

# **CHARLIE'S HOUSE**

UNA AVENTURA  
DE DESCUBRIMIENTO



## **GUÍA DEL FORMADOR O TASKMASTER**

Versión para dinamización en línea

## La casa de Charlie | Una aventura por descubrir

### Guía del Taskmaster

El objetivo de esta guía es proporcionar las instrucciones necesarias para organizar y dirigir el juego **La casa de Charlie | Una aventura por descubrir** de forma eficaz, con el fin de garantizar una experiencia positiva para todos los participantes.

Esta guía es para la **dinamización de la versión online del juego**.

Si desea organizar el juego en persona, consulte la "GUÍA DEL TASKMASTER - Versión para la dinamización en persona".

## CONTENIDO

### 1. INTRODUCCIÓN

- a. Visión general del juego
- b. Estructura del juego
- c. Objetivos del juego
- d. El papel del Taskmaster

### 2. PREPARACIÓN PREVIA

- a. Asignación del Taskmaster
- b. Realización del curso autodidacta de microcredenciales "Ethical AI" por parte del Taskmaster.
- c. Análisis de las herramientas de preparación de los partidos
- d. Acceso al juego por parte del Taskmaster

### 3. CONFIGURACIÓN INICIAL DEL JUEGO

- a. Configuración del juego
- b. Formación de equipos y elección de portavoces
- c. Elección de la plataforma de comunicación
- d. Programar la sesión y configurar las especificaciones
- e. Probar la plataforma de comunicación parametrizada
- f. Envío de un correo electrónico de invitación a los jugadores

### 4. INICIO DEL JUEGO

- a. Introducción al juego por el Taskmaster
- b. Activación de las salas paralelas

### 5. DURANTE EL PARTIDO

- a. Seguimiento del progreso de los equipos por parte del Taskmaster
- b. Recopilación de información

### 6. FINALIZACIÓN DEL JUEGO

- a. Cierre de las salas paralelas
- b. Presentación final para la conclusión del juego
- c. Análisis de los informes de progreso de los usuarios en formato SCORM

## 1. INTRODUCCIÓN

### a. Visión general del juego

El juego se desarrolla en una casa virtual: **la casa de Charlie.**

Se trata de una escape room virtual, a la que se juega por equipos, en la que cada equipo se sitúa en la entrada de la casa y debe atravesar varias habitaciones para resolver retos. Tras resolver los retos de cada sala, pasan a la siguiente, hasta llegar a la sala de salida.

Cada equipo tiene un portavoz, que accede al juego en su dispositivo y compartirá su pantalla con el resto del equipo. En cada reto, el portavoz debe recoger las opiniones de todos los miembros para poder responder al reto.

Por el camino, les acompaña un personaje virtual -Charlie- que les presenta el contenido, les da información estratégica para completar los retos, les felicita por sus logros o les da su opinión cuando las cosas no van bien.

Los usuarios también están acompañados por una persona, el Taskmaster, que será el organizador del juego.

### b. Estructura del juego

El juego comienza con una introducción del taskmaster, en la que se explican las reglas del juego.

La casa dispone de las siguientes habitaciones:

- **Hall | Bienvenida e instrucciones**
- **Sala 1: Tema | Introducción al sesgo algorítmico**
- **Sala 2: Tema | Tipos de sesgos algorítmicos**
- **Sala 3: Tema | Identificar y abordar los sesgos algorítmicos**
- **Sala 4: Tema | Consideraciones éticas en la IA**
- **Sala de salida | Mensajes finales + Resultados**

Las habitaciones 1 a 4 tienen la misma estructura:

- **1 mensaje de apertura con información que introduce los temas**
- **2 desafíos obligatorios (con 2 intentos, con preguntas diferentes en cada intento; una vez agotados los intentos sin acertar, no ganas puntos, pero obtienes la llave para continuar a la siguiente sala).**
- **2 desafíos opcionales (con 1 intento)**
- **Mensaje final (con las ideas clave de los temas de la sala)**

### **Recompensas y reconocimiento**

- **Gana puntos**
  - **Por cada reto obligatorio resuelto con éxito, el equipo gana puntos (gana más puntos si lo hace correctamente en el primer intento)**
  - **Por cada reto opcional resuelto con éxito, el equipo gana puntos**
- **Claves ganadoras**  
**Por cada habitación de la casa completada, el equipo recibe una llave para pasar a la siguiente.**

### **Resultados**

Al final de la partida, el Taskmaster recopila los resultados de todos los equipos para construir la tabla de clasificación, en la que los equipos se sitúan en un ranking según sus resultados.

Cuando los equipos terminan su recorrido y llegan a la sala de salida y a la pantalla de resultados, el Taskmaster reúne a los equipos en una sala conjunta. En su presentación final, el Taskmaster muestra la tabla de clasificación con los resultados de los equipos.

El tiempo estimado de ejecución del juego es de unos 135 minutos (2h15), pero puede variar en función de las circunstancias de su realización.

