

Twine:

crear narrando, crear leyendo



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Octubre 2022

NIPO (web) 847-22-068-1

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf91_2020_847-19-134-3

Twine: crear narrando, crear leyendo

Por Irene Olalla Holgado para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Antes de hacerse profesora de Inglés, Irene Olalla Holgado compaginó sus estudios de Filología Inglesa con su trabajo como secretaria bilingüe en varias multinacionales. A pesar de considerarse una gran enemiga de la informática, no le quedó más remedio que aceptarla y abandonar su vieja máquina de escribir. Sin perder ni su torpeza ni su desconfianza hacia las nuevas tecnologías, las integró en sus clases de Inglés desde el primer curso. Gran admiradora de EducaMadrid (la plataforma tecnológica educativa de la Comunidad de Madrid) y de sus valores, se incorporó a su equipo en plena pandemia. Le queda mucho, muchísimo, que aprender. Y eso le encanta.



<https://www.educa2.madrid.org/web/irene.olalla/contacto>



Introducción

Twine es una herramienta libre y multiplataforma disponible en <https://twinery.org/> que permite crear **historias interactivas con distintos recorridos y múltiples finales** con una facilidad extraordinaria. Como el resultado es un archivo **HTML**, lo mismo podemos leerlas en local que publicarlas en internet.

Lunes por la mañana. En la mochila, tu bocata preferido, recién hecho. Aún queda para hincarle el diente. ¿O no? De camino a clase...

... Vas escondiéndote entre los arbustos para que nadie te quite el bocata.

... saludas a tus compañeros alegremente.

... lo desenvuelves por un extremo y le das un mordisco.

Figura 2: Ejemplo de pasaje con tres opciones a elegir

La sencillez en la creación permite dejar volar nuestra **imaginación**: no hay que preocuparse más que de escribir y no hace falta decidir el final: ya lo hará quién lo lea. Unos lectores o lecturas cuya curiosidad les hará **releer** la obra, siguiendo otros caminos.

Ideal para trabajar tanto individualmente como en equipo: **todas las ideas valen**. Todas se pueden integrar en la narración creando nuevas bifurcaciones en el camino, y cualquier ruta podrá reencontrarse con otras (o no) más tarde.

No hace falta tener ningún conocimiento sobre programación ni creación de páginas web. No obstante, quienes tengan mayor inquietud pueden incorporar código **HTML** y cambiar colores y estilos mediante **CSS** si así lo desean.



La Herramienta

El propósito original de **Twine** es claramente el de **crear textos en los que la o el lector elige qué va a pasar a continuación**. El resultado es un archivo **HTML**, que se puede **leer en local o se puede publicar en internet**. Ese archivo contendrá distintas páginas (Twine las llama **passages**), tantas como haya decidido quién las haya creado.

Por tanto, lo mismo se puede usar para **contar cuentos** como para **crear presentaciones textuales sencillas**. Pero es que, además, **si nos atrevemos a usar variables, es posible gamificar la historia**. Así pues, se podrán leer estados, puntos de vida o de experiencia, inventarios de objetos, etc. Eso sí, la lectura siempre será clave para poder seguir adelante.

De este modo, **Twine** hace que sea sencillo **convertir las producciones del alumnado en materiales de clase**. Y que sean ellos y ellas quienes **lean sus propias creaciones de manera activa**, ya que tendrán que ir **tomando decisiones**.



Figura 3: Pasaje con imagen insertada y estados cambiantes al pie



Explicación del uso en el ámbito educativo

Que **Twine** sea **libre, gratis y que no genere huella digital** lo convierte en una herramienta **ideal para educación**. Además es **multiplataforma**:

- ▶ El programa está listo para su **descarga** e instalación en nuestro ordenador:
 - ▶ Sistemas operativos **libres**:
 - ▶ **Linux 64 bit** (https://github.com/klembot/twinejs/releases/download/2.3.16/twine_2.3.16_linux64.zip)
 - ▶ **Linux 32 bit** (equipos antiguos) (https://github.com/klembot/twinejs/releases/download/2.3.16/twine_2.3.16_linux32.zip)
 - ▶ **Otros** sistemas operativos:
 - ▶ **Windows** (https://github.com/klembot/twinejs/releases/download/2.3.16/twine_2.3.16_win.exe)
 - ▶ **macOS** (https://github.com/klembot/twinejs/releases/download/2.3.16/twine_2.3.16_macos.dmg)
- ▶ Se puede usar en línea desde <https://twinery.org/2/#/welcome>. En ese caso, debemos guardar el trabajo en nuestro ordenador, porque no hay ningún tipo de registro.

