



Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Plantilla para crear su propia historia interactiva: uso de cruces para generar interacción.

Alcance de las herramientas

Una historia con encrucijada permite al protagonista enfrentarse a elecciones. No implica necesariamente utilizar una competencia curricular, sino que requiere que el jugador evalúe qué es lo más adecuado para hacer o lo que más le convence. Los instintos y preferencias del jugador entran en juego. Sólo una es la elección correcta (por ejemplo, la carretera A o B). Entonces, solo si los jugadores aciertan, pueden continuar. De lo contrario, de alguna manera deben volver sobre sus pasos. El diseñador del juego debe estar preparado para la doble elección del jugador y crear las secuencias correspondientes. O la elección del jugador podría implicar un camino diferente: no necesariamente una de las dos opciones (o más) debe estar sin corregir. Pero dependiendo de la decisión se abren varios escenarios e itinerarios. Por ejemplo, los jugadores tienen dos posibilidades para llegar a un punto: un camino más corto, pero más peligroso y otro más seguro pero probablemente más largo. O, en un caso, pueden elegir si hacer el viaje de forma independiente, en el otro con un compañero de viaje que quizás pueda ayudarlos o quizás no). La encrucijada no solo está vinculada a un lugar, sino que puede vincularse a personajes (p. ej., cuál de dos personajes muy diferentes pedir información/consejos) u objetos (p. ej., las famosas galletas Alicia con las palabras "Cómeme": ¿Será ¿de confianza o no?).

La siguiente plantilla puede ayudarlo a usar las encrucijadas en su historia.