A continuación se muestra una estimación de tiempo para cada etapa del juego:

- Introducción al juego (por Taskmaster): 10 min
- Sala: 10 minutos
- Sala 1: 25 minutos
- Sala 2: 25 minutos
- Sala 3: 25 min
- Sala 4: 25 min
- Sala de salida: 5 min
- Conclusiones y cierre del juego (por Taskmaster): 10 min

### c. Objetivos del juego

Este juego serio educativo e interactivo introduce a los participantes en el importante tema del sesgo algorítmico para potenciar el interés de las chicas y otros jóvenes de grupos desfavorecidos por las STEM, en particular el campo de la ética en la IA.

A lo largo del juego se exploran conceptos fundamentales de los algoritmos, sus posibles sesgos y las implicaciones que estos pueden tener en diversos aspectos de la sociedad.

La idea es presentar el contenido en un formato accesible y ameno para jóvenes estudiantes (de 12 a 18 años). Se espera que los participantes adquieran una mayor comprensión y conciencia de la importancia del sesgo algorítmico.

El objetivo principal de este juego es proporcionar un entorno de aprendizaje atractivo en el que los jóvenes participantes puedan investigar la materia a través de una serie de actividades y escenarios interactivos.

El objetivo del juego es explorar todas las habitaciones de la casa, completar todas las misiones y llegar a la habitación de salida en el tiempo disponible, con el mayor número de puntos.

Los equipos ganan puntos en el juego resolviendo con éxito los retos planteados en cada sala.

### d. Papel del TASKMASTER

El Taskmaster es la persona que organizará el juego. Es responsable de crear y gestionar los equipos, establecer el calendario y preparar la puesta en marcha del juego.

Es importante que haga una buena introducción al juego, explique las reglas y acompañe a los equipos mientras exploran las salas, en particular asegurándose de que todos participan y controlan el tiempo.

Teniendo en cuenta que se trata de un juego didáctico, es importante que el Taskmaster tome notas a lo largo de este acompañamiento, para poder dar un buen discurso de cierre al final.

El principal objetivo del Taskmaster es dinamizar el juego y garantizar que todos los usuarios puedan aprender cosas nuevas.

Para poder desempeñar su papel, es importante que se prepare bien para sus tareas, en particular siguiendo las directrices de esta guía.

## 2. PREPARACIÓN PREVIA

### a. Asignación del Jefe de Misión

Dado que el TASKMASTER es una figura clave del juego, sus actitudes y habilidades influyen en la experiencia de todos. Elegir a la persona adecuada para este papel es crucial.

El taskmaster debe ser alguien con:

- Experiencia en la gestión de grupos de jóvenes
- Capacidad de comunicación
- Capacidad de gestión del tiempo
- Capacidad de organización
- Capacidad multitarea
- Capacidad de improvisación
- Capacidad de gestión de prioridades
- Creatividad
- Motivación y humor

En los próximos capítulos se presentará una lista de tareas de preparación para la gestión y dinamización del juego.

### b. Realización del curso autodidáctico de microcredenciales "Ethical AI" por parte del Taskmaster.

Para estar bien preparado en el contenido del juego, el taskmaster debe completar la microcredencial "IA ética" autodidacta".

Para acceder al curso, consulte el sitio web del proyecto:  
[www.charlie-project.uib.es](http://www.charlie-project.uib.es)

### **c. Análisis del conjunto de herramientas de preparación del juego**

Para planificar la puesta en marcha del juego, el Taskmaster debe analizar en detalle el kit de herramientas para la preparación del juego, disponible en la página web del proyecto Charlie:

<https://learnexperience.isqe.com/sites/charlie/results.html>.

Este kit de herramientas está organizado del siguiente modo:

- Guía del Taskmaster
- Material de apoyo
- Presentaciones para el inicio y el final del partido:
  - PowerPoint: CharliesHouse\_TM\_Inicio\_Sesión.pptx
  - PowerPoint: CharliesHouse\_TM\_Fin\_Sesión.pptx
- Especificaciones de los avatares (imágenes, descripciones y puntuaciones):- PowerPoint: CharliesHouse\_especificaciones\_avatares.pptx
- Carpeta "Avatars\_images" - archivos de imágenes de todos los avatares, para facilitar a Taskmaster la construcción de la tabla de clasificación en el PowerPoint de la presentación final.
- Archivo Excel "Charlie\_Game\_avatares\_scores.xlsx" para ayudar a interpretar los datos de los resultados de los juegos de los usuarios.

#### **Guía del Taskmaster**

Este documento contiene información útil para que el taskmaster organice y prepare la partida con antelación.

## **Material de apoyo**

- Presentación PowerPoint para el inicio del partido

Se ha desarrollado una plantilla de presentación en PowerPoint para que el Taskmaster la presente a los usuarios al inicio de la sesión de juego.

El objetivo es informar a los jugadores del objetivo general, la estructura y la forma en que se desarrollará la partida (se tratan cuestiones como las normas generales de funcionamiento, la forma de comunicarse durante la partida, el tiempo estimado y el final de la partida).

Este documento es una plantilla, por lo que las diapositivas desarrolladas pueden ser adaptadas por el taskmaster a las circunstancias específicas en las que se pondrá en funcionamiento el juego.

- Presentación PowerPoint para el final del partido

Se ha desarrollado una plantilla para la presentación en PowerPoint que el Taskmaster debe presentar a los usuarios al final de la sesión de juego.

