

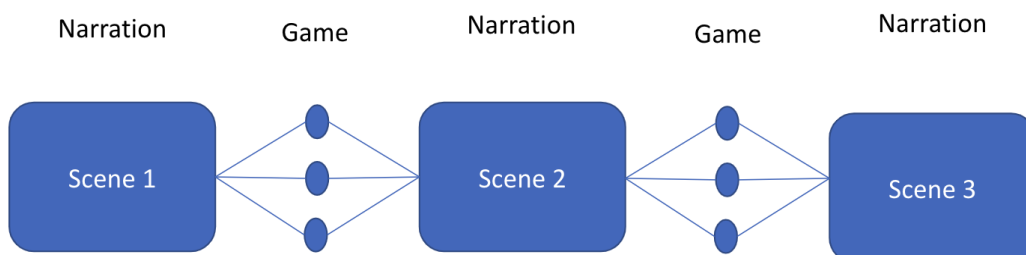
Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Lista de estructuras de caminos

Puedes usar diferentes estructuras de ruta para crear tu tarea de aventura. El punto importante es apegarse a un camino; de lo contrario, perderá el rastro de su historia y también podría perder a sus lectores. Esta lista no exhaustiva lo ayudará a ver y comparar las diferentes estructuras que podría usar.

El túnel:



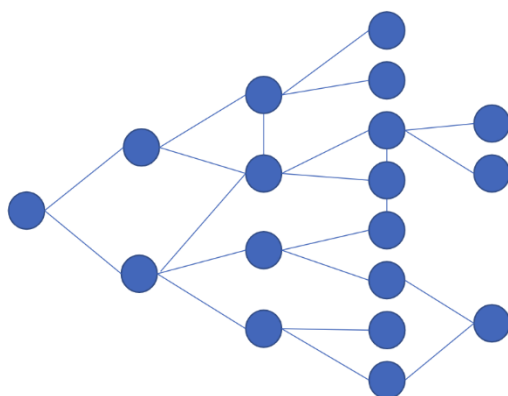
El juego es entre dos narraciones, y todas las elecciones llevarán al alumno a la respuesta final correcta.

Puntos a favor: Estructura fácil que te garantiza seguir la historia. El curso de los acontecimientos está bajo control.

Puntos en contra: Menor jugabilidad que otras estructuras más complejas.

El cuello de botella:

Al lector se le presenta al menos una opción en cada punto de la trama, lo que permite que la historia diverja y fluya en direcciones completamente diferentes.

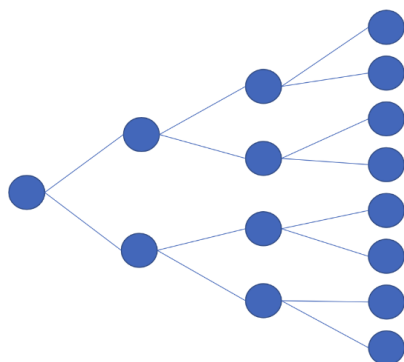


Puntos a favor: Muy alta jugabilidad, muchas posibilidades y direcciones, lo que proporciona a los alumnos una gran libertad de elección.

Puntos en contra: Control menor de la estructura y el desarrollo del curso de los acontecimientos. Requiere escribir y desarrollar mucho contenido.

Narrativa ramificada:

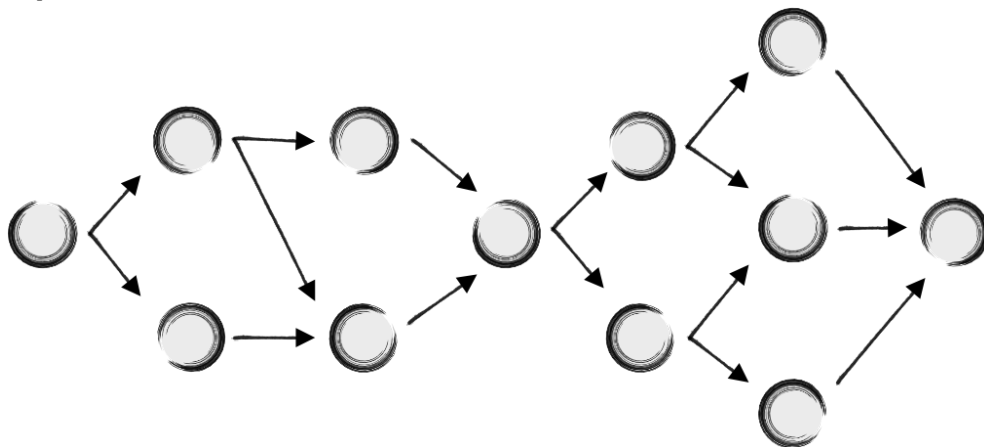
En esta estructura, cada elección cambia definitivamente la historia y el desenlace, dado que el camino no permite al lector volver atrás. En consecuencia, varios escenarios son plausibles.



