

# Caja de herramientas pedagógicas

## Herramientas de juego

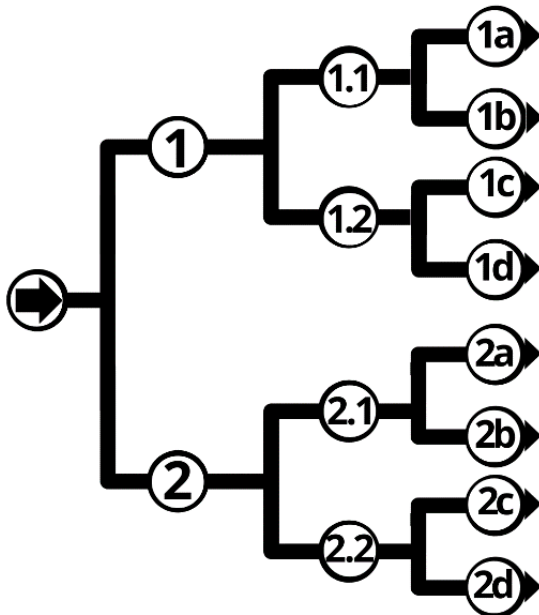
### **Plantilla de rutas: convierta una historia lineal en una narrativa ramificada**

Al escribir su historia, necesita saber a dónde conducirá y qué pasos específicos se requieren para su progresión. Pero para crear interacciones y brindar múltiples opciones para que los jugadores se sientan comprometidos y puedan progresar en función de su comprensión, habilidades y decisiones, deberá agregar otros caminos para crear una narrativa ramificada.

#### **Descripción de la estructura ramificada.**

Mientras que las estructuras simples como el túnel exploran un camino más lineal, la narrativa de Branching y sus variantes se aseguran de que cada decisión que tome el jugador afectará el resto de la historia y su final, ya que no se les permite volver atrás. Esto significa que necesitarás imaginar diferentes escenarios y finales.

La estructura quedaría así:



Pasos introductorios (Estos pueden ser lineales)

Paso 1 del juego: el jugador se enfrenta con al menos 2 opciones

- Elección 1
- Opción 2

Paso 2 del juego: el jugador puede tomar al menos 2 caminos nuevos dependiendo de su elección anterior.

- Si la opción 1:
  - Elección 1.1
  - Elección 1.2
- Si la opción 2:
  - Elección 2.1
  - Elección 2.2

juego paso 3: El jugador continúa progresando dependiendo de su elección anterior.

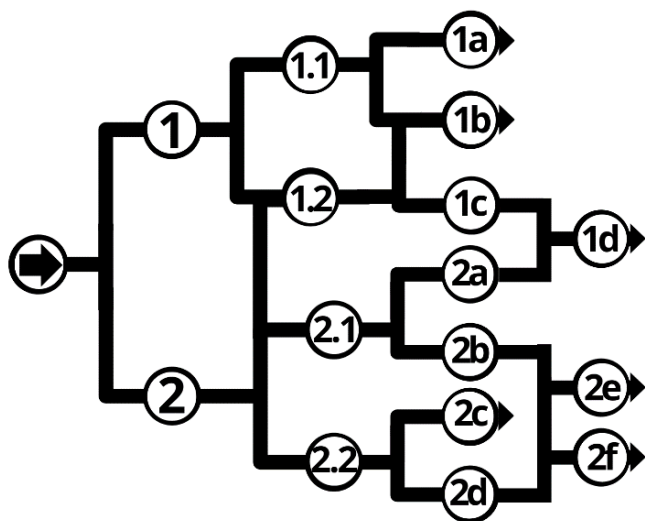
- Si la opción 1.1:
  - Opción 1a
  - Opción 1b
- Si la opción 1.2:
  - Opción 1c
  - Elección 1d
- Si la opción 2.1:
  - Opción 2a
  - Opción 2b
- Si la opción 2.2:
  - Opción 2c
  - Elección 2d

Puede crear tantos pasos como sea necesario, cada uno con un nuevo conjunto de opciones y rutas que se basan únicamente en la rama anterior. Cada nueva elección crea 2 caminos, cada camino luego crea 2 más, y así sucesivamente, lo que significa que cada subdivisión conducirá a una punta diferente de la rama, a un final diferente de la historia.

Por lo tanto, si desarrolla su historia a través de 3 pasos de juego donde cada uno proporciona 2 caminos siguiendo cada una de las opciones anteriores, deberá crear 8 finales para su historia, lo que puede ser mucho contenido y puede requerir más información con los estudiantes que, por lo tanto, no habrá experimentado los mismos pasos y conclusión de la aventura. Esto debe tenerse en cuenta al planificar su historia y determinar sus objetivos y su complejidad.

### **Una narrativa alternativa: la estructura del cuello de botella**

Dependiendo de la variedad de opciones que desee dar a los jugadores y cuánto tiempo el esfuerzo que desea poner en la creación de una cierta cantidad de caminos diferentes en función de cada elección, puede decidir crear finales similares o fusionar ciertos caminos, utilizando así la estructura de cuello de botella, que se ve así:



Esta narrativa se ramifica de manera similar a la estructura anterior, más simple, pero le permite reducir la cantidad de elementos y finales diferentes o crear conexiones entre varios caminos para que todos los jugadores experimenten potencialmente pasos o eventos similares y enfrenten obstáculos o tareas similares, facilitando así el proceso de interrogatorio.

Por ejemplo, como se muestra arriba, la opción 2 podría conducir a las opciones 2.1, 2.2 y también 1.2, y varios caminos podrían conducir al mismo final, como 1d. Esto podría implicar que el jugador descarte o ignore una pista y tome una ruta más larga y compleja a un punto similar en la historia, con mayor libertad de elección y posibilidades y más interacciones y dinámicas de juego.