



CAJA DE HERRAMIENTAS DE RECURSOS

SECUENCIA 8: Organización de la historia en formatos digitales e interactivos

Objetivo: Educadores, Trabajadores Juveniles, Formadores

Duración estimada: 60-90 minutos

Contexto: Contextos de aprendizaje formales, no formales e informales

Materiales: Mesas, sillas, pizarra negra/pizarra virtual, ordenadores o tabletas, conexión a internet, borradores impresos de la historia (si están disponibles)

Las actividades pueden realizarse de forma individual, colaborativa o en entornos facilitados, dependiendo del contexto educativo y las necesidades de los alumnos.

1. OBJETIVOS

El objetivo de esta secuencia es apoyar a los participantes en la transformación de su diseño narrativo hacia un formato digital e interactivo estructurado.

Al final de esta sesión, los participantes podrán hacerlo:

- Organizar los elementos de la historia en una estructura no lineal
- Identificar puntos de decisión y caminos de ramificación
- Traduce ideas narrativas en secuencias interactivas
- **Prepara contenido para plataformas digitales (por ejemplo, libros interactivos, historias basadas en Twine, presentaciones Genially)**

Esta secuencia marca la transición de la narración y el desarrollo de personajes ([Secuencias 3-7](#)) a la implementación digital.

Se presta especial atención a la claridad, accesibilidad y flujo lógico, asegurando que la estructura interactiva siga siendo comprensible, especialmente para el público joven y los participantes con Dificultades Específicas de Aprendizaje (SLD).



2. DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA

Tras definir al protagonista, el reto climático y el arco narrativo, los estudiantes ahora deben reorganizar la historia en una **estructura lista para lo digital**.

A diferencia de la narración lineal tradicional, la narración interactiva requiere:

- Puntos claros de decisión
- Caminos alternativos
- Múltiples posibles resultados
- Relaciones lógicas de causa y efecto

La historia debe ser mapeada antes de transferirse a una herramienta digital.

2.1 De la historia lineal a la estructura interactiva

Los participantes analizan su versión preliminar e identifican:

- Donde el protagonista toma decisiones
- Qué acciones alternativas son posibles
- Qué consecuencias siguen a cada elección
- Dónde puede terminar la historia (final positivo, neutral o negativo)

Según la [Secuencia 2](#), que guía la identificación de mensajes educativos clave, los participantes pueden reflexionar sobre:

- ¿Tiene sentido cada elección?
- ¿Son realistas las consecuencias?
- ¿Cada camino sigue conectado con el tema climático?

Este proceso garantiza la coherencia narrativa antes de la implementación digital. Para más detalles, consulte [la Secuencia 6](#).

2.2 Mapeando la estructura de la historia

Los participantes crean un **Mapa del Flujo de la Historia**, que puede incluir:

- Introducción (contexto y problema)



- Primer punto de decisión
- Rama A / Rama B
- Segundo punto de decisión
- Múltiples finales

Pueden utilizar:

- Diagramas de flujo en papel
- Notas adhesivas
- Herramientas digitales de mapas mentales

El objetivo es visualizar la estructura antes de transferirla a una plataforma digital. Para más detalles, consulte [la Secuencia 7](#).

3. ACTIVIDADES PROPUESTAS

Actividad 1 – Identificar puntos de decisión

Duración: 15-20 min

Los alumnos releen el borrador de su historia y subrayan:

- Momentos de tensión
- Situaciones que requieren elegir
- Conflictos relacionados con el desafío climático

Luego reescriben estos momentos en un formato estructurado:

"Si el Héroe Climático elige..., entonces..."

Esto ayuda a aclarar las relaciones de causa y efecto.

Para más detalles, consulte [la Secuencia 6](#).

Actividad 2 - Construir el diagrama de flujo interactivo

Duración: 25-30 min

Hoja de trabajo 1 en [el Anexo 1](#)

Los participantes diseñan una estructura de ramificación sencilla:



- Empezar → Opción 1 → Resultado A / Resultado B
- Cada resultado puede conducir a una nueva elección o a un final

Los educadores guían a los alumnos para:

- Evita ramificaciones excesivamente complejas
- Mantén la estructura manejable
- Asegúrate de que cada ruta esté completa

Una plantilla básica puede incluir:

- Número de escena
- Breve descripción
- Opciones de elección
- Enlace a la siguiente escena

Esta organización estructurada prepara el contenido para plataformas digitales.

