

# Tutorial 4 :

## Técnicas de Narración Interactiva: Juego de Roles y Toma de Decisiones



Co-funded by  
the European Union



# 1. Objetivo y Metas de Aprendizaje

Este tutorial introduce a los participantes en métodos de **narración interactiva** que fomentan el compromiso a través del **juego de roles**, la toma de decisiones y las actividades basadas en desafíos. Al final de la sesión, serás capaz de diseñar narrativas interactivas atractivas que promuevan el pensamiento crítico y la participación activa en el contexto de la educación climática.

## Objetivos Clave de Aprendizaje:

- Comprender los principios de la narración interactiva en entornos educativos.
- Dominar las técnicas de juego de roles de "elige tu propia aventura".
- Crear narrativas ramificadas con puntos de decisión significativos.
- Integrar elementos de gamificación para mantener la motivación.
- Aplicar principios de inclusión para garantizar experiencias accesibles para todos.

# 2. Introducción

La narración interactiva transforma a las audiencias pasivas en participantes activos, combinando elementos narrativos con experiencias participativas. A diferencia de las narrativas lineales tradicionales, las historias interactivas invitan a los participantes a tomar decisiones y experimentar las consecuencias de primera mano.

En el contexto educativo, la narración interactiva permite a los participantes influir en el resultado de la historia a través de sus elecciones y acciones. Las investigaciones demuestran que cuando los participantes se involucran activamente en las narrativas, desarrollan conexiones emocionales más fuertes con el contenido, lo que conduce a una mejor retención y comprensión.

Esta técnica destaca por su capacidad para fomentar el compromiso a través de la elección y la consecuencia, desarrollar la empatía al permitir que los participantes experimenten diferentes perspectivas, y mejorar las habilidades de resolución de problemas mediante procesos de toma de decisiones iterativos.

### 3. Guía Paso a Paso

#### a) Juego de Roles en formato "Elige tu propia aventura"

El juego de roles en el formato "Elige tu propia aventura" (CYOA, por sus siglas en inglés) implica que los lectores asuman el rol del protagonista a través de una narración en segunda persona, donde ellos toman las decisiones que determinan las acciones del personaje principal y el desenlace de la trama. A diferencia de los juegos de rol tradicionales, el formato CYOA se integra a la perfección con la experiencia de lectura.

#### Proceso de Diseño Paso a Paso

##### **Paso 1: Crear un Protagonista en Segunda Persona:**

Diseña un rol de protagonista con el que los lectores puedan identificarse fácilmente. Para la educación climática, esto podría ser: "Eres un joven científico ambiental que llega a una comunidad agrícola afectada por la sequía" o "Eres un concejal de la ciudad que se enfrenta a su primera gran emergencia climática".


##### **Paso 2: Desarrollar los Puntos de Decisión del Personaje:**

En cada punto de elección, proporciona suficiente contexto sobre la situación, el conocimiento y las limitaciones del protagonista para ayudar a los lectores a tomar decisiones informadas. Incluye breves reflexiones que ayuden a los lectores a comprender la perspectiva del personaje que están interpretando.

##### **Paso 3: Crear Opciones de Elección Auténticas:**



Desarrolla opciones de elección que reflejen las respuestas realistas que el protagonista podría tener en cada situación. Para las historias climáticas, las opciones deben representar diferentes enfoques a los desafíos ambientales, desde respuestas inmediatas y prácticas hasta decisiones estratégicas a largo plazo.

**Ejemplos y Beneficios:** Una historia CYOA convincente podría posicionar a los lectores como un biólogo marino que descubre el blanqueamiento de los corales. Las opciones podrían ir desde la documentación inmediata hasta la educación



comunitaria y la defensa de políticas. Cada camino revela diferentes aspectos de la ciencia y la conservación ambiental.

El formato de elección de los libros de juego ha demostrado ser popular entre los profesores de inglés como segunda lengua (ESL), ya que es una forma de motivar a los estudiantes reticentes y trabajar las habilidades de pensamiento crítico. El juego de roles en formato CYOA crea una **inversión personal inmediata** porque los lectores deben tomar decisiones constantemente como si fueran el protagonista, manteniendo el compromiso a lo largo de toda la historia.