El objetivo es cerrar el juego reuniendo a todos los equipos al final. Debe empezar presentando la clasificación por puntos, revelando el equipo ganador; después debe resumir los conocimientos adquiridos a lo largo del juego; a continuación debe analizar cómo les ha ido el juego a los diferentes equipos; debe dar la oportunidad a los jugadores de dar su opinión, hacer comentarios y señalar las oportunidades de mejora sobre el funcionamiento del juego. Al final, el Taskmaster recoge una valoración global final del juego de cada equipo.

Este documento es una plantilla, por lo que las diapositivas desarrolladas deberán ser adaptadas por el Jefe de Tarea a las circunstancias específicas de la operacionalización del juego.

#### **d. Acceso al juego por parte del Taskmaster**

La primera tarea del Taskmaster es conocer el juego. Para ello, tiene que acceder al juego y recorrerlo hasta el final. Puede acceder al juego a través de un enlace o instalando el paquete SCORM en una plataforma de e-learning (LMS - Learning Management System).

El enlace al juego y el paquete scorm están disponibles en el sitio web del proyecto Charlie:  
[www.charlie-project.uib.es](http://www.charlie-project.uib.es)

### 3. CONFIGURACIÓN INICIAL DEL JUEGO

#### a. Configuración del juego

El juego está disponible en 2 formatos:

- **Formato SCORM (SCORM 2004)**

El sitio web del proyecto Charlie ([www.charlie-project.uib.es](http://www.charlie-project.uib.es)) proporciona un paquete SCORM que debe instalarse en un LMS. A continuación, será necesario crear usuarios en el LMS, inscribirlos en el juego y crear credenciales de acceso personales (nombre de usuario y contraseña).

Este tipo de acceso permite al jugador abandonar la plataforma y volver al juego exactamente por donde lo dejó, es decir, el progreso del juego queda registrado.

- **Formato del sitio web**

La página web del proyecto Charlie ([www.charlie-project.uib.es](http://www.charlie-project.uib.es)) ofrece un enlace para conectarse y jugar al juego. En este formato, el progreso de los jugadores en el juego sólo se guarda mientras están en la misma sesión que el enlace. Esto significa que si el jugador abandona el enlace del juego, cuando vuelve a hacer clic en el enlace para entrar en el juego, comienza un nuevo intento y no se guarda el progreso del intento anterior.

He aquí un cuadro que resume las diferencias entre los 2 formatos:

	FORMATO SCORM	FORMATO DEL SITIO WEB
<b>Alojamiento</b>	Plataforma LMS	Página web del proyecto
<b>Acceda a</b>	Requiere registro y autenticación (nombre de usuario y contraseña)	Gratis, a través de un enlace
<b>Grabación del progreso durante el juego</b>	Sí	Sí
<b>Guardar el progreso después de salir del juego</b>	Sí	No
<b>Navegadores de referencia</b>	Chrome, Edge	
<b>Versión SCORM</b>	SCORM 2004	

## **b. Formación de equipos y elección de portavoces**

**Este juego está diseñado para ser jugado en equipos.**

El taskmaster debe formar los equipos de antemano.

Cada **equipo debe estar formado por un máximo de 5 miembros** para que todos los participantes tengan la oportunidad de tomar parte en el análisis y la respuesta a los retos.

Cada equipo debe elegir un **portavoz**, que es la persona que accede al juego y compartirá la pantalla de juego con los demás miembros.

El portavoz de cada equipo debe ser designado por el Taskmaster en el momento de la formación de los equipos, quien debe informar a estos usuarios de cómo acceder al juego (si es en formato SCORM, se les deben dar las credenciales de acceso; si es a través de la página web del proyecto, se les debe dar la dirección del enlace para acceder al juego).

## **c. Elección de la plataforma de comunicación**

Todos los miembros de un equipo deben comunicarse de forma sincrónica, es decir, a la misma vez, (en persona o en línea, a través de plataformas como Google Meet, Zoom o Microsoft Teams).

La plataforma de comunicación utilizada debe ser capaz de generar salas paralelas, de modo que los distintos equipos puedan empezar el juego juntos en una sala común, jugar en salas paralelas y volver a reunirse en la sala común al final.

En este proceso de elección de la plataforma de comunicaciones, **es muy importante que el Taskmaster realice una prueba de simulación de comunicaciones antes de la puesta en marcha del juego, para comprobar que no existen limitaciones y que la plataforma elegida permite gestionar todas las dinámicas de comunicación necesarias a lo largo del juego, a saber:**

- **Disponer de salas paralelas simultáneas para que cada equipo pueda explorar el juego en su propia sala (obligatorio).**
- **Una forma de que cada equipo envíe capturas de pantalla del juego al Taskmaster (obligatorio).**

- Debería haber un chat u otra forma de comunicación para que, una vez en las salas paralelas, los jugadores puedan pedir ayuda al Taskmaster (recomendable pero no obligatorio, ya que la idea es que el Taskmaster visite cada sala de forma regular).
- es aconsejable que las salas paralelas dispongan de un cronómetro - importante para que los equipos gestionen su tiempo (aconsejable pero no obligatorio, ya que el Taskmaster puede gestionar el tiempo y avisar a los equipos)

#### **d. Programar la sesión y configurar las especificaciones**

Una vez elegida la plataforma de comunicación, hay que crear la sesión y configurar sus especificaciones.