Puntos a favor: Ideal para historias cortas y para dar mucha libertad al jugador, donde todos los caminos conducen a una respuesta potencialmente correcta.

Puntos en contra: Requiere mucho contenido para ser escrito, poca jugabilidad.

Narrativa paralela:



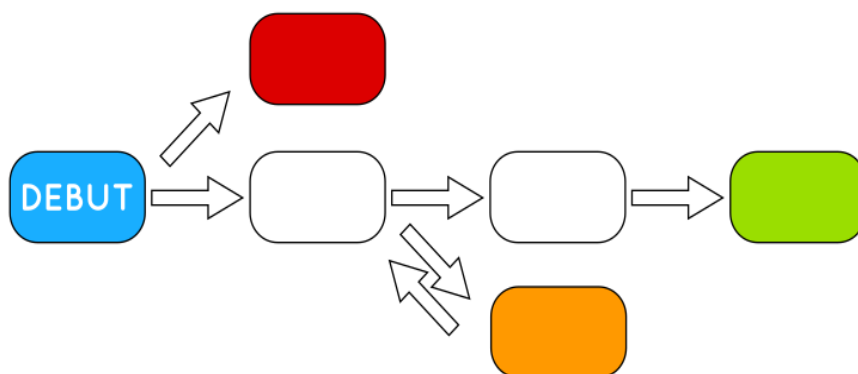
Fuente: <https://www.juegosmanuscritos.com/estructuras-interactivas>

Una especie de compromiso entre estructuras lineales y ramificadas. Permite al lector tomar decisiones mientras desarrolla la narrativa; sin embargo, conduce a puntos críticos de la trama que permiten desarrollar la historia hacia adelante.

Puntos a favor: Permitir la elección del jugador, seguir impulsando la historia

Puntos en contra: /

El guante:



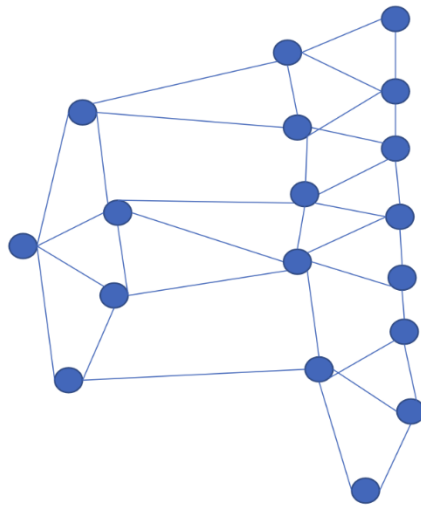
Fuente: <http://www.fiction-interactive.fr/wp-content/uploads/2019/04/image.png>

Esta estructura puede ser la más frustrante, considerando que solo un camino conduce al final (es decir, la respuesta correcta). Al lector se le presentan varias opciones, pero elegir la incorrecta termina la historia y el jugador se encuentra con un callejón sin salida. Por lo tanto, es necesario evaluar bien el nivel de dificultad para hacerlo más divertido.

Puntos a favor: Útil para historias dramáticas y de suspenso.

Puntos en contra: Las acciones y opciones limitadas para los alumnos pueden ser fácilmente frustrantes y desalentadoras.

El mundo abierto:



La evolución narrativa funciona como un mapa, donde se invita al jugador a evolucionar y explorar el entorno en todas las direcciones posibles. La narrativa se dispersa en misiones anexas con poca jerarquía. Es bastante similar a la narrativa ramificada.

Puntos a favor: Altamente inmersivo

Puntos en contra: Mas complejo; requiere escribir y desarrollar mucho contenido y tener una base sólida.