



**BNEscolar**



GUÍA DOCENTE

# **LA DIVINA COMEDIA**

Viaje por el infierno de Dante

## PRESENTACIÓN

Un juego de "**Elige tu propia aventura**" es un formato interactivo en el que los jugadores toman decisiones que afectan directamente al desarrollo de la historia. A medida que avanzas, se te presentan diferentes caminos, y las decisiones que tomas te llevan a diversos desenlaces.

Estos juegos ofrecen una experiencia narrativa única, donde tú, como jugador, defines el rumbo de la historia. En lugar de seguir una trama lineal, las decisiones que tomas abren nuevas posibilidades, lo que significa que puedes jugar varias veces y experimentar versiones distintas de la historia. En cada cruce de caminos, tus elecciones pueden llevar a resultados positivos, desafiantes o incluso inesperados.

En este juego, inspirado en la primera de las tres cánticas de la *Divina Comedia* de Dante, *El Infierno*, tendrás la oportunidad de explorar los círculos del infierno descritos por Dante Alighieri y tomar decisiones que afectarán a tu destino en este viaje literario. No solo deberás tomar decisiones acertadas para conseguir salir del infierno, sino que también tendrás que adquirir sabiduría mientras intentas preservar tu salud.

**¿Te atreves a jugar?**



<https://itch.io/embed-upload/12622853?color=333333>

**¿Te gustaría aprender a crear tu propio juego de "Elige tu propia aventura" inspirado en una obra literaria, como hemos hecho nosotros con *El Infierno* de Dante?**

A continuación, encontrarás una guía que te enseñará a crear tu propio juego con la herramienta Twine, combinando comprensión lectora, programación y diseño gráfico.

# GUÍA DOCENTE

<b>Edad recomendada</b> .....	<b>4</b>
<b>Materias relacionadas</b> .....	<b>4</b>
<b>Materiales necesarios</b> .....	<b>4</b>
<b>¿Qué es Twine?</b> .....	<b>5</b>
<b>¿Cómo crear un juego?</b> .....	<b>5</b>
Primeros pasos.....	5
Crear los pasajes.....	6
Editar un pasaje.....	7
Estilos del juego (Hoja de estilo).....	8
Guardar tu juego.....	10
Importar un archivo de Twine.....	10
Prueba tu juego.....	11
Publicar tu juego.....	11
Opción 1: Exportar como archivo HTML.....	12
Opción 2: Publicar en Borogrove.....	12
Más información.....	13
<b>¿Cómo escribir tu historia?</b> .....	<b>13</b>
Elegir el libro y comprender su contenido.....	13
Definir la estructura de la historia.....	13
Desarrollar los pasajes y enlaces.....	13
Incorporar elementos del libro.....	14
Revisar y probar la historia.....	14

## Edad recomendada

Este juego está recomendado para alumnado de la ESO. *El Infierno* aborda temas complejos y de mayor madurez, como el pecado, la justicia divina y las consecuencias de las acciones humanas. La obra original contiene descripciones detalladas de castigos, reflexiones filosóficas profundas, y algunas imágenes que pueden resultar bastante gráficas.

Aun así, la creación de un videojuego del tipo “Elige tu propia aventura” con Twine también puede ser adecuado para alumnado de cursos inferiores como el segundo o el tercer ciclo de primaria.

## Materias relacionadas

La creación de juegos de “Elige tu propia aventura” con Twine, inspirados en la literatura, está vinculada a varias materias de la ESO. En primer lugar, **Lengua Castellana y Literatura** ya que esta actividad permite al alumnado analizar textos narrativos y transformarlos en experiencias interactivas, fomentando una comprensión profunda de las obras y desarrollando su creatividad literaria.

En segundo lugar, **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** donde los estudiantes pueden trabajar en el diseño gráfico y visual de sus juegos, desarrollando habilidades en la creación de entornos interactivos.

Por último, también se relaciona con **Tecnología y Digitalización** ya que el alumnado aprende a utilizar herramientas tecnológicas como *Twine* para desarrollar proyectos multimedia, integrando la programación básica y el pensamiento computacional en un contexto literario. Esta actividad también fortalece competencias clave como la creatividad, el trabajo en equipo y el uso responsable de la tecnología.