La plataforma de comunicación debe permitir crear salas paralelas y simultáneas. Debe crearse una sala para cada equipo.

Una vez creadas las salas, el Taskmaster debe asignar a los jugadores de cada equipo a su sala.

El organizador de la sesión debe ser el Taskmaster o, si no son la misma persona, el organizador debe dar permisos de organizador al Taskmaster, para que éste pueda gestionar las salas y entrar y salir de ellas a lo largo de la partida.

#### **e. Probar la plataforma de comunicación parametrizada**

Una vez creada la sesión en la Plataforma de Comunicación, el Taskmaster debe realizar una prueba piloto con algunos usuarios de prueba para comprobar que todo funciona según lo previsto.

#### **f. Envío de un correo electrónico de invitación a los jugadores**

Una vez que la sesión ha sido probada en la Plataforma de Comunicación, el Taskmaster debe enviar un correo electrónico de invitación a todos los jugadores con el programa de la sesión, la fecha y la hora de la sesión e información general sobre el juego, como la constitución del equipo, los temas y los objetivos generales del juego.

Se enviará un correo electrónico aparte a los portavoces con instrucciones sobre cómo acceder al juego.

## 4. INICIO DEL JUEGO

### a. Introducción al juego por parte del taskmaster

El día de la sesión de juego, el taskmaster debe entrar en la sesión unos minutos antes de la hora de inicio para asegurarse de que, cuando los jugadores empiecen a entrar, él ya esté allí para darles la bienvenida.

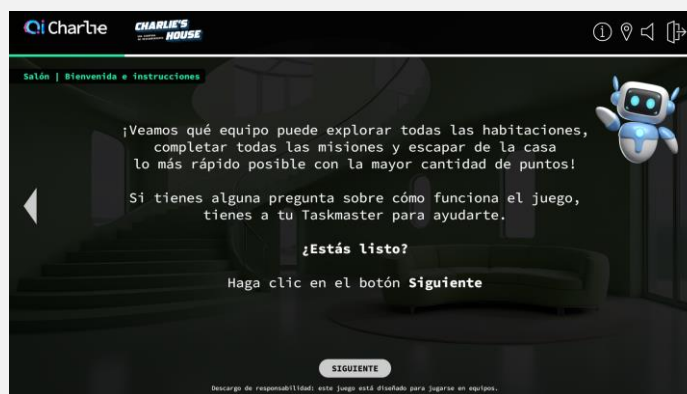
El Taskmaster debe iniciar la presentación compartiendo el PowerPoint "CharliesHouse\_TM\_Begin\_Session.pptx", que está disponible en el kit de herramientas en la carpeta "Support\_materials".

El objetivo de esta presentación es informar a los jugadores del objetivo general, la estructura del juego y cómo se desarrollará la partida.

Una vez terminada la presentación, el Taskmaster debe entrar en el juego y compartirlo, mostrando las pantallas iniciales de las instrucciones del juego.

### b. Activación de las salas paralelas

En cuanto el Taskmaster llegue a la pantalla que indica el inicio de la partida, deberá activar las salas paralelas y dirigir a los jugadores hacia ellas.



A continuación, deben pasar rápidamente por cada sala para asegurarse de que el portavoz inicia el juego y la pantalla compartida con los demás miembros del equipo.

## 5. DURANTE EL JUEGO

### a. Seguimiento del progreso de los equipos por parte del Taskmaster

Una vez que los equipos están en las salas paralelas explorando el juego, el Taskmaster tiene que entrar en cada una de las salas para supervisar el progreso de los jugadores. El objetivo es observar el progreso y asegurarse de que, si necesitan ayuda, él esté disponible para responder a cualquier pregunta que pueda surgir. También es importante que el Taskmaster se asegure de que todos los jugadores participan en la toma de decisiones sobre los retos de cada sala.

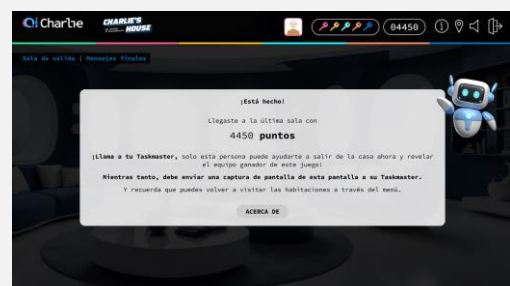
Sugerimos que el Taskmaster pase por las salas continuamente, sin tardar más de 2-3 minutos en cada sala, para garantizar que todas las salas sientan su presencia y apoyo durante el juego. El Taskmaster también debe supervisar la gestión del tiempo de cada equipo, asegurándose de que todos cumplen el tiempo estipulado por igual.

Para gestionar el tiempo de espera final que puede producirse cuando el primer equipo termina la partida y los demás aún no han llegado al final, el taskmaster debe sugerir que el equipo que ya ha terminado vuelva a visitar las salas (esta opción está disponible en cuanto el equipo llega a la pantalla de resultados).

### b. Recopilación de información

Durante el juego, hay **2 momentos en los que los equipos deben informar al Taskmaster:**

- **La asignación del avatar al equipo**
- **La pantalla de resultados con los puntos obtenidos por cada equipo**



Es importante que el taskmaster lleve un registro de esta información, ya que necesitará recopilarla para elaborar la diapositiva de resultados en su presentación final.

