



Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Plantilla para crear tu propia historia interactiva: recopilación de pistas e información

Alcance de las herramientas

Para generar interacciones y asegurarse de que los jugadores tomen las decisiones correctas para avanzar y progresar en la historia, deberán recopilar información, pistas, sugerencias o recursos basados en lo que el narrador o el anfitrión del juego les ha proporcionado o esparcido a lo largo de su aventura. para permitirles realizar tareas, resolver acertijos o responder preguntas.

Dependiendo de la temática de la aventura, el tipo y la frecuencia de estas pistas variarán y deberán estar relacionadas con la temática del juego y hacer que los jugadores analicen, reflexionen, aprendan y descubran nuevos aspectos o habilidades. Por ejemplo, en una aventura temática de misterio o en una búsqueda del tesoro, deberían ser capaces de recopilar pistas que indiquen el camino, sendero, dirección o guía correctos que deben seguir para alcanzar su objetivo.

Esta forma de interacción requerirá intuición, deducción, observación y comprensión de la información y sus implicaciones, y permite a los jugadores influir directamente en la historia en función de sus respuestas y elecciones; si no encuentran la pista o no entienden su significado o propósito, pueden pasar tiempo caminando por un camino falso o enfrentarse a elementos contradictorios o irrelevantes. Por lo tanto, deberán pensar detenidamente y recopilar lo que han

aprendido de antemano para utilizar correctamente la nueva información y avanzar hacia su objetivo. La siguiente plantilla puede ayudarte a aplicar este método a tu aventura.

Introducción

El anfitrión del juego da elementos de información sobre el tema, el objetivo de la aventura, los personajes, etc.

Primer paso

El jugador se enfrenta a una pregunta, rompecabezas o acertijo.

Tiene que recordar información de la introducción y relacionarla con nueva información para encontrar la respuesta, el código o la pista que le lleve a su siguiente destino o elección.



Si no encuentran la respuesta correcta, se enfrentan a un obstáculo y deben replantearse su solución.

Se les puede proporcionar una nueva pista o subtarea para guiarles.

Si encuentran la respuesta correcta, avanzan al siguiente paso.

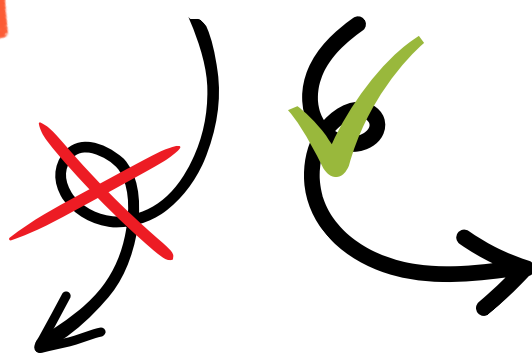


Segundo paso

Los jugadores se enfrentan a una nueva pregunta o acertijo con el mismo tema que en el paso anterior.



Reuniendo lo que han aprendido hasta ahora, cruzando la información y analizando las nuevas pistas, deberían ser capaces de resolver este paso y avanzar al siguiente.



Si tienen dificultades para encontrar determinadas pistas o para comprender su significado, se les puede permitir que trabajen junto con sus compañeros o asignarles subtareas o adivinanzas paso a paso con un solo elemento nuevo para cada paso.

A medida que avancen se les pedirá que relacionen toda la información, aprendan aspectos más complejos del tema o completen tareas para conseguir la aventura.

Al crear los acertijos u obstáculos, recuerde que el objetivo es que los alumnos aprendan, ¡no que se esfuercen! El juego debe seguir siendo un reto, pero al alcance de todos.

