería el equipo que cumple mejor con lo que marca la grilla de evaluación, con un criterio similar al de hackatones u otras dinámicas similares en cuanto a cómo está comunicada la hipótesis; cuán sustentada en evidencias; etc.

¿Hay una **verdad** sobre **Iván Miranda**? No. Hay varias hipótesis posibles, y eso es lo interesante del juego. ¡A jugar!