

Propuesta Taller “ Ludiciencia: cómo articular en nuestro proyecto un juego”

María Julieta Lombardelli

LIFIA, Facultad de Informática, UNLP

La Plata, Argentina

julieta.lombardelli@lifia.info.unlp.edu.ar

INTRODUCCIÓN

La implementación de estrategias de juego para motivar a los ciudadanos no especializados a participar en proyectos de Ciencia abierta y Ciudadana, se ha incrementado en los últimos años, favorecido por las tecnologías de la comunicación.

En algunos casos es posible distinguir un sistema completo de juego que es incluido en el proyecto de investigación como herramienta para incrementar resultados. En otros casos se observan solo algunos elementos de juego que se manifiestan en el proyecto, sin modificar la estructura principal del mismo.

Sin embargo, la implementación de la Ludificación o Gamificación en proyectos de investigación científica, tiene múltiples ramificaciones y opciones para ser abordados según sea el objetivo que se espera lograr con este método.

El diseño de un sistema completo y complejo de juego que se adapte a las necesidades y objetivos tanto del científico como del proyecto en general.

Se propone por lo tanto un taller para analizar estrategias en la implementación de elementos de juego considerando los objetivos particulares de cada proyecto.

A través de generar un espacio de debate, analizar como la implementación de los elementos de ludificación no se reducen únicamente a algunos elementos de juego (tabla de posiciones, puntajes, medallas) sino que constituye un diseño complejo que articula la experiencia de usuario individual y colectiva y los intereses particulares del proyecto de investigación.

OBJETIVO DEL TALLER

Introducir en la comunidad de Ciencia ciudadana y Abierta, conceptos claves para pensar alternativas motivacionales que se ajusten al interés particular de cada proyecto.

Introducir el debate sobre los aspectos éticos y motivacionales, (motivaciones intrínsecas y extrínsecas), que suponen la implementación de mecánicas de juego en proyectos de Ciencia Abierta.

Generar un espacio de intercambio entre proyectos de investigación que busquen generar un alcance abierto y colaborativo.

METODOLOGIA

Se propone trabajar sobre dos ejes

- 1) Exploratorio : Como apertura se exploraran los conceptos básicos de ludificación observando las categorías de Kapp.

A través de un espacio abierto y colaborativo, se observan los diferentes tipos de proyectos de Ciencia Ciudadana que se presenten al taller, considerando como punto de inicio en el análisis la distinción de las categorías de ludificación que propone Kapp (Kapp, 2012) a saber :

- a) Simulación, que es la recreación de entornos o situaciones reales para que la persona que interactúe pueda experimentar diferentes acciones y decisiones y observar los resultados;
- b) Videojuego, **que comprende** un juego desarrollado en un entorno digital con reglas y objetivos claros y un sistema completo de interacción de usuario y
- c) Ludificación, que es la aplicación de algunos elementos tomados de los videojuegos en entornos no lúdicos y que no modifican su estructura central. A partir de aquí se **analizarán** las operaciones ligadas al concepto de creatividad, para desarrollar la exploración y la experimentación del juego en cualquiera de sus manifestaciones puestas en relación con los proyectos expuestos.

2) Experiencia y diseño

Con los casos expuestos en el taller se analizarán cual categoría se adecua a los objetivos particulares.

Propiciar a partir de esta distinción el pensamiento de juego y trabajar sobre el concepto de motivación considerando las comunidades de pertenencia.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.