

# Twine

## Historias interactivas no lineales

Twine es una herramienta de código abierto disponible en la Web que permite generar historias no lineales multimedia y aplicarlas de forma fácil a la narración de cuentos, creación de secuencias y hasta juegos o elementos comunicacionales e interactivos, según el uso y propósito que tanto estudiantes como maestros puedan encontrar. Estas posibilidades se crean mediante el uso de hipertexto, es decir, vínculos que dan al lector capacidad de manejo para acceder a lo que lee y tomar decisión sobre el orden y continuación de la historia.

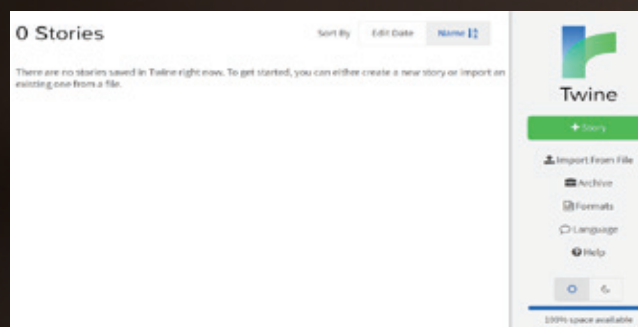
La narración de historias (*storytelling*) está presente en el proceso educativo, articulándose a diversos ámbitos, no solo dentro de la comu-

nicación, expresión o arte. Con este recurso, el *storytelling* puede fácilmente vincularse dentro del aula de clases en las diferentes áreas en que los docentes y alumnos le puedan dar sentido, haciendo de Twine un aporte tecnológico versátil. Este recurso se encuentra disponible en [twinery.org](http://twinery.org) desde donde es posible descargarlo o utilizarlo en línea.

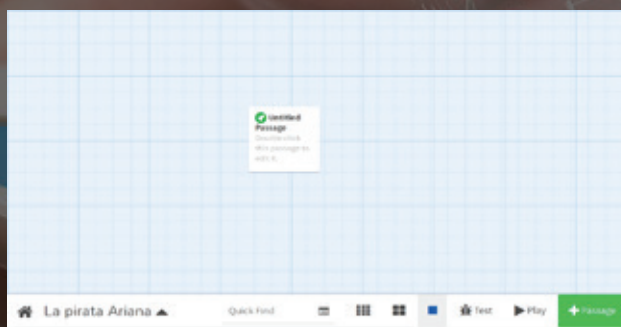
Para empezar a utilizarlo, al acceder nos encontraremos con la pantalla *Stories*, la cual desplegará nuestras historias realizadas.

La primera vez que accedemos a esta sección aparecerá vacía. Crearemos una nueva historia dando clic en el botón +Story

(Imagen 1. Pantalla Stories)



(Imagen 2. Untitled Passage)



Tras escribir el título de nuestra historia, nos encontraremos en el mapa de la historia.

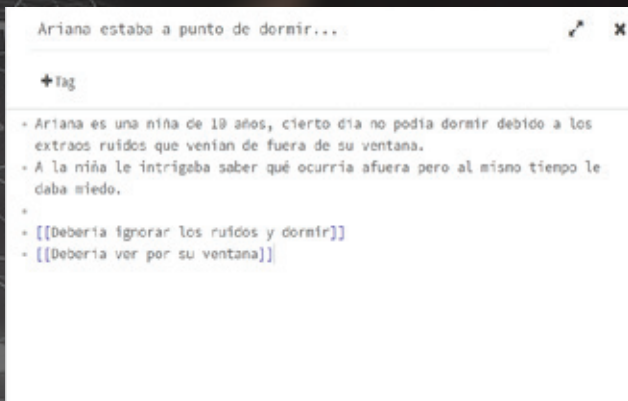
Esta es una representación gráfica para el escritor, que muestra los diferentes pasajes y la estructura en que estos se organizan. Empezaremos modificando el pasaje que vemos por defecto llamado *Untitled Passage*.

