

ULTIMÁTUM

Un juego transmedia de realidad alternativa

Cuando regresaron, descubrieron que ... su excursión había creado una nueva realidad alternativa ".George Alec Effinger en Sci, de Isaac Asimov. Ficción Mag. 12 de febrero de 1989

Ultimátum es un juego de realidad alternativa que propone a los y las estudiantes sumergirse en un escenario ficticio pero creíble desde un rol protagónico para analizar la complejidad de una crisis ambiental desde un enfoque multidisciplinar.

Hablamos de un escenario ficticio porque la ciudad en la que se desarrolla la trama es imaginaria. Hablamos de un escenario creíble porque el problema que aqueja a los ciudadanos de la ciudad, representados por cada uno de los participantes del curso, es un desafío que hoy enfrentan en particular muchas ciudades del mundo y en general el planeta en su conjunto. Las decisiones que se toman y aquellas que no se toman en una región del planeta afectan de manera compleja a otras y la responsabilidad de esas decisiones interpelan a los seres humanos como nunca antes en la historia de la humanidad.

¿Qué es un juego de Realidad Alternativa?

Se trata de una narrativa interactiva en la que se propone una activa participación a partir de una trama ficcional con problemas que pueden darse en el mundo real. Mientras que muchos juegos están diseñados para ayudar a las personas a entretenerse y posiblemente contribuyan a escapar de la realidad, los juegos de realidad alternativa están diseñados para poner la realidad en el centro de la escena y asumirla con mayor compromiso.

Por su naturaleza inmersiva y atrapante, por las líneas borrosas entre jugador, personaje y diseño, la trama evoluciona de acuerdo a las decisiones que van tomando los participantes de manera individual y de manera colectiva a partir de acuerdos. En este sentido, el potencial está dado por la posibilidad de jugar junto a otros para compartir información y encontrar distintas soluciones a los numerosos desafíos que se presentan.

¿Qué ofrece Ultimátum como juego de realidad alternativa?:

- Un trama atrapante. Una temática convocante.


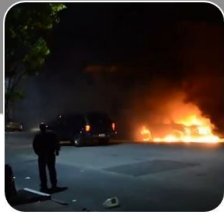


- Un plataforma central simple en la que pueden participar numerosos jugadores y varias plataformas interconectadas con materiales presentados en múltiples formatos.
- Una estética poderosa.
- Una guía clara de los recorridos posibles.
- Acompañamiento permanente por parte de tutores cuya actividad fluye con la trama ficcional.
- Múltiples canales de comunicación. Los participantes pueden utilizar la plataforma central y distintas redes sociales utilizando el hashtag #UltimatumUBA. La contribución que cada participante haga a la trama es utilizada para enriquecer la experiencia.

La estructura de Ultimátum

Ultimátum está organizado en cuatro episodios semanales. La trama va evolucionando de acuerdo a hitos en la historia y las decisiones que los participantes van tomando a medida que leen textos académicos para sumar puntos y avanzar en el juego.

Una vez que el participante ingresa a Ultimátum, se le asigna de manera aleatoria la ciudadanía a uno de los cuatro barrios que componen la ciudad. Cada semana, se presenta el escenario desde donde el barrio comienza a transitar la emergencia ambiental y se invita al participante a elegir un rol (recuperadores, procesadores, concientizadores, agentes de control) para abordar el desafío de ese episodio.

Los participantes encontrarán: un video del escenario con la problemática que se presenta, una cartelera con anuncios barriales, un foro para interactuar y definir estrategias colectivamente y una invitación a avanzar en tres momentos de lectura: inmersión, acción y decisión.

	 El tiempo se terminó Semana 1	 Atravesar el fuego Semana 2	 Están aquí Semana 3	 Después del tiempo Semana 4
Inmersión	Lectura para comprender el escenario.			
Acción	Lectura para ejercer el rol elegido.			
Decisión	Lectura para tomar decisiones colectivas consensuadas.			

Las nuevas formas de comunicarnos

El gobierno de la ciudad de POMPEII, los medios de comunicación, líderes de los barrios, activistas, influencers en redes sociales serán los protagonistas de este escenario distópico, junto con las y los participantes. Por tratarse de una propuesta lúdica con una narrativa ficcional y transmedia, las y los jugadores podrán seguir y contactarse en redes sociales con los diversos referentes que les brindarán información para desarrollarse en el juego, así como intervendrán y crearán piezas para hacer públicas y viralizar en múltiples espacios de la web social.

En este sentido y como parte de la estrategia, se invitará a las y los jóvenes a convertirse en activistas de la causa y a través de la construcción de sentidos en relación a la temática, llevar adelante acciones para la resolución del problema, proponer estrategias para mejorar la situación del barrio asignado en el juego y crear materiales de difusión que crucen las fronteras de la ficción y generen inserciones en la realidad.

El componente transmedia invita a recorrer las identidades en redes sociales de distintos protagonistas y personajes del juego, para interactuar con ellos y obtener información relevante para atravesar la experiencia. Asimismo, se incorpora el uso de redes para la publicación de piezas de concientización y difusión de acciones sobre la temática, de modo de promover una campaña viral que apoye esta causa, que informe y eduque sobre la complejidad de la problemática de la gestión de residuos en las ciudades.