Y como su uso es muy simple, lo puede utilizar cualquier persona capaz de escribir un texto completo. Dado que en todo momento se pueden ver los distintos caminos posibles por donde podrá discurrir la historia, permite reflexionar sobre la estructura de la narración.



Figura 4: La estructura de la historia vista en la interfaz de Twine

Esto ayuda a las y los alumnos a crear su relato de manera autónoma. Aprenden a crear y desarrollar procesos complejos de principio a fin.

Es apto para trabajo individual y en equipo. Es muy sencillo hacer encajar todas las propuestas. Cuantas más, mejor. Más alocada y divertida será la narración.

En su uso más simple, se puede crear un cuento sencillo en una sola hora.



Figura 5: Creación de un pasaje con dos opciones

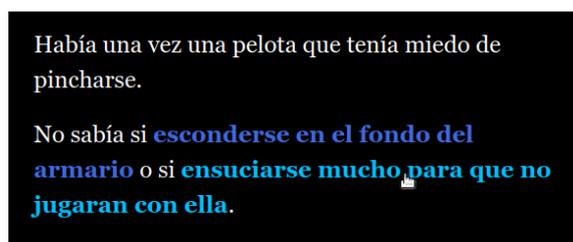


Figura 6: Aspecto final del pasaje anterior



Metodología y Didáctica Aplicada

Twine ofrece infinitas posibilidades y **se adecúa al nivel que desee el usuario:**

Si se usa solamente para escribir, refuerza la **competencia lingüística, digital**, la **autonomía**, la capacidad de tomar **decisiones** y, por encima de todo, la **animación a la lectura**. Su interactividad hace que el alumnado sienta que está creando un videojuego incluso cuando no hay más que texto. Sienten que **juegan mientras leen**.

Si nos abrimos a **experimentar** un poquito, permite añadir imágenes, enlaces, incrustar vídeos y cambiar colores y tipos de letra. Una primera toma de contacto con **HTML** y **CSS**.

La capacidad de **abstracción**, el **diseño** y la **lógica** se pueden poner en práctica mediante el uso de variables para crear inventarios o estados. Con una pincelada de programación elemental adquiere cierto aspecto de videojuego.

Cuando se usa en equipo, no puede ser una herramienta más **integradora**, porque caben todas las ideas. Funcionan muy bien tanto para grupos homogéneos como heterogéneos. Cada estudiante desarrolla su **creatividad** en base a sus intereses: complicar la trama, mejorar el diseño, usar sus conocimientos de programación... El resultado son creaciones de lo más diverso, lo que multiplica su atractivo.

El producto final podrá **disfrutarlo toda la comunidad educativa**, tanto mediante el envío directo del archivo HTML para verlo localmente como mediante su alojamiento en un espacio web.

Cuentos, videojuegos, presentaciones, guías... Con *Twine* se puede hacer casi de todo.