## Materiales necesarios

Para crear juegos interactivos con Twine, es necesario disponer del siguiente material:

- **Ordenador:** Es fundamental contar con un ordenador, ya que Twine es una herramienta digital que requiere un dispositivo adecuado para su uso y desarrollo.
- **Conexión a Internet:** Aunque Twine puede descargarse y utilizarse sin conexión, se recomienda una conexión a Internet para acceder a la versión en línea de la herramienta, así como para buscar recursos, tutoriales y ejemplos que enriquezcan el proceso creativo.
- **Navegador web actualizado:** Twine funciona directamente desde el navegador, por lo que es importante tener un navegador actualizado como Google Chrome, Firefox o Microsoft Edge.

Con estos recursos, los alumnos podrán crear y desarrollar sus propios juegos narrativos de manera sencilla y eficiente.

## ¿Qué es Twine?

Para crear este juego se ha utilizado Twine, una herramienta de código abierto que facilita la creación de historias interactivas. Permite desarrollar narrativas no lineales, ofreciendo a los jugadores la posibilidad de elegir diferentes rutas y desenlaces según las decisiones que tomen.

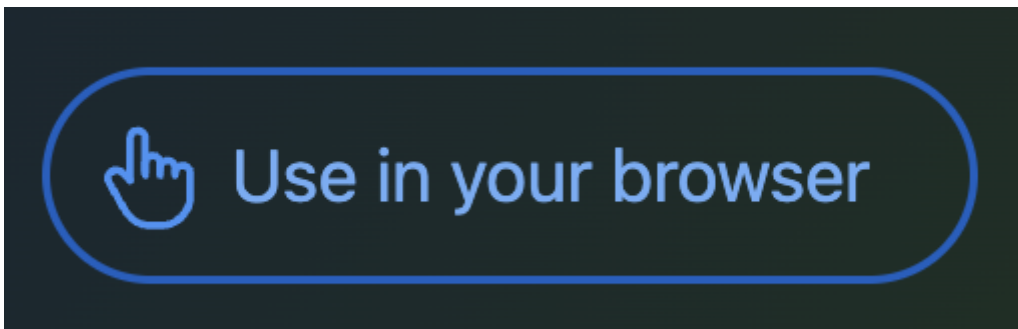
Lo mejor de Twine es que no necesitas saber programar para usarlo. Su interfaz es sencilla y permite conectar fragmentos de historia a través de enlaces interactivos. Además, Twine permite añadir elementos visuales y, si lo deseas, puedes utilizar HTML, CSS o JavaScript para personalizar aún más las historias.