Presencia de Ultimátum en las redes

<https://www.instagram.com/ultimatum.uba/>

<https://twitter.com/hashtag/UltimatumUBA>

La lectura de textos académicos en Ultimátum

El paso de la escuela secundaria a la universidad está a menudo cargado de mucha ansiedad en relación a las expectativas sobre las demandas del nivel superior y el acercamiento a la lectura de textos académicos.

Ultimátum reconoce la importancia de la lectura en un contexto determinado y la comprensión de una temática a partir de la interrelación de distintas fuentes de información creando un entorno donde una variedad de perspectivas y enfoques pueden coexistir. En este sentido, preferimos conceptualizar a la lectura como producción social de sentido acerca de una temática determinada.

Objetivos

Se propondrá un recorrido por los textos que permita a los participantes:

- Explorar estrategias de lectura (en un sentido amplio) alrededor de problemas de conocimiento.
- Tomar decisiones en situaciones problemáticas sobre la lectura (¿por qué, cómo, para qué leer?, ¿cuáles pueden ser los instrumentos de expresión de la propia lectura?, ¿cuáles son las posibilidades y limitaciones de esos instrumentos?, ¿cómo y dónde se encuentra la propia con otras lecturas?).
- Confrontar el efecto de las decisiones sobre los textos de acuerdo con distintas esferas de acción y medios discursivos.
- Elaborar cierto grado de metacognición respecto de los problemas de lectura para organizarla y matizar, modificar y comprender las decisiones al respecto.

En cuanto a los “temas de Lengua”, considerando la brevedad de una experiencia como la que propone Ultimátum y decidiendo a favor de su intensidad antes que de la pretensión de una exhaustividad imposible, las actividades a proponer tendrán foco en algunos pocos niveles discursivos en los que las dimensiones éticas, políticas y epistemológicas sobre el conocimiento se tensan de manera más evidente o productiva para el marco propuesto: la **diversidad de discursos** que proponen hipótesis de explicación sobre el mundo o que (re)presentan conocimientos, los **paratextos**, el **léxico** y las **relaciones lógicas**.

Las actividades de lectura

Para cada unidad, que corresponde a una semana de trabajo, y se enumeran como capítulos se describen:

- Para todas las lecturas de cada módulo:
 - el conflicto: en relación con qué oposición avanza la historia;
 - los contenidos de Lengua, en tanto estrategias de lectura que se presentan.

- Para cada momento de lectura (general, de intervención, de decisión):
 - el **problema** que se aborda en términos de “la ficción” o mundo narrado (el conflicto es conceptual; el problema es un desafío concreto en el juego, un objetivo a resolver y varía según los momentos de lectura);
 - el **contenido** que se trata, en términos de “la ficción” o mundo narrado;
 - los **textos** (entiéndase por tales tanto lo verbales como los audiovisuales);
 - la **dinámica**, que supone qué tipo de estrategia de lectura se propone;
 - la **herramienta sugerida**, considerando moodle como plataforma;
 - sugerencias transmedia, si las hubiere;
 - la **consigna**, cuando no se desprende inmediatamente de la descripción de los puntos anteriores;
 - la **devolución** que recibirá el usuario.

Ejemplos de actividades:

- Construir colaborativamente el campo semántico propio de un problema o concepto.
- Ordenar secuencias temporales, jerárquicas y lógicas de acuerdo con un conflicto, con un problema.
- Ordenar relaciones de causa y efecto en secuencias multicausales.
- Formular temas de textos explicativos como preguntas.
- Comparar textos que tratan sobre un mismo tema.
- Relacionar temas con posiciones de lectura y de enunciación. Asociar problemas a intereses.
- Relevar información explícita.
- Convertir saberes en argumentos en una situación de decisión.
- Identificar las partes de la estructura externa de un texto.
- Identificar las partes de la estructura interna de un texto.
- Analizar los tipos de información presentes en las imágenes y textos gráficos del paratexto y su relación con el texto de acuerdo con su género (lectura de imágenes, clasificación de información).
- Utilizar distintos tipos de índices de acuerdo con sus funciones específicas.
- Establecer relaciones de causa y efecto (en contexto de reformulación, es decir, no mero reconocimiento).
- Analizar referencias bibliográficas (sus partes y sus funciones) de acuerdo con intereses específicos de búsqueda.
- Utilizar procesador de texto para buscar palabras claves de un texto e identificar su zona de recurrencia.
- Reformular: del lenguaje cotidiano al lenguaje técnico.
- Inferir significados por la composición de palabras.
- Identificar acepciones de acuerdo con el contexto (equivalencias entre registros).

- Estimar de familia de palabras.
- Nombrar lo particular y lo general: clasificación, ejemplos.

Ultimátum es un desarrollo del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía, CITEP, de la Secretaría de Asuntos Académicos de la Universidad de Buenos Aires. La inscripción a Ultimatum es a través de su sitio online en: <http://citep.rec.uba.ar/ultimatum/> y reciben consultas en citep@rec.uba.ar. Twitter: @CitepUBA // www.facebook.com/Citep/