## 6. FINALIZACIÓN DEL JUEGO

### a. Cierre de las salas paralelas

Una vez que el Taskmaster se ha asegurado de que todos los equipos han llegado a la pantalla de resultados y han recopilado los datos para su presentación final, debe cerrar las salas paralelas para que los jugadores sean redirigidos a la sala común.

### b. Presentación final para la conclusión del partido

Una vez que todos los jugadores estén en la sala común, el Taskmaster debe empezar a compartir la presentación final (PowerPoint "CharliesHouse\_TM\_End\_Session.pptx", que está disponible en el kit de herramientas en la carpeta: Support\_materials).

Una vez que todos los equipos hayan terminado de explorar el juego, deberá reunir a todos los jugadores y comenzar dándoles la bienvenida al jardín de la casa de Charlie, simbolizando la salida de todos de la casa (diapositiva 3 del PowerPoint).

A continuación, deben presentar la clasificación por puntos, revelando el equipo ganador (diapositiva 4 del PowerPoint). Para ello, a lo largo del juego recogen capturas de pantalla del avatar seleccionado para cada equipo y de las pantallas de resultados finales que cada equipo debe enviar a Taskmaster. Para construir esto, el Taskmaster debe:

- 1) Identificar el avatar de cada equipo a partir de la pantalla de impresión recibida.**
- 2) Ire a la carpeta toolkit: Support\_materials > Avatars\_images, seleccione la imagen correspondiente y colóquela en la diapositiva.**
- 3) Basándose en las impresiones de las pantallas de resultados recibidas, colocar el número de puntos de cada equipo en la diapositiva**
- 4) Organizar la clasificación en la diapositiva según el número de puntos obtenidos por cada equipo.**

**Al presentar esta diapositiva de resultados, debe explicar a los jugadores la lógica que hay detrás de los avatares** (véase el documento de PowerPoint

"CharliesHouse\_avatars\_specifications.pptx" disponible en el kit de herramientas en la carpeta: Support\_materials. En la diapositiva 5, el taskmaster debe resumir los conocimientos adquiridos a lo largo del juego, presentando las ideas principales del mismo.

En la diapositiva 6, el taskmaster debe analizar cómo ha ido el juego para los diferentes equipos, destacando algunos puntos sobre cómo ha ido el juego para los diferentes equipos y dando la oportunidad a los jugadores de dar su opinión / hacer comentarios y señalando oportunidades de mejora sobre cómo se operativiza el juego.

**En la diapositiva 7, el Taskmaster debe recoger de cada equipo una valoración global final sobre el juego, en una escala de 1 a 5, en la que 1 significa que los jugadores piensan que el juego necesita mejoras y 5 significa que los jugadores disfrutaron de la experiencia de juego.**

Este documento es una plantilla, por lo que el taskmaster deberá adaptar las diapositivas elaboradas a las circunstancias específicas de la puesta en marcha del juego.

### **c. Análisis de los informes de progreso de los usuarios en formato SCORM**

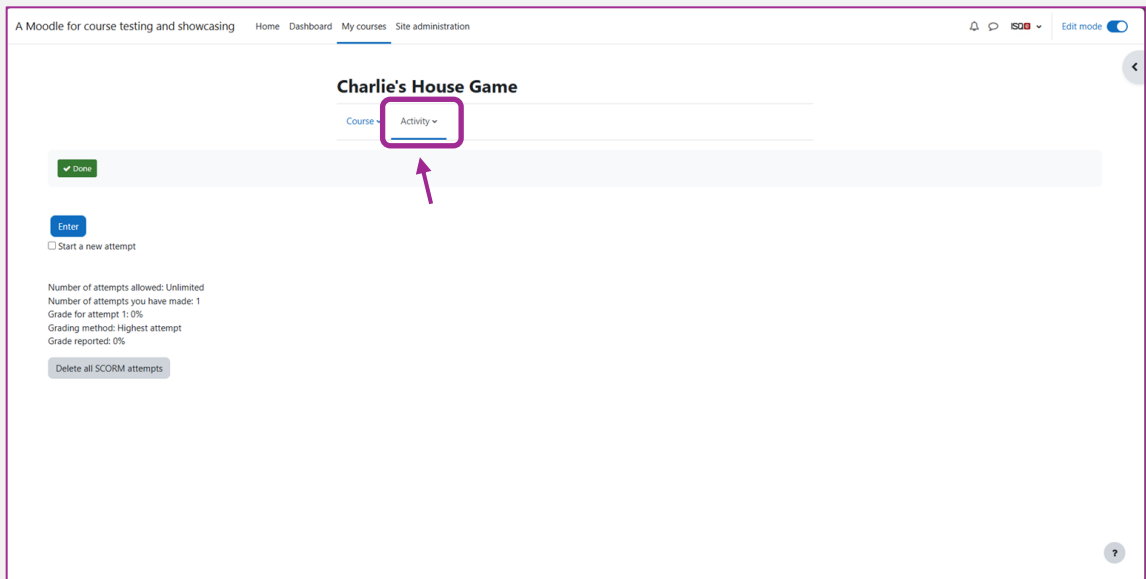
Si el Taskmaster quiere más detalles sobre el progreso de los usuarios cuando terminan el juego en la plataforma e-Learning, el Taskmaster (que debe tener el perfil de administrador del curso en la plataforma) puede sacar un informe por usuario para comprobar varios datos como el avatar elegido, la puntuación obtenida, el número total de respuestas dadas o el número de respuestas correctas e incorrectas.