## ¿Cómo crear un juego?

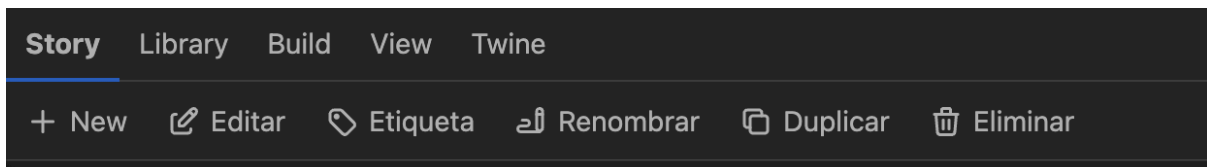
### Primeros pasos

Accede a **Twine** a través del siguiente enlace: <https://Twinery.org/>

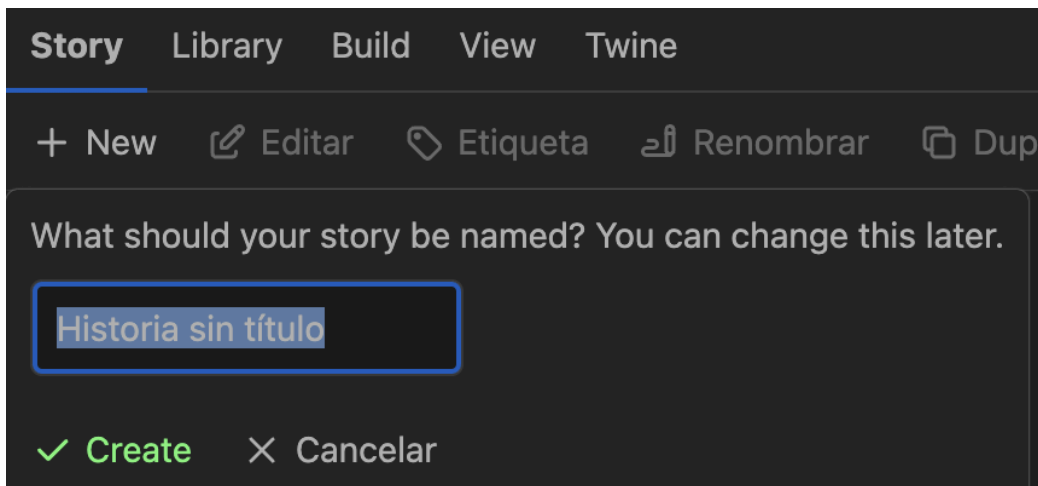
Debes aceptar el funcionamiento de Twine en el navegador haciendo clic en el botón "Use in browser". Puedes instalar la aplicación de escritorio para el ordenador, pero nosotros recomendamos la versión en línea.



Una vez dentro, llegarás a tu espacio de trabajo donde encontrarás diferentes pestañas, en este caso deberás acceder a "Story" y una vez allí, hacer clic en "+ New" para crear el nuevo juego.



Antes de continuar, deberás añadir un título. Piensa que más tarde lo podrás cambiar, así que no tiene por qué ser el definitivo. Una vez añadido el título, solo deberás hacer clic en "Create" para terminar de crear tu juego.

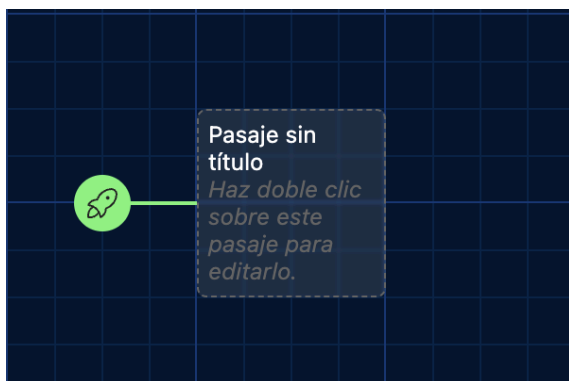


## Crear los pasajes

En Twine, un pasaje es la unidad básica de contenido dentro de una historia interactiva. Cada pasaje contiene texto, imágenes o código que el jugador verá o experimentará en un momento específico. Los pasajes se conectan entre sí mediante enlaces interactivos, lo que permite al jugador tomar decisiones y avanzar por diferentes caminos en la narrativa.

Visualmente, los pasajes aparecen como cuadros en la interfaz de Twine, y cada uno representa un fragmento de la historia o una escena. Estos cuadros están vinculados mediante flechas que representan los caminos disponibles en la historia.

Al crear un juego, **el primer pasaje se genera automáticamente**. Para editarlo, solo debes hacer doble clic sobre él para que se abra una ventana a la derecha de tu pantalla.



Para crear un nuevo pasaje en Twine, debes comenzar desde el pasaje con el que estará relacionado. Por ejemplo, si deseas crear el **pasaje 2**, primero debes ir al **pasaje 1**. Dentro del texto del **pasaje 1**, escribe el enlace al siguiente pasaje entre dobles corchetes:

**[[Pasaje 2]]**



Al hacerlo, Twine creará automáticamente el nuevo pasaje 2 y lo conectará al anterior. Este proceso permite enlazar pasajes de manera fluida, construyendo una estructura narrativa interactiva. Puedes repetir este procedimiento para crear y conectar tantos pasajes como necesites, lo que te permite desarrollar una historia no lineal y personalizada.