Actividad 3 - Preparación para la transferencia digital

Duración: 20-30 min

Hoja de trabajo 2 en [el Anexo 2](#)

Para preparar el documento de la historia para la transición digital, es decir, importarlo o recrearlo en herramientas digitales, los participantes organizan el contenido en secciones cortas preparadas para la transición digital:

- Párrafos cortos (máximo 3–6 líneas)
- Lenguaje sencillo
- Botones de limpieza de elección (solo 2–3 opciones)
- Marcadores visuales (ideas de imágenes/iconos)

El siguiente paso sugerido es la creación del documento "Lista de Escenas" que incluye:

- ID de escena (por ejemplo, S1, S2A, S2B)
- Texto narrativo
- Opciones de elección
- Siguiente referencia a la escena



4. Herramientas digitales para la secuencia

Este paso contiene información sobre las herramientas digitales que pueden utilizarse para la transición digital o la implementación de la sotry en formatos digitales e interactivos. A continuación se muestra la lista propuesta de herramientas y plataformas digitales sugeridas.

Categoría: Plataformas de historia interactivas

- Twine (ver [Tutorial 4](#), [Toolbox_Twiny digital](#))
- Genially (véase [Secuencia 12](#), [Digital Toolbox_Genially](#))
- Canva (véase [Toolbox_Canva digital](#))
- Google Slides (para ramificación basada en hipervínculos)

Categoría: Herramientas de mapas de historias

- Miro
- MindMeister
- Padlet
- Diagramas de flujo basados en papel

También se invita a los educadores a consultar [el Tutorial 5](#) para obtener una orientación técnica detallada.

5. CÓMO APLICAR ESTAS ACTIVIDADES EN CONTEXTOS FORMALES E INFORMALES

Contextos de educación formal (por ejemplo, escolar)

- Ejercicios de estructuración lógica
- Análisis de causa y efecto
- Diseño de diagramas de flujo como práctica de alfabetización digital
- Integración transversal (TIC + Lengua + Educación Ambiental)

Contextos no formales e informales (trabajo con jóvenes, entornos comunitarios)

- Mapeo de historias basado en grupos



- Construcción colaborativa de árboles de decisión
- Pruebas de rol de diferentes caminos narrativos

6. ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON SLD

- Proporciona plantillas de diagramas de flujo predefinidas
- Número límite de opciones por decisión (máximo 2)
- Usa códigos de colores para las ramas
- Utiliza iconos para representar decisiones
- Proporciona ejemplos parcialmente completados
- Ofrecer explicación en audio de la lógica de ramificación
- Permite la narración oral antes de estructurar

7. TUTORIALES RELACIONADOS

- [Tutorial 3 – Creando narrativas climáticas atractivas](#)
- [Tutorial 4 – Técnicas de Narración Interactiva \(Juego de Rol y Toma de Decisiones\)](#)
- [Tutorial 5 – Uso de herramientas digitales y multimedia para contar historias](#)



ANNEXO 1

HOJA DE TRABAJO 1

PLANTILLA INTERACTIVA DE DIAGRAMA DE FLUJO DE HISTORIA

Título de la historia: _____

Reto climático: _____

Protagonista: _____

Instrucciones: Utiliza los recuadros de abajo para mapear la estructura de tu historia interactiva.

Escena / Paso	Descripción / Elecciones / Siguiete escena
Escena 1	Escribe el resumen de la escena e indica las elecciones → ID de la siguiete escena
Escena 2	Escribe el resumen de la escena e indica las elecciones → ID de la siguiete escena
Escena 3	Escribe el resumen de la escena e indica las elecciones → ID de la siguiete escena



Escena 4	Escribe el resumen de la escena e indica las elecciones → ID de la siguiente escena
Escena 5	Escribe el resumen de la escena e indica las elecciones → ID de la siguiente escena
Escena 6	Escribe el resumen de la escena e indica las elecciones → ID de la siguiente escena
Escena 7	Escribe el resumen de la escena e indica las elecciones → ID de la siguiente escena



ANNEXO 2
HOJA DE TRABAJO 2

PLANTILLA DE LISTA DE ESCENAS (ESTRUCTURA LISTA PARA DIGITAL)

Instrucciones: Completa una fila para cada escena de tu historia.

Escena ID	Texto narrativo (máximo 5 líneas)	Opción A →	Opción B →	¿Final? (Sí/No)