



CAJA DE HERRAMIENTAS DE RECURSOS

SECUENCIA 9: Crear un libro de aventuras interactivo basado en texto (ejemplo Twine)

Objetivo: Educadores, Trabajadores Juveniles, Formadores

Duración estimada: 90 minutos

Contexto: Contextos de aprendizaje formal, no formal e informal

Materiales: ordenadores o tabletas con Twine instalado o acceso a la versión basada en navegador (twinery.org), mapa de ramificación producido en [la Secuencia 6](#), conexión a internet (opcional)

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

1. OBJETIVOS

- El objetivo de esta secuencia es apoyar la transformación de un mapa de historia ramificado en un Libro de Aventuras funcional e interactivo basado en texto utilizando Twine o una herramienta equivalente.
- La secuencia introduce cómo crear y enlazar pasajes en Twine, traduciendo cada escena y punto de decisión del mapa a nodos narrativos conectados.
- Desarrolla una comprensión de la coherencia narrativa en la narración no lineal, asegurando que cada pasaje sea autosuficiente, pero esté conectado de forma significativa con los siguientes.
- La secuencia soporta la transición de la planificación (mapa) a la autoría (texto), reforzando la lógica de causa y efecto desarrollada en [la Secuencia 6](#).

RESULTADO TANGIBLE: los participantes crearán una historia jugable interactiva basada en texto (prototipo de Twine)



2. DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA

Aquí, la historia se convierte en una experiencia interactiva basada en texto. El enfoque está en la coherencia narrativa y la conexión entre las distintas partes de la historia. Cada pasaje debe poder sostenerse por sí solo y, al mismo tiempo, abrirse de forma natural a la siguiente opción. El lector nunca debería sentirse perdido o lanzado abruptamente a una escena.

Twine es una herramienta gratuita y de código abierto que permite a cualquiera crear historias interactivas y ramificadas sin necesidad de escribir código. Las historias se construyen como una red visual de pasajes conectados por enlaces. Cuando un lector hace clic en un enlace, pasa al siguiente pasaje. Esto convierte a Twine en un entorno ideal para traducir los mapas ramificados creados en la Secuencia 6 en una historia real y jugable.

Esta secuencia no requiere habilidades técnicas avanzadas. El énfasis sigue siendo la narración. Twine simplemente proporciona la estructura que hace que esa historia sea navegable.

2.1. ¿Qué es Twine?

Twine está disponible gratuitamente en twinery.org y puede usarse directamente en un navegador sin necesidad de instalación. Cada historia está compuesta por pasajes. Un pasaje contiene texto (el contenido narrativo de una escena o momento) y enlaces (palabras o frases que, al hacer clic, llevan al lector al siguiente pasaje). El editor visual muestra todos los pasajes como cajas conectadas, haciendo visible la estructura ramificada de un vistazo.

Conceptos clave de Twine utilizados en esta secuencia:

- **Pasaje:** una escena, momento o punto de decisión en la historia. Corresponde a un nodo en el mapa de ramificación.
- **Enlace:** una palabra o frase entre corchetes dobles `[[ ]]` que conecta un pasaje con otro. Corresponde a una flecha en el mapa ramificado.
- **Pasaje inicial:** el primer pasaje que ve el lector. Corresponde a la escena inicial.



- **Vista del mapa de la historia:** la visión visual de todos los pasajes y sus conexiones, visible en el editor Twine en cualquier momento.

2.2. Coherencia narrativa en una historia ramificada

Como el lector puede llegar a cualquier pasaje desde diferentes direcciones, cada pasaje debe ser coherente por sí solo. Por cada pasaje escrito, merece la pena preguntar:

- ¿Tiene sentido este pasaje, aunque el lector no haya seguido un camino concreto para llegar a él?
- ¿Muestra claramente dónde está el protagonista, a qué se enfrenta y qué debe decidir?
- ¿El tono y el lenguaje se conectan de forma natural con la elección que ha traído al lector hasta aquí?

Este es el reto narrativo central de la ficción interactiva, y también donde reside el valor académico del ejercicio: el autor debe pensar no solo como escritor, sino como lector que llega desde múltiples direcciones.

3. ACTIVIDADES PROPUESTAS

Actividad 1 - Introducción a Twine

Duración: 15-20 min

Aprende sobre Twine con los siguientes tutoriales:

- **Twine Reference (oficial)** – la guía oficial de la interfaz de Twine, punto de partida recomendado para todos los nuevos usuarios: twinery.org/reference
- **Twine Cookbook – Primera historia** – una guía paso a paso para crear una primera historia con pasajes y enlaces: twinery.org/cookbook/starting/twine2/firststory.html
- **Una guía para principiantes totales de Twine (Adam Hammond)** – una guía clara y escrita que cubre pasajes, enlaces y formato básico, diseñada para usuarios no técnicos: adamhammond.com/twineguide



o cualquier otra demostración, para aprender a:

- Crea una nueva historia y ponle nombre
- Escribe texto en un pasaje
- Crea un enlace a un nuevo pasaje usando la sintaxis `[[ ]]`
- Consulta el mapa de la historia para ver la estructura ramificada
- Juega la historia para probar cómo se lee

El siguiente paso es abrir Twine y replicar la demostración creando una mini-historia de dos pasajes. Esto asegura que todos estén cómodos con las mecánicas básicas antes de trabajar en la historia real.