Para facilitar la navegación, puedes asignar un nombre diferente al enlace del pasaje. Esto se logra utilizando una barra vertical (|) que puedes generar utilizando "OPCIÓN + 1" en algunos teclados. Todo lo que escribas antes de la barra será el texto que verán los jugadores, y lo que pongas después será el título interno del siguiente pasaje. Por ejemplo, puedes escribir **[[Texto visible para el jugador|Título del siguiente pasaje]]**. De este modo, los jugadores verán un texto más claro o descriptivo en el enlace, mientras que el pasaje nuevo tendrá su propio título interno para mantener la estructura organizada.



En un mismo pasaje, puedes crear tantos enlaces a otros pasajes como desees. Cada enlace representa una opción que se le presentará a los jugadores durante el juego, permitiéndoles tomar decisiones y avanzar en la historia.

Esto permite ofrecer múltiples caminos y decisiones dentro de un solo pasaje, lo que enriquece la experiencia interactiva al dar a los jugadores la oportunidad de elegir entre diversas alternativas que los llevarán a **diferentes desenlaces o escenarios** dentro de la narrativa.

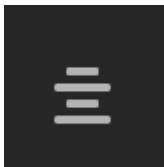
## Editar un pasaje

Para editar un pasaje, simplemente haz doble clic en el cuadro correspondiente dentro del mapa visual del proyecto. Esto abrirá el editor de texto, donde podrás modificar el contenido del pasaje según tus necesidades.

Dentro del editor del pasaje, puedes agregar o modificar el texto como en cualquier otro editor de texto. Escribe la narrativa de cada uno de tus capítulos o pasajes. Además, Twine permite darle formato al texto usando marcadores simples:

- **Negrita:** Rodea el texto con dos apóstrofes delante y detrás: ' ' **Texto en negrita** ' ' .
- **Cursiva:** Usa comillas simples ' alrededor del texto, como '*Texto en cursiva*'.
- **Subrayado:** Utiliza el siguiente formato `<u>Texto subrayado</u>` .
- **Cambiar el color del texto:** Puedes cambiar el color del texto usando HTML y CSS. Por ejemplo, para texto rojo: `<span style="color: red;">Este texto será rojo</span>`. Puedes usar el nombre del color en inglés o especificar un código hexadecimal.

También puedes alinear el texto utilizando la herramienta integrada en Twine. Esta función genera automáticamente el código necesario y lo inserta en el pasaje, aplicando la alineación deseada.



The screenshot shows a text editor interface with a dark background. At the top, the text "You can apply left, center and right alignment to your passage text, as well as adjust the margins and width." is displayed in a white serif font, centered. Below the text, there are two sliders: "Placement:" and "Width:". The "Placement:" slider has a blue knob positioned towards the left. The "Width:" slider has a blue knob positioned towards the right. Underneath the sliders, the word "Alignment" is written. Below it, there are four radio button options: "Left", "Center", "Justify", and "Right". The "Center" option is selected, indicated by a blue dot. At the bottom left, there is a checkbox labeled "Affect the entire remainder of the passage" which is currently unchecked. At the bottom right, there are two buttons: "Cancel" with a red 'X' icon and "Add" with a blue checkmark icon.



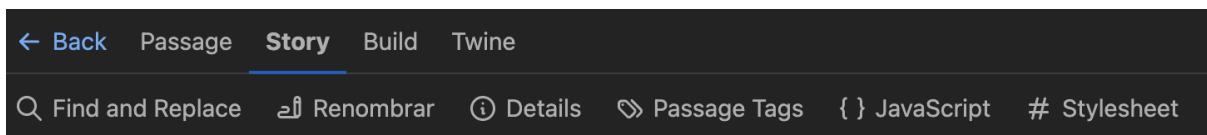
Por último, en un pasaje puedes añadir una imagen. La imagen debe estar almacenada en línea para que sea accesible desde cualquier plataforma. Por lo tanto, necesitarás la URL de la imagen. Una vez tengas la URL, para integrarla, debes incluir la siguiente línea de código: ``

## Estilos del juego (Hoja de estilo)

En Twine, puedes personalizar el diseño y la apariencia de tu juego utilizando CSS (Hojas de Estilo en Cascada) en la sección StyleSheet. Esto te permite cambiar colores, fuentes, tamaños de texto, márgenes, y otros aspectos visuales para crear una experiencia más inmersiva y atractiva para los jugadores.