## b) Narrativas Ramificadas con Escenarios Especializados

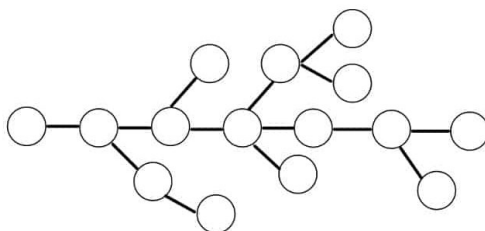
### ¿Qué son las narrativas ramificadas?

Las narrativas ramificadas son historias que se dividen en diferentes caminos según las elecciones del lector, creando múltiples tramas y desenlaces posibles a partir de un único punto de partida. En contextos educativos, reflejan la complejidad de la toma de decisiones en la vida real y demuestran que las elecciones tienen consecuencias.

### Cuatro Modelos de Ramificación Principales

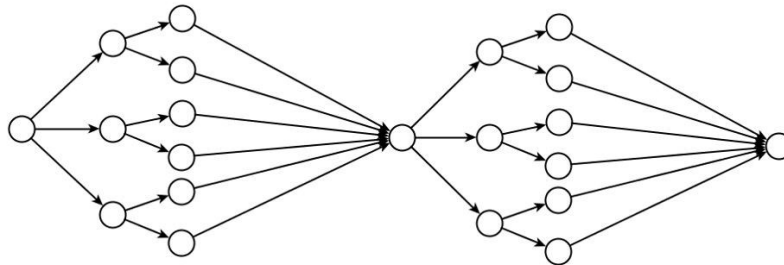
1. El **"Collar de Perlas" (The String of Pearls)**: Esta estructura mantiene un camino educativo central, al tiempo que ofrece módulos de exploración opcionales que enriquecen el aprendizaje sin interrumpir el plan de estudios principal. Funciona bien para la educación climática, ya que asegura que todos los estudiantes adquieran los conceptos esenciales, mientras ofrece la posibilidad de profundizar a los más interesados.

Por ejemplo, un plan de estudios sobre energías renovables podría seguir un hilo principal que cubra los principios básicos de generación y almacenamiento, con módulos opcionales que exploren tecnologías especializadas como los sistemas geotérmicos o el almacenamiento avanzado de baterías. Los estudiantes pueden seguir estas oportunidades de enriquecimiento antes de reincorporarse a la secuencia principal, lo que se adapta a las diferentes preferencias de aprendizaje y mantiene una cobertura integral de los conceptos fundamentales de la ciencia climática.



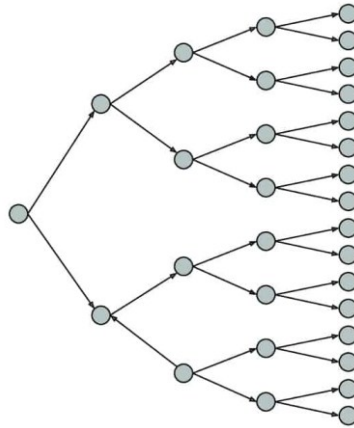
Blooloop. (2021). String of Pearls narrative structure [Image]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/string-of-pearls-narrative-structure.jpg>

2. El **"Cuello de Botella" (The Bottleneck)**: El modelo de "cuello de botella" permite una exploración diversa en las secciones iniciales e intermedias, mientras guía a los lectores a través de un embudo que se estrecha hacia menos resultados finales. Esta estructura es ideal para la educación climática, ya que permite a los estudiantes explorar diferentes desafíos ambientales, mientras garantiza que adquieran los conceptos clave. Por ejemplo, múltiples caminos que exploran fuentes de energía renovable (como la solar, eólica e hidroeléctrica) pueden converger en un escenario final sobre la implementación de políticas energéticas.



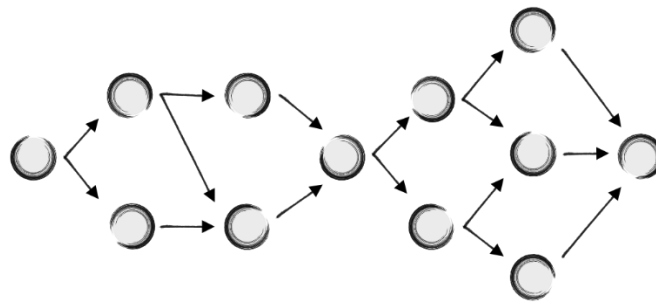
Bloolooop. (2021). Branch and bottleneck narrative [Image]. Bloolooop. <https://bloolooop.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

3. **La Ramificación Pura (True Branching)**: La ramificación pura crea una estructura de árbol que se expande, donde cada punto de decisión genera múltiples ramas que siguen subdividiéndose, lo que resulta en un número de caminos y finales posibles que crece exponencialmente. Esta estructura funciona bien para explorar resultados diversos, pero requiere un desarrollo de contenido significativo. Una historia climática podría empezar con: **"Descubres pruebas de que el deshielo de los glaciares se ha acelerado"**, y ramificarse en caminos de investigación, interacción con los medios de comunicación, defensa de políticas y acción directa, cada uno con múltiples sub-ramas y conclusiones distintas.



