

Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Barajar las secciones de tu aventura

Si la cadena de texto es puramente lineal y el jugador tiene claro adónde debe ir a continuación, completar las tareas no será una aventura. Barajar las secciones o párrafos pone al jugador en una posición en la que tiene que resolver un misterio para conocer el resto de la historia. Esto activa la motivación natural provocada por la curiosidad sobre lo que sucederá a continuación.

Cómo barajar las secciones:

- Primero, escribe tu historia de forma lineal y divídela en secciones para que cada parte contenga una tarea que el jugador debe realizar para pasar a la siguiente.
- Escribe partes alternativas de la historia que describan lo que sucede si el jugador elige la respuesta incorrecta. Recuerda: por razones educativas, siempre se debe informar al jugador de lo que no fue correcto en su respuesta y darle una explicación para que pueda mejorar en el futuro.
- Baraja las secciones de forma aleatoria y agrega descripciones como: "Si tu respuesta es A, pasa a la sección nº 4 en la página 2. Si tu respuesta es B, pasa a la sección nº 9 en la página 7"

- En las secciones vinculadas a las respuestas incorrectas, puede escribir la descripción diciéndole al jugador que vuelva al ejercicio, o simplemente puede escribir la respuesta correcta o proporcionar pistas o orientación que lo lleven a la siguiente parte de la historia.
- Cuando la aventura esté lista, revísala nuevamente para verificar si todo está en el orden correcto y si las descripciones llevan al jugador a las secciones correctas. Es muy importante que los vínculos entre las diferentes partes de la historia sean coherentes, de lo contrario será imposible completar todo el ejercicio.