### Cómo acceder a la hoja de estilo:

1. Haz clic en el botón **"Story" (Historia)** en la esquina superior derecha.
2. Selecciona la opción **"Stylesheet" (Editar hoja de estilo de la historia)**.



Algunas de las cosas que puedes editar en los estilos con:

- **Cambiar el fondo de todo el juego:** Si quieres cambiar el color de fondo de todos los pasajes, puedes hacerlo de esta manera:

```
body { background-color: #000000; /* Fondo negro */
color: #FFFFFF; /* Texto blanco */
}
```

- **Cambiar la fuente del texto:** Para modificar la fuente utilizada en todo el juego:

```
body { font-family: 'Arial', sans-serif; /* Cambia la fuente a Arial */
font-size: 18px; /* Cambia el tamaño de la fuente */
}
```

- **Personalizar la apariencia de las decisiones (enlaces):** Si quieres que las decisiones aparezcan en un formato distinto al texto normal, puedes hacerlo con clases:

```
a { font-weight: bold; /* Enlaces en negrita */
  border: 2px solid #FF0000; /* Bordes rojos alrededor del enlace */
  padding: 5px; /* Espaciado dentro del enlace */
}
```

- **Añadir imágenes de fondo:** Puedes hacer que el fondo de todo el juego sea una imagen:

```
body { background-image: url ('URL de la imagen');
background-size: cover; /* Hace que la imagen cubra toda la pantalla */
color: white;
}
```

Ten en cuenta que todos los colores de tu juego se pueden personalizar utilizando el código HEX del color que elijas. El código HEX es una representación hexadecimal del color y actúa como su identificador único en el diseño web. Para encontrar el código HEX de un color específico, puedes usar herramientas de selección de color que ofrecen un menú visual para facilitar la elección.

Te recomendamos utilizar la siguiente herramienta de Google: [Selector de Color de Google](#), que te permite explorar una amplia gama de colores y obtener su código HEX correspondiente.

Además, asegúrate de que los colores que elijas ofrezcan un buen contraste para asegurar la legibilidad y accesibilidad del contenido. La combinación adecuada de colores puede mejorar la experiencia y facilitar la navegación para los jugadores. Algunos de los números HEX más utilizados son:

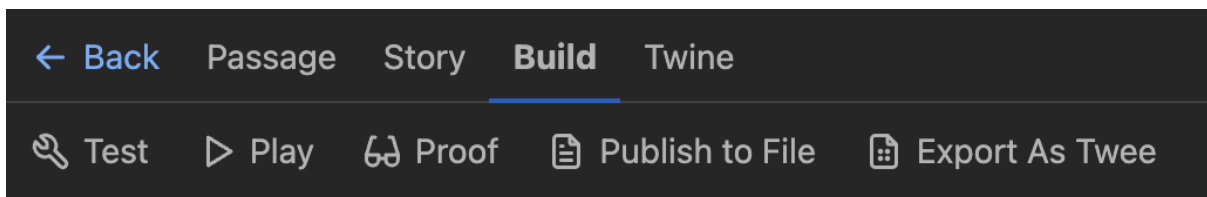
- Negro: #000000
- Blanco: #FFFFFF
- Rojo: #FF0000
- Verde: #00FF00
- Azul: #0000FF
- Amarillo: #FFFF00
- Naranja: #FFA500

## **Guardar tu juego**

En **Twine Web**, el juego se guarda automáticamente en el ordenador que estés utilizando. Sin embargo, si planeas cambiar de dispositivo o trabajar desde otro ordenador, es recomendable **exportar la historia** para asegurarte de que puedas continuar editándola sin problemas.