Blooloop. (2021). Map of many endings [Image]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

**4. La Narrativa Paralela (The Parallel Narrative):** Las narrativas paralelas presentan múltiples tramas simultáneas que pueden cruzarse, divergir o permanecer independientes. Los lectores pueden experimentar las perspectivas de diferentes personajes sobre el mismo evento climático, como un huracán, a través de los ojos de un meteorólogo, un coordinador de emergencias y un residente de la comunidad. Estos caminos paralelos podrían cruzarse ocasionalmente cuando los personajes se encuentran o influyen en las historias de los demás, proporcionando una comprensión multidimensional de los impactos climáticos.



Von Stackelberg, P. (2020). Parallel narrative diagram [Image]. Squarespace. [https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5l2J895C6LM61EOBYUU/Parallel\\_Narrative\\_Diagram\\_only.png](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5l2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png)

**Mapear las Consecuencias de las Decisiones con Twine:** Twine se basa en "pasajes" vinculados. Sin necesidad de conocimientos de HTML, CSS o JavaScript, puedes crear una historia ramificada simplemente colocando corchetes dobles alrededor de un texto para crear un hipervínculo a un nuevo pasaje. Esta capacidad de mapeo visual hace que Twine sea particularmente valioso para aplicaciones educativas, ya que las investigaciones demuestran que los estudiantes pueden crear de manera efectiva historias digitales que representan voces y perspectivas individuales, así como las de grupos o comunidades, a través de esta plataforma accesible. Twine no requiere conocimientos de programación, pero es altamente personalizable, lo que lo convierte en una herramienta ideal para educadores que buscan integrar la narración interactiva en diversos contextos de aprendizaje.

### c) Gamificación

**Panorama de los Conceptos de Gamificación.** La gamificación consiste en incorporar elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego para aumentar la motivación y el compromiso. En el contexto de la narración, la gamificación puede incluir sistemas de puntos, insignias de logros, seguimiento del progreso, desafíos y recompensas que fomentan la participación y el aprendizaje continuos.

La gamificación efectiva en la narración educativa va más allá de la simple acumulación de puntos. Debe reforzar los objetivos de aprendizaje, proporcionar comentarios significativos y crear una sensación de progreso que motive el compromiso continuo con el contenido.

#### **Métodos de Integración**

**Sistemas de Puntuación:** Implementa sistemas de puntos que recompensen los comportamientos alineados con los objetivos de aprendizaje. Para las historias de educación climática, se pueden otorgar puntos por tomar decisiones conscientes con el medio ambiente o por considerar múltiples perspectivas.

**Integración de Desafíos:** Diseña desafíos que requieran que los participantes apliquen los conocimientos adquiridos a través de la historia, como escenarios de resolución de problemas o ejercicios de predicción.

**Seguimiento de Logros y Progreso:** Crea sistemas de logros que reconozcan diferentes tipos de compromiso. Considera insignias por completar diferentes ramas de la historia o por demostrar la aplicación de conocimientos.

**Beneficios:** Los elementos de gamificación proporcionan comentarios inmediatos y un reconocimiento que mantiene la motivación a lo largo de experiencias de historias más largas. Crean oportunidades para que diferentes tipos de estudiantes encuentren el éxito a través de varios logros.

## 4. Ejemplo de Actividad Práctica

**Integración de la Plataforma EduGraal:** La plataforma EduGraal (<https://edugraal.eu/>) proporciona un excelente ejemplo de narración interactiva en la práctica. Esta plataforma educativa demuestra cómo el juego de roles, las narrativas ramificadas y la gamificación pueden integrarse a la perfección para crear experiencias de aprendizaje atractivas.

