

Twine: Una herramienta para la creación de historias no lineales interactivas

Por Juanita Arango Palau · 2022-06-24

Twine es una herramienta digital gratuita, intuitiva y fácil de utilizar, con la que se pueden crear relatos interactivos no lineales. A modo de juego basado en la toma de decisiones, por medio de un sistema de enlaces que llevan al usuario a diferentes partes de la historia.

Por Juanita Arango Palau



Una excelente forma de interesar a los estudiantes en los contenidos de los cursos es por medio de las narraciones digitales ([storytelling](#)) que se pueden articular a diversos campos de conocimiento. [Twine](#) es una herramienta digital gratuita, intuitiva y fácil de utilizar, con la que se pueden crear relatos interactivos [no lineales](#). A modo de juego basado en la toma de decisiones, por medio de un sistema de enlaces que llevan al usuario a diferentes partes de la historia.

[Twine](#) es una herramienta didáctica que permite crear diferentes posibilidades didácticas dentro del aula, además de brindar a los alumnos realizar actividades diferentes y atractivas. El uso de esta herramienta ubica al estudiante como parte central en el proceso de aprendizaje, dándole el rol protagónico dentro de la narración o el juego, al crear situaciones en las cuales se le ofrece diversas posibilidades con más de un final.

Lanzada en 2009 con una interfaz gráfica simple que permite a cualquier usuario crear “pasajes”, que son textos, diálogos u opciones escritas dependiendo de lo que se desee lograr, para luego relacionarlos con otros e ir creando una especie de telaraña que compone la historia. No se necesitan de conocimientos profundos en programación ni de ningún código, implica únicamente el uso de condicionales lógicos para dar un orden determinado a la narración. Twine puede usarse en línea o también descargar el software en el computador. Como no pide registro para poder usarse cuando se esté trabajando en línea es importante descargar el archivo generado para no perderlo. Twine publica directamente en lenguaje HTML, por lo que puede publicar en casi cualquier lugar.

Encuentra aquí una guía rápida de 10 pasos sobre [cómo utilizar Twine](#).

Twine es también compatible con la estrategia de gamificación que por medio de la lúdica que mejora los procesos y experiencias educativas. La herramienta ayuda a aumentar la productividad, incrementar la motivación y favorecer el desarrollo de diferentes habilidades de los estudiantes. Puede usarse tanto como para que los alumnos participen siguiendo la línea narrativa, como para que ellos puedan crear sus propias historias.

Mira este video tutorial para aprender más sobre el uso de la herramienta Twine

Cristina Elías González y María Nayra Rodríguez llevaron a cabo una investigación con el fin de ofrecer a los profesores una estrategia que les permita dinamizar sus clases e implementar las TIC haciendo uso de la herramienta Twine como recurso para estimular el desarrollo de los contenidos lingüísticos y literarios. En esta experiencia 15 estudiantes pertenecientes a lenguas modernas de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, durante una sesión de 50 minutos asumieron el rol de detectives dentro de un relato creado por las investigadoras, el cual consistió en descubrir quién había robado una copia original del libro “La celestina”. Para poder cumplir con éxito la misión los estudiantes tuvieron que responder a las opciones de aparecen en Twine, y dependiendo de la respuesta elegida ocurrían desenlaces diferentes. Las preguntas estaban relacionadas con aspectos lingüísticos y literarios, de contenidos previamente vistos en el curso. Si se completaba con éxito la actividad las profesoras podrían comprobar si los estudiantes han alcanzado el aprendizaje de los contenidos mínimos

del curso. El resultado de la experiencia fue establecer que Twine es una herramienta perfecta para diseñar actividades que evalúan los contenidos de las materias, además de tener una gran aceptación por parte de los estudiantes quienes lo recomendaron para usarlo en sesiones futuras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Elías González, C. I., & Rodríguez Rodríguez, M. N. (2019). Twine como herramienta digital para el desarrollo de la competencia lingüística y literaria en el marco de la Educación Superior. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (70), 68-83. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.70.1379>
- Profesor, Y. (2020, 11 junio). Yo Profesor. Instituto de Tecnologías para Docentes | Yo Profesor. Recuperado 23 de mayo de 2022, de <https://yoprofesor.org/2018/09/14/crea-tu-primer-historia-interactiva-con-twine/>
- Twine: Elige Tu Propia Herramienta - OxEducation. (2018, 17 junio). Medium. Recuperado 23 de mayo de 2022, de <https://medium.com/@OxEducation/twine-elige-tu-propia-herramienta-3ee34bc287db>
- Vinueza, X. (2018). Twine Historias interactivas no lineales. *Revista Para el Aula – IDEA*, 27. Recuperado 23 de mayo de 2022, de https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_027_0022.pdf

CRÉDITOS:

Artículo elaborado por Juanita Arango Palau, estudiante de Licenciatura en Arte con énfasis en Tecnologías de la Creación y de Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana de la [Escuela de Ciencias de la Educación](#) de la Universidad Icesi, Cali Colombia.

Artículo publicado originalmente en el [boletín CREA TIC](#) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Icesi.

Publicación de este documento en EDUTEKA: Junio 24 de 2022.

Última actualización de este documento: Junio 24 de 2022.

Descargado de Eduteka+ · eduteka.icesi.edu.co/articulos/ver.php?id=2639