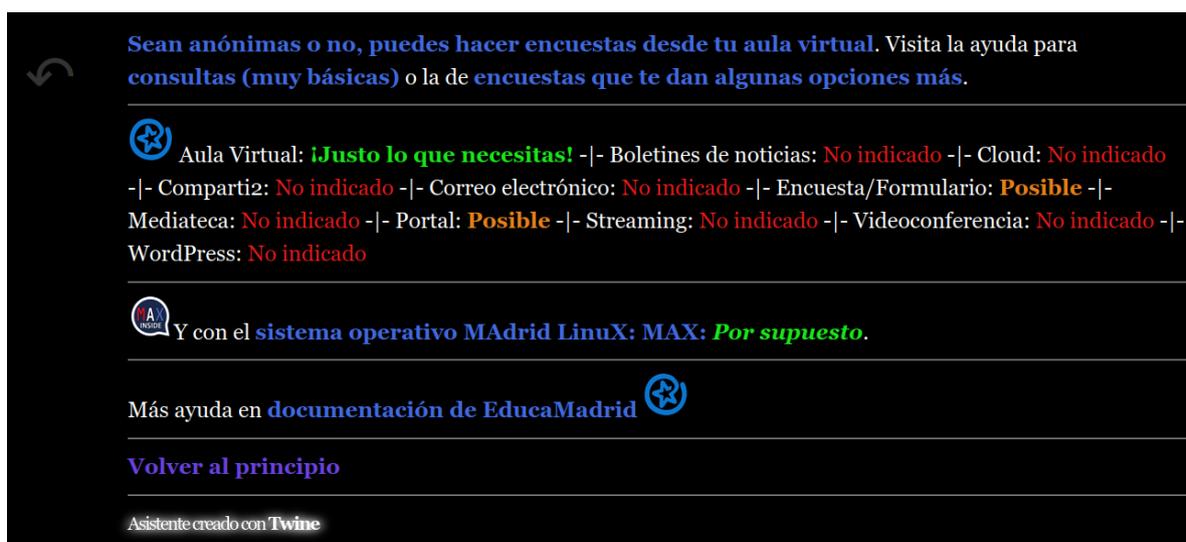


Figura 7: Twine también puede usarse para crear guías o presentaciones



Valoración Personal

Mis estudiantes y yo hemos disfrutado mucho en nuestras clases de Inglés usando *Twine* en historias encadenadas. Nos ha resultado inmejorable para trabajar una estructura gramatical como el condicional: el grupo va creando ejemplos de frases con esa estructura; después, se aglutina todo en un relato tan surrealista como sea posible. Y, para rizar el rizo, creamos cuestionarios en los que tienen que encontrar la loca respuesta a preguntas que les harán tener que bucear en las distintas opciones de los cuentos creados por sus iguales. Así practican una y otra vez la misma estructura mientras **se divierten y se reencuentran con la lectura**.

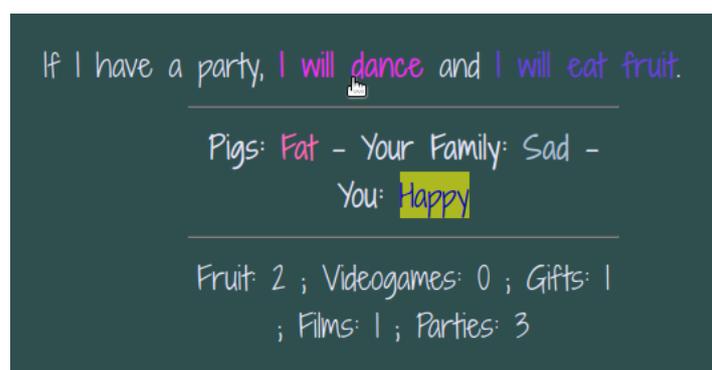


Figura 8: Fragmento de cuento creado mediante frases condicionales en inglés



Recomendación final

Recomiendo **descargarlo** y usarlo en local para **facilitar el guardado de archivos**. Simplemente porque los alumnos y las alumnas están tan acostumbrados a que todo se les quede guardado automáticamente en la nube, que olvidan guardar su trabajo en local. Y como **esta herramienta no crea perfiles ni vive de los datos del alumnado** no guarda nada en su web. Por lo demás, esa es la única diferencia que he notado entre ambas versiones.

La herramienta admite el lenguaje de programación JavaScript, aunque no lo he probado. Entre otras cosas, porque no sé JavaScript. Si supiera, por supuesto que lo probaría. Tampoco sé CSS ni HTML, pero las instrucciones de la web están tan claras que conseguí crear mis inventarios y marcadores. Hasta incluir condiciones relacionadas con los logros del lector. No soy programadora, pero me basta con tener mi *chuleta* de Twine a mano. La misma que les doy a mis estudiantes para que lo usen. **Merece la pena probarlo.**



Información y materiales complementarios

- ▶ Web de Twine: <https://twinery.org/>
- ▶ Ayuda oficial (en inglés): <https://twinery.org/cookbook/>
- ▶ Mi *chuleta*: <https://mediateca.educa.madrid.org/documentos/g8yhnsccrzcqer83>
- ▶ Algunos ejemplos:
 - ▶ Para debatir en tutoría (es la historia que aparece en la segunda página de mi *chuleta*): <https://www.educa2.madrid.org/web/irene.olalla/el-bocata>
 - ▶ Asistente para encontrar la herramienta de EducaMadrid más adecuada: <https://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/95f64143-cff8-41cb-ae62-7e3d1c06211f/Asistente%20para%20elegir%20la%20herramienta%20de%20EducaMadrid%20adecuada.html>
 - ▶ Ficción para pasar el rato: <https://www.educa2.madrid.org/web/irene.olalla/fortcrap>

Derechos de uso

- § Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- § Las imágenes han sido proporcionadas por la autora. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- § El texto ha sido elaborado por la autora expresamente para este artículo.
- § Este artículo ha sido elaborado para su publicación en <https://intef.es/tecnologia-educativa/observatorio-de-tecnologia-educativa>