## 5. Consideraciones sobre Inclusión

- **Instrucciones y orientación claras:** Proporciona mapas visuales explícitos para las rutas de decisión y reglas de gamificación transparentes y fáciles de entender, utilizando un lenguaje sencillo para que todos los participantes puedan seguir las actividades sin confusión.
- **Múltiples modos de participación:** Ofrece formas verbales, escritas y visuales de participar en el juego de roles para que los participantes puedan elegir los métodos que se adapten a sus niveles de comodidad y preferencias de comunicación.

- **Dinámicas de grupo flexibles:** Diseña actividades que funcionen tanto para participantes introvertidos (grupos pequeños, respuestas escritas) como para participantes extrovertidos (discusiones grandes, participación verbal inmediata).
- **Accesibilidad tecnológica:** Asegúrate de que las herramientas digitales funcionen en varios dispositivos y niveles de habilidad, y siempre ofrece opciones de respaldo análogo para los participantes menos cómodos con la tecnología.

## 6. Conclusiones y Resultados Esperados

Al completar este tutorial, los participantes estarán equipados para diseñar historias interactivas que incorporen juego de roles, puntos de decisión ramificados y elementos de gamificación para involucrar a los jóvenes en la educación climática. Desarrollarán narrativas ramificadas que fomentan el pensamiento crítico al permitir a los estudiantes explorar las consecuencias de diferentes elecciones, incluyendo estructuras especializadas como el "Collar de Perlas", el "Cuello de Botella", la "Ramificación Pura" y las "Narrativas Paralelas". Además, los participantes dominarán las técnicas para utilizar métodos de gamificación que motiven la participación sostenida y refuercen los comportamientos ambientales positivos.

## 7. Herramientas Recomendadas / Recursos

**Twinery.org - Plataforma Principal de Narración Interactiva:** Twinery se destaca como la herramienta más accesible para crear narrativas interactivas educativas. No necesitas escribir ningún código para crear una historia simple, pero puedes ampliar tus historias con variables, lógica condicional, imágenes, CSS y JavaScript cuando estés listo. Twine se publica directamente en HTML para que puedas publicar tu trabajo en casi cualquier lugar, y todo lo que crees es completamente gratuito.

## Recursos Adicionales:

- **Inklewriter:** Herramienta gratuita diseñada para permitir que cualquiera escriba y publique historias interactivas.
- **Canva Mind Maps:** Para la planificación visual de la estructura de la historia.
- **Programming Historian Twine Tutorial:** Guía gratuita y completa para educadores.

## 8. Bibliografía

Alfieri, L., & Madison, T. (2022, January 19). The past, present & future of interactive narrative storytelling: multi-branching narratives. *Blooloop*.

<https://blooloop.com/theme-park/opinion/multi-branching-narrative/>

Blooloop. (2021). Branch and bottleneck narrative [Image]. *Blooloop*.

<https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

Blooloop. (2021). Map of many endings [Image]. *Blooloop*. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

Blooloop. (2021). String of Pearls narrative structure [Image]. Blooloop.


<https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/string-of-pearls-narrative-structure.jpg>

eCampusOntario. (2020). Digital/Interactive Storytelling for Education; Using Twine. In *Technology Tools for Teaching in Higher Education, The Practical Handbook Series*. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/chapter/11-twine-interactive-storytelling/>

Fenici, M., & Mosca, I. (2024). Gamebooks and branching narratives in education: fostering sustainability competences to promote positive social change. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1335605>

Handwritten Games. (n.d.). *Parallel Narrative Diagram* [Image]. In *Interactive structures*. [https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5I2J895C6LM61EOBYUU/Parallel\\_Narrative\\_Diagram\\_only.png](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5I2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png)

Mesnard, N. (2019). Branching Infinity: Exploring the Many Structures of Interactive Fiction. *Catapult*. <https://catapult.co/dont-write-alone/stories/branching-infinity-exploring-the-many-structures-of-interactive-fiction-nat-mesnard>



Nay, M. (2021). Interactive Fiction in the Humanities Classroom: How to Create Interactive Text Games Using Twine. *Programming Historian*.

<https://programminghistorian.org/en/lessons/interactive-text-games-using-twine>

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2016). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

Twine: An open-source tool for telling interactive, nonlinear stories. (n.d.).

<http://twinery.org/>





**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. However, the views or opinions expressed are those of the author(s) alone and do not necessarily reflect the views or opinions of the European Union or the Agency of Youth Affairs. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Project code: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



All content is under CC BY-NC-SA 4.0

