



TWINE



LO ESENCIAL

Twine es una herramienta gratuita de código abierto que permite a los usuarios crear historias interactivas y no lineales sin necesidad de programación avanzada. Es ideal para crear narrativas ramificadas y "Escape rooms" basados en decisiones.

URL / Acceso: <https://twinery.org/>



INFORMACIÓN ADICIONAL

Soporte multilingüe: Twine se puede usar en cualquier idioma, ya que todo el texto es generado por el usuario. La interfaz está en inglés.

Requisitos técnicos: Funciona en ordenadores (Windows, macOS, Linux) o a través de un navegador web. La conexión a internet solo es necesaria para la versión en línea.

Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje: Twine admite pasajes de texto cortos, opciones claras y separación visual, lo que ayuda a los estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje a navegar por el contenido paso a paso.

Coste y acceso:

- **Precio:** Gratis
- **Límites del plan gratuito:** No
- **¿Se requiere cuenta o registro?** No

CÓMO USARLO

1

PASO 1:

Visita el sitio web de Twine y elige si quieres usar la versión para navegador o descargar la aplicación de escritorio. Haz clic en "Crear una historia" para comenzar un nuevo proyecto.

2

PASO 2:

Escribe breves fragmentos de texto y conéctalos mediante enlaces para crear opciones. Cada opción conduce a un nuevo fragmento, lo que permite múltiples caminos y resultados en el juego de escape.

3

PASO 3:

Agregue lógica simple (opcional), como variables o condiciones, para realizar un seguimiento del progreso, los rompecabezas resueltos o las pistas recopiladas.



4

PASO 4:

Prueba la historia usando el modo "Reproducir". Cuando termines, exporta el proyecto como un archivo HTML que podrás compartir en línea o usar sin conexión.

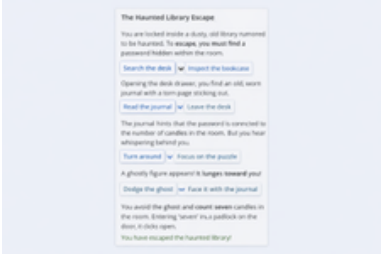



EJEMPLOS DE LA HERRAMIENTA

Imagen	Uso posible
	<p>Ejemplo: Ruta ramificada</p> <p>Posible uso: Cada respuesta correcta abre un nuevo pasaje, mientras que las respuestas incorrectas generan un bucle o añaden presión de tiempo.</p>
	<p>Ejemplo: Simulación de cerradura digital</p> <p>Uso posible: Los jugadores seleccionan combinaciones de códigos mediante opciones vinculadas hasta encontrar la correcta.</p>



EJEMPLOS DE LA HERRAMIENTA

Imagen	Uso posible
	<p>Ejemplo: Sala de escape basada en la narrativa</p> <p>Posible uso: Twine aloja la historia completa de una sala de escape.</p>
	<p>Ejemplo: Revelación de una pista oculta</p> <p>Posible uso: Ciertos pasajes solo aparecen si se han "recopilado" pistas previas.</p>