Esta información es útil si el Taskmaster quiere entrar en detalles en el análisis al final del juego, **para explicar que el avatar asignado a cada equipo en el juego tiene sesgos inherentes que pueden existir en las herramientas de IA de la vida real.**

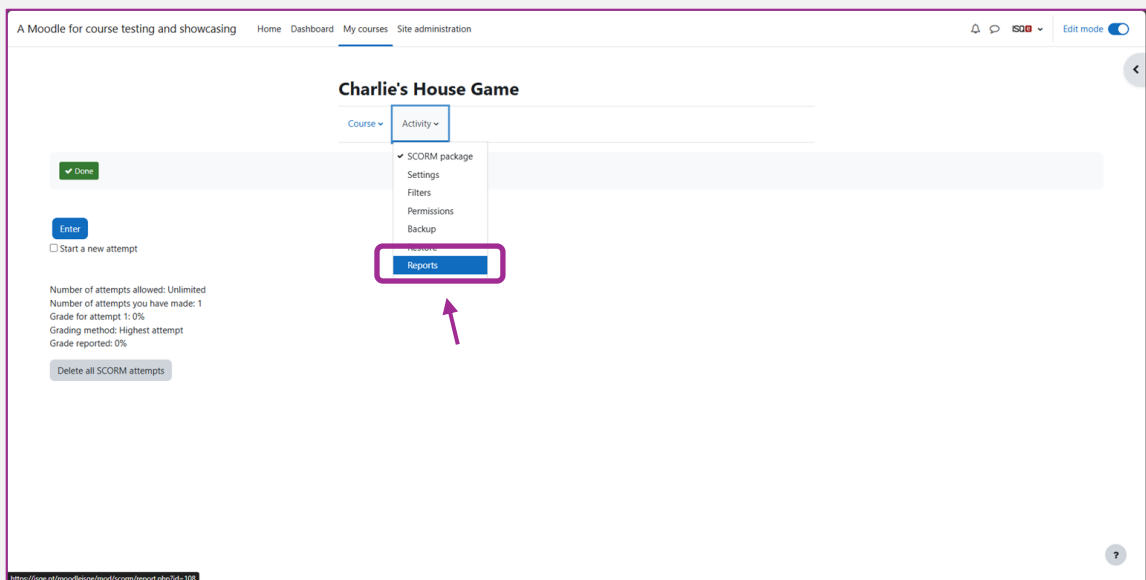
Tras extraer este informe, el Taskmaster puede utilizar el archivo excel "Charlie\_Game\_avatares\_scores.xlsx" para ayudar a interpretar los datos. Por ejemplo, puede decir que, con los resultados obtenidos en el juego, la puntuación habría sido diferente si el avatar hubiera sido distinto.

A continuación se muestra un ejemplo paso a paso de cómo descargar este informe desde la plataforma Moodle.

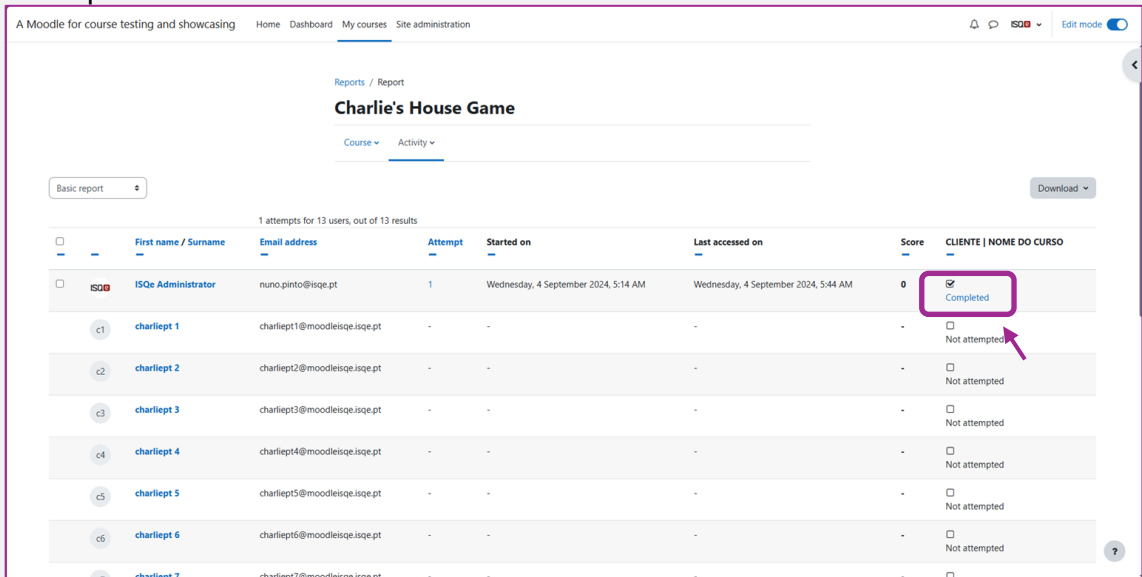
1) En la pestaña "Mis cursos", con el juego seleccionado, haz clic en la pestaña "Actividad".