Para exportar tu historia, sigue estos pasos:

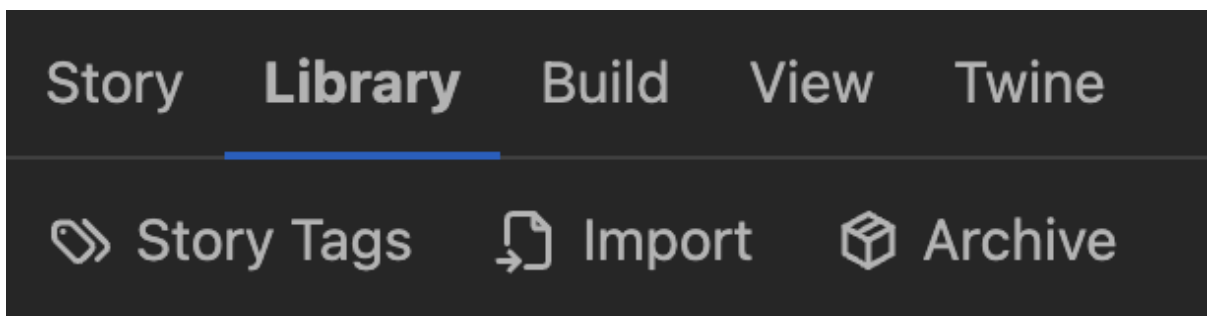
- Accede a la pestaña "Build": En la interfaz de Twine, dirígete a la pestaña "Build" que se encuentra en la esquina superior izquierda.
- Selecciona la opción "Export As Tweep": Dentro de la pestaña "Build", elige la opción "Export as Tweep".
  - Tweep es el formato de archivo compatible con Twine que te permitirá guardar tu historia en un archivo .tweep. Este archivo puede ser importado a otro dispositivo para continuar trabajando en tu proyecto.



Una vez exportado el archivo, podrás transferirlo a otro ordenador y, al importarlo en Twine, retomarás la edición de tu historia desde donde la dejaste.

## **Importar un archivo Twine**

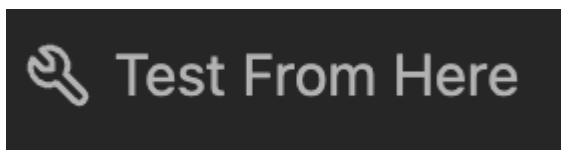
1. **Accede a tu espacio de trabajo:** Abre Twine en el navegador o en la aplicación de escritorio y ve a tu espacio de trabajo donde gestionas tus historias.
2. **Busca la pestaña "Library":** En la interfaz de Twine, selecciona la pestaña "**Library**" que se encuentra en la esquina superior izquierda.
3. **Selecciona la opción "Import":** Dentro de la pestaña "**Library**", haz clic en la opción "**Import**".
4. **Selecciona el archivo .tweep:** Se abrirá una ventana de búsqueda donde deberás localizar y seleccionar el archivo .tweep que deseas importar.
5. **Abrir tu juego:** Una vez que hayas seleccionado el archivo, Twine lo cargará y podrás abrir y editar tu juego con normalidad.



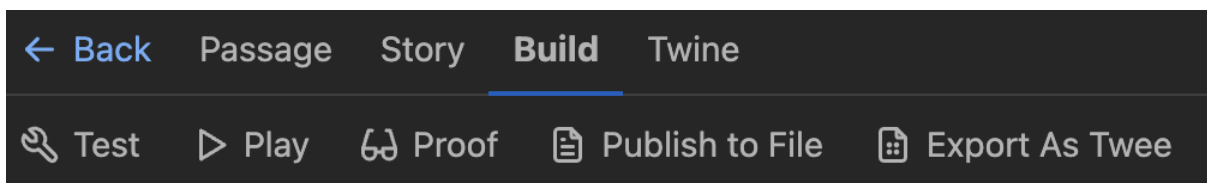
## Prueba tu juego

Hay **dos formas de probar el juego**: la primera consiste en **visualizar cada uno de los pasajes** para verificar su contenido y funcionamiento. Para hacerlo, accede al **editor de Twine** y haz clic en la opción **"Test From Here" (Probar desde aquí)**.

Esto abrirá una nueva pestaña en tu navegador, donde podrás **probar el juego a partir de ese pasaje** y verificar que los enlaces y decisiones funcionen correctamente.



Si quieres probar el juego completo deberás ir a la pestaña "Build" y allí hacer clic en "Play". En una pestaña nueva se abrirá tu juego desde el principio.