Dentro de cada pasaje tenemos un editor para escribir y modificar el texto que el usuario verá y con el cual interactuará.

Para crear enlaces hacia otros pasajes habrá que escribir el nombre del pasaje dentro de corchetes dobles: `[[Texto de enlace]]`

En cuanto se cierre el editor, automáticamente se crearán los nuevos pasajes con el nombre indicado.

(Imagen 3. Pasaje)



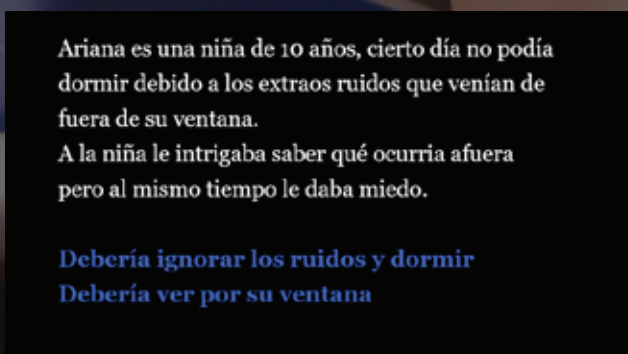
En el mapa de historia podemos observar los diferentes pasajes creados, acompañados de las líneas conectoras que llevan de uno a otro. Se muestra además el pasaje inicial, caracterizado por llevar un símbolo de cohete.

(Imagen 4. Mapa de historia)



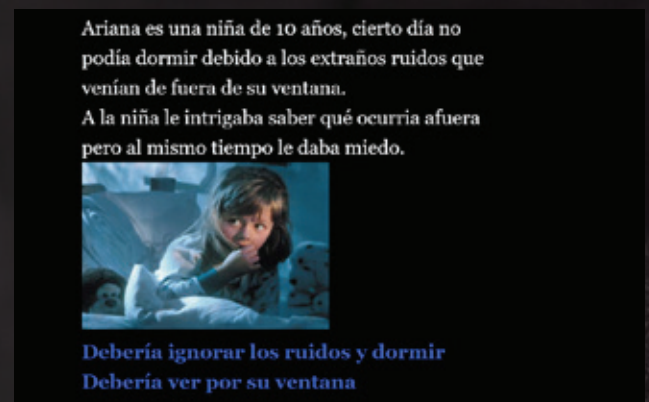
Para probar la visualización de la versión interactiva de nuestra historia, debemos dar clic en el botón **Play**. Aquí tendremos acceso a los contenidos y a los links para navegar, tal como lo verán los usuarios o los lectores.

(Imagen 5. Play)



Twine ofrece además la posibilidad de insertar imágenes, videos, efectos de sonido y demás modificaciones mediante código HTML, CSS y Javascript. Para aquellos interesados en introducir más recursos de diseño o interacción a sus historias, podrán hacerlo fácilmente con un conocimiento básico de programación o consultando las páginas de referencias en [twinery.org/wiki](http://twinery.org/wiki) y en [www.w3schools.com](http://www.w3schools.com) sobre lenguaje HTML.

(Imagen 6. Imagen insertada)



Para guardar la historia y compartirla con otros lectores, simplemente debemos ubicarnos en el mapa de la historia, dar clic en el título de la historia ubicado en la parte inferior y seleccionar la opción **Publish to File** (publicar en archivo).

Inmediatamente se descargará un archivo con formato **.html**, el cual podrá ser abierto en cualquier navegador web.

Mediante Twine se pueden proponer desde sencillas historias, como la aquí ejemplificada, hasta juegos de aventuras. Ofrece acceso a más funciones según el nivel de conocimiento del programa. Su interfaz intuitiva puede ser usada por estudiantes y maestros, que sacarán provecho de los aportes que los recursos multimedia pueden dar al aula de clases.