2) A continuación, seleccione la opción "Informes".



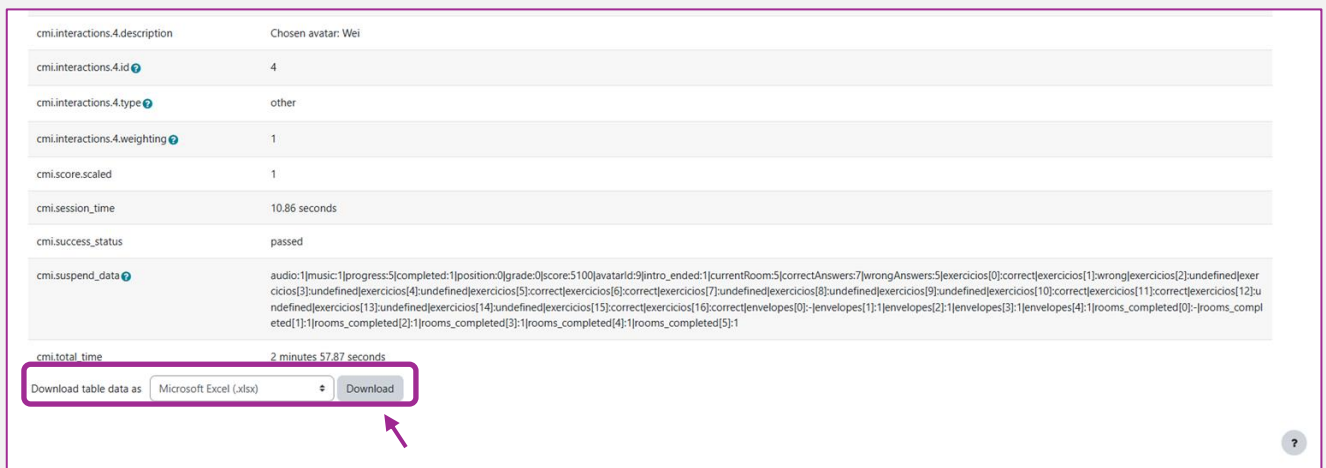
3) Los usuarios que hayan terminado el juego aparecerán con el cartel de "Completado".  
En la línea de usuario, haga clic a la derecha en "Completado".



	First name / Surname	Email address	Attempt	Started on	Last accessed on	Score	CLIENTE   NOME DO CURSO
ISQe	ISQe Administrator	muno.pinto@isqe.pt	1	Wednesday, 4 September 2024, 5:14 AM	Wednesday, 4 September 2024, 5:44 AM	0	<input checked="" type="checkbox"/> Completed
c1	charliept 1	charliept1@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c2	charliept 2	charliept2@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c3	charliept 3	charliept3@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c4	charliept 4	charliept4@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c5	charliept 5	charliept5@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c6	charliept 6	charliept6@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted
c7	charliept 7	charliept7@moodleisqe.isqe.pt	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> Not attempted

A continuación hay una página con un informe sobre el progreso del juego, con diversos datos.

4) Al final de la página hay una opción para descargar el informe. Debe seleccionar la opción de descarga en Microsoft Excel (.xlsx) y, a continuación, hacer clic en el botón "Descargar".



cmi.interactions.4.description	Chosen avatar: Wei
cmi.interactions.4.id	4
cmi.interactions.4.type	other
cmi.interactions.4.weighting	1
cmi.score.scaled	1
cmi.session_time	10.86 seconds
cmi.success_status	passed
cmi.suspend_data	audio:1 music:1 progress:5 completed:1 position:0 grade:0 score:5100 avatarid:9 intro_ended:1 currentRoom:5 correctAnswers:7 wrongAnswers:5 ejercicios[0]:correct ejercicios[1]:wrong ejercicios[2]:undefined ejercicios[3]:undefined ejercicios[4]:undefined ejercicios[5]:correct ejercicios[6]:correct ejercicios[7]:undefined ejercicios[8]:undefined ejercicios[9]:undefined ejercicios[10]:correct ejercicios[11]:correct ejercicios[12]:undefined ejercicios[13]:undefined ejercicios[14]:undefined ejercicios[15]:correct ejercicios[16]:correct envelopes[0]:1 envelopes[1]:1 envelopes[2]:1 envelopes[3]:1 envelopes[4]:1 rooms_completed[0]:1 rooms_completed[1]:1 rooms_completed[2]:1 rooms_completed[3]:1 rooms_completed[4]:1 rooms_completed[5]:1
cmi.total_time	2 minutes 57.87 seconds

Download table data as: Microsoft Excel (.xlsx) Download













5) En el fichero Excel, a efectos de nuestro análisis, hemos resaltado la información marcada en amarillo en la imagen inferior:

