

Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Plantilla de Path: una aventura encrucijada

Aquí encontrarás algunos pasos para crear una aventura similar a las listas para usar bajo el nombre de "Wonderful Treasure".

Alcance del camino: crea una historia de aventuras donde el jugador toma decisiones, conoce personajes y resuelve pruebas, teniendo la percepción de que está siguiendo un camino en el que es el protagonista. A continuación, se proporciona una plantilla que se puede utilizar para crear su aventura.

Estructura

1. **Comienzo de la aventura:** introducción al personaje principal, el escenario y el objetivo de la misión.
2. **Primera encrucijada:** el protagonista se enfrenta a una elección. Ambos pueden tener razón. Quizás, sin embargo, uno es más apropiado.
 - 2.1) (Un poco más lógico y apropiado)
 - 2.2) (Quizás menos lógico)

3. **Prueba:** Las dos opciones conducen a dos pruebas diferentes, donde, en ambos casos, hay una respuesta correcta y una incorrecta.

Prueba 3.1)

Prueba 3.2)

La respuesta correcta de 3.1) avanza en la historia al paso 4.

La respuesta incorrecta de 3.1) conduce a una explicación. Luego, al paso 4.

La respuesta correcta de 3.2) lleva al punto 4 pero con un evento decidido por el narrador, lo que deja claro que quizás hubiera sido mejor elegir 2.1)!

La respuesta incorrecta de 3.2) conduce a un camino cerrado. El narrador explica cuál debería haber sido la respuesta correcta e inserta una acción que conduce a 4.

4. **La historia continúa**, llevando al protagonista a un nuevo escenario.
5. **Segunda encrucijada:** el protagonista se enfrenta a una elección. Ambos pueden tener razón. Quizás, sin embargo, uno es más apropiado.

5.1) (Un poco más lógico y apropiado)

5.2) (Quizás menos lógico)

6. **Prueba:** Las dos opciones conducen a dos pruebas diferentes, donde, en ambos casos, hay una respuesta correcta y una incorrecta.

Prueba 6.1)

Prueba 6.2)

La respuesta correcta de 6.1) continúa en la historia, al paso 7.

La respuesta incorrecta de 6.1) conduce a una explicación. Luego, al paso 7.

La respuesta correcta de 6.2) lleva al punto 7 pero con un evento decidido por el narrador, lo que deja claro que quizás hubiera sido mejor elegir 6.1)!

La respuesta incorrecta de 6.2) conduce a un camino cerrado. El narrador explica cuál debería haber sido la respuesta correcta e inserta una acción que conduce al 7.

7. **Fin de la historia:** La misión termina.

O el narrador puede seguir repitiendo el mismo camino que desde 4.