Actividad 2 - Transferir el mapa a Twine

Duración: 35-40 min

Trabajando individualmente o en pares, el mapa de ramificación de la Secuencia 6 se traduce en Twine. Usando el mapa como guía, se siguen los siguientes pasos:

- **Paso 1 – Crear un pasaje por nodo:** Cada escena, punto de decisión y final en el mapa se convierte en un pasaje separado en Twine. Los pasajes se nombran para coincidir con el mapa (por ejemplo, "Escena de apertura", "Decisión 1", "Final A").
- **Paso 2 – Escribe el pasaje inicial:** Se escribe el texto de la escena inicial, terminando con la primera opción presentada como dos (o tres) enlaces.
- **Paso 3 – Escribe cada pasaje ramal:** Rama por rama funciona, se escribe el texto de cada escena y punto de decisión, manteniendo el reto climático y la situación del protagonista claramente presentes en cada pasaje.
- **Paso 4 – Escribe los finales:** Cada rama concluye con un pasaje final. Asegurando que el tono de cada final (esperanzador, difícil, ambiguo) se transmita claramente a través del lenguaje y la imaginería del texto.
- **Paso 5 – Revisa todos los enlaces:** Usando la vista del mapa de la historia en Twine, verifica que todos los pasajes estén conectados y que ningún pasaje quede sin enlazar ni conduzca accidentalmente a un callejón sin salida.



Actividad 3 - Prueba interna

Duración: 15 min

Jugando la historia de principio a fin, siguiendo cada rama por turno, el objetivo es comprobar:

- Enlaces rotos o perdidos
- Pasajes que se sienten abruptos, incompletos o desconectados de la elección que los llevó a ellos
- Inconsistencias en la situación del protagonista o en el contexto climático entre pasajes
- Finales que aún no resultan concluyentes ni emocionalmente coherentes

Cualquier problema se anota directamente en el mapa de ramificación o en una lista de revisión sencilla, y las correcciones se realizan en Twine antes de la sesión de pruebas entre pares.

Actividad 4 – Pruebas entre pares y retroalimentación

Duración: 35–40 min

Las historias se intercambian con un compañero (u otro grupo) para jugar a los Libros de Aventuras del otro. Los comentarios se centran en:

- ¿Qué rama te resultó más atractiva y por qué
- Cualquier momento en el que el lector se sintiera confundido o perdido
- Si el desafío climático se mantuvo visible y significativo durante todo el tiempo
- Si los finales se sentían merecidos y distintos

Un breve informe grupal traza desafíos comunes e invita a los participantes a compartir un cambio que se haga en función de los comentarios recibidos.

4. CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITALES: herramientas para la secuencia

Esta secuencia está construida alrededor de Twine como herramienta principal de autoría. Herramientas adicionales pueden apoyar la redacción, la planificación y la accesibilidad.



- [Twine](#) - editor de historias interactivo gratuito basado en navegador ([twinery.org](#))
- [Inklewriter](#) - herramienta interactiva de historias basada en navegador, más sencilla que Twine y adecuada para usuarios más jóvenes o menos técnicos; las historias se escriben y enlazan en una única interfaz simplificada ([inklewriter.com](#))
- [Genially](#) - una herramienta interactiva de presentación que puede simular visualmente experiencias ramificadas; útil para presentar o compartir la historia terminada con una audiencia ([genially.com](#))
- [Obsidian](#) - herramienta de enlace de notas cuya vista en grafos refleja la lógica ramificada de una historia de Twine; útil para planificar la estructura del pasaje y las conexiones antes de introducirlas en [Twine](#) ([obsidian.md](#))

Categoría: Accesibilidad

- Leer en voz alta (extensión para navegador) – para probar cómo suenan los pasajes cuando se leen en voz alta

5. CÓMO APLICAR ESTAS ACTIVIDADES EN CONTEXTOS FORMALES E INFORMALES

Contextos de educación formal (por ejemplo, escolar)

- Integración con los planes de estudio de alfabetización digital: introducción de hipertexto, narrativa no lineal y herramientas básicas de autoría
- Trabajo interdisciplinar con artes del lenguaje: escritura para el lector, coherencia y voz narrativa en la ficción interactiva
- Actividad de evaluación: la historia completa de Twine como pieza creativa de portafolio que demuestra tanto habilidades de escritura como digitales

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

- Autoría colaborativa: parejas o pequeños grupos se hacen responsables de una rama y escriben sus pasajes de forma independiente antes de enlazarlos
- Formato de entrada sin cita directa: el mapa de la historia de Twine puede construirse de forma incremental a lo largo de varias sesiones, añadiendo nuevos pasajes con el tiempo



- Compartir público: las historias completas pueden exportarse desde Twine como archivos HTML y compartirse a través de una página web, pantalla o código QR impreso

6. ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

- Estructura simplificada de la historia: un punto de decisión, dos ramas, dos finales, que coinciden con la versión SLD de la plantilla de mapa ramificado
- Opción para dictar texto de pasajes usando herramientas de voz a texto en lugar de teclear
- Esqueleto de Twine preconstruido con nombres de pasajes y enlaces ya instalados, que solo requiere rellenar el contenido del texto
- Soporte de audio: los pasajes pueden incluir narración de audio utilizando las funciones de incrustación multimedia de Twine

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](#)