	A	B	C
1	Element	Value	
2	cmi.completion_status	completed	
3	cmi.exit	suspend	
4	cmi.interactions.0.correct_responses.0.pattern		
5	cmi.interactions.0.description	Correct answers: 7	
6	cmi.interactions.0.id		0
7	cmi.interactions.0.type	other	
8	cmi.interactions.0.weighting		1
9	cmi.interactions.1.correct_responses.0.pattern		
10	cmi.interactions.1.description	Wrong answers: 5	
11	cmi.interactions.1.id		1
12	cmi.interactions.1.type	other	
13	cmi.interactions.1.weighting		1
14	cmi.interactions.2.correct_responses.0.pattern		
15	cmi.interactions.2.description	Total answers: 12	
16	cmi.interactions.2.id		2
17	cmi.interactions.2.type	other	
18	cmi.interactions.2.weighting		1
19	cmi.interactions.3.correct_responses.0.pattern		
20	cmi.interactions.3.description	Total score: 5100	
21	cmi.interactions.3.id		3
22	cmi.interactions.3.type	other	
23	cmi.interactions.3.weighting		1
24	cmi.interactions.4.correct_responses.0.pattern		
25	cmi.interactions.4.description	Chosen avatar: Wei	
26	cmi.interactions.4.id		4
27	cmi.interactions.4.type	other	
28	cmi.interactions.4.weighting		1
29	cmi.score.scaled		1
30	cmi.session_time	2 minutes 57.87 seconds	
31	cmi.success_status	passed	

Con esta información, sabemos:

- 1) que el juego se haya completado hasta el final
- 2) que este usuario ha respondido correctamente a 7 preguntas
- 3) que la puntuación final fue de 5100 puntos
- 4) que el avatar asignado era Wei.

6) Basándose en esta información y utilizando la siguiente tabla (también disponible en el archivo excel "Charlie\_Game\_avatares\_scores.xlsx", en la carpeta 'Support\_materials'), el Taskmaster puede explicar a los jugadores por qué, por ejemplo, 2 usuarios que tienen diferentes avatares y el mismo número de respuestas correctas, tienen diferentes puntuaciones finales.

AVATAR IMAGE	AVATAR	GENDER	AGE	SPIRITUALITY	S.E. STATUS	DISABILITIES	Nº. of points for each correct answer (1st attempt)	Nº. of points for each correct answer (2nd attempt) [-50 points]	Maximum score with all correct answers on the 1st attempt	Maximum score with all correct answers on the 2nd attempt
	1 Maria	Female	Child	Christian	Lower class	None	750	700	12000	11200
	2 Ahmed	Male	Young adult	Islamism	Middle class	Visual/auditive/mobility disability	700	650	11200	10400
	3 Ms. Ana	Female	Senior	Hinduism	Upper class	Mental/intellectual disability	500	450	8000	7200
	4 Amina	Female	Middle aged	Islamism	Lower class	Visual/ auditive/ mobility disability	550	500	8800	8000
	5 Mr. Tanaka	Male	Senior	Christian	Middle class	Mental/ intellectual disability	650	600	10400	9600
	6 Khan	Non-binary/undefined	Young adult	Islamism	Upper class	Visual/ auditive/ mobility disability	700	650	11200	10400
	7 Mrs. Diana	Female	Senior	Hinduism	Lower class	Visual/ auditive/ mobility disability	550	500	8800	8000
	8 Abel	Male	Young adult	Islamism	Middle class	None	750	700	12000	11200
	9 Alex	Female	Child	Christian	Upper class	None	750	700	12000	11200
	10 Mrs. Johnson	Female	Senior	Christian	Middle class	None	750	700	12000	11200
	11 Maryam	Female	Child	Islamism	Lower class	None	700	650	11200	10400
	12 Wei	Male	Middle aged	Christian	Lower class	None	750	700	12000	11200

### Imaginemos el siguiente ejemplo:

Un usuario con el avatar de María, acertó todos los retos en el primer intento y obtuvo 12000 puntos. Otro usuario con el avatar de la Sra. Diana también acertó todos los retos en el primer intento y solo obtuvo 8800 puntos.

¿Cómo se explica esta diferencia?

Está relacionado con el hecho de que, en el juego, hemos replicado en los avatares lo que puede ocurrir en las herramientas de IA: el riesgo de incorporar sesgos en función de determinadas características personales como el sexo, la edad, la religión, el nivel socioeconómico o la existencia de una discapacidad.

Así, en el juego, puede ocurrir incluso que un determinado usuario tenga más retos correctos que otro y tenga menos puntos al final.

Ten en cuenta también que en el juego, los retos obligatorios contestados en el 2º intento tienen menos puntos que los contestados en el 1º intento.

Para terminar, a continuación encontrarás **información** adicional **sobre la puntuación del juego** que puede resultar útil:

**Hay 4 habitaciones con desafíos.**

**En cada habitación hay:**

- 2 desafíos obligatorios (con 2 intentos, con preguntas diferentes en cada intento; una vez agotados los intentos sin acertar, no ganas puntos, pero obtienes la llave para continuar a la siguiente sala).
- 2 desafíos opcionales (con 1 intento)

**En total hay:**

- 8 desafíos obligatorios
  - . 1er intento: máx. puntos
  - . 2º intento: máx. puntos - 50 puntos
- 8 desafíos opcionales
  - . 1 intento - máx. puntos

Esta guía se ha elaborado en el marco del Proyecto Charlie,  
en colaboración con las siguientes organizaciones:



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



**Universitat  
de les Illes Balears**



2022-1-ES01-KA220-HED-000085257