## Publicar el juego

Una vez que hayas terminado de crear y editar tu juego en Twine, puedes publicarlo para que otros lo jueguen. Tienes **dos opciones principales** para compartirlo:

1. **Exportar el archivo HTML**: Esto te permite descargar un archivo HTML que puedes compartir directamente o alojar en tu propio servidor web.
2. **Subirlo a una plataforma como Borogove**: Al cargar tu juego en **Borogove**, obtendrás una **URL accesible en línea**, que podrás compartir fácilmente con otros jugadores.

### Opción 1: Exportar como archivo HTML

1. **Accede a la pestaña "Build"**: En la interfaz de Twine, dirígete a la pestaña "Build" en la esquina superior derecha.
2. **Selecciona la opción "Publish to File"**: Dentro de la pestaña "Build", elige "Publish to File". Esta opción exportará tu historia como un archivo HTML.
3. **Guarda el archivo HTML**: Se abrirá una ventana de diálogo para guardar el archivo. Elige una ubicación en tu ordenador y guarda el archivo con la extensión `.html`.

4. **Compartir el archivo:** Puedes enviar el archivo HTML por correo electrónico, subirlo a un sitio web o compartirlo de cualquier otra manera. Los jugadores podrán abrir el archivo en su navegador para jugar tu historia. Solo necesitarán hacer doble clic en el archivo HTML exportado para iniciar el juego sin necesidad de instalar ningún programa adicional.

## Opción 2: Publicar en Borogove

Para publicar tu juego en Borogove y obtener una URL accesible en línea, sigue estos pasos:

1. **Accede a Borogove:** Ve al sitio web de Borogove [aquí](#). Borogove es una plataforma para compartir juegos creados con Twine.
2. **Crea una cuenta o inicia sesión:** Si no tienes una cuenta en Borogove, necesitarás registrarte. Si ya tienes una cuenta, inicia sesión con tus credenciales.
3. **Sube tu archivo HTML:** Una vez que hayas iniciado sesión, busca la opción para “Subir un juego”. Aquí podrás cargar el archivo .html que exportaste desde Twine.
4. **Completa la información del juego:** Completa la información requerida sobre tu juego, como el título, descripción y cualquier otra información relevante.
5. **Privacidad:** Decide si tu juego va a ser público o si sólo se podrá acceder con un enlace compartido por ti (Unlisted).
6. **Preview:** La web te ofrecerá una previsualización de tu juego para que veas si todo es correcto.
7. **Publica tu historia:** Haz clic en upload y Borogove te proporcionará una URL única para tu juego.
8. **Comparte la URL:** Una vez que tu juego esté publicado en Borogove, podrás compartir la URL con otros para que puedan jugarlo directamente desde el navegador.



Publicar tu juego en Borogove te permite tener una URL accesible en línea, mientras que exportar el archivo HTML te da la flexibilidad de compartirlo directamente en el formato de archivo.

## Más información

Si deseas hacer que tu historia sea **más completa** añadiendo **animaciones, efectos visuales o funciones avanzadas**, puedes consultar la **guía completa de Twine** en el siguiente enlace:

<https://twinery.org/cookbook/>

La guía está en **inglés**, pero puedes utilizar **la función de traducción automática** de tu navegador. También encontrarás **numerosos tutoriales y vídeos en línea** creados por la comunidad de usuarios de Twine para aprender a desarrollar juegos más complejos.

## ¿Cómo escribir tu historia?

### Elegir el libro y comprender su contenido

Elige un **libro que te inspire** y que tenga una **estructura narrativa rica en elecciones y consecuencias**. Los libros de **fantasía, ciencia ficción o misterio** suelen ser buenos candidatos debido a su complejidad y variedad de situaciones.

**Lee y estudia el libro en detalle**, prestando atención a sus **personajes, trama, escenarios** y al **desarrollo de la historia**. Identifica **momentos clave** donde las decisiones podrían generar **múltiples ramificaciones**, permitiendo que la narrativa evolucione según las elecciones del jugador.

Para ayudarte a elegir, aquí tienes algunas opciones de libros disponibles en la Biblioteca Digital Hispánica (BDH) que podrían inspirar la creación de tu historia interactiva:

- Crimen y castigo, de Fiódor Dostoyevski: <https://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000132286>
- Los cuentos, de Edgar Allan Poe: <https://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000149795>
- La Odisea, de Homero: <http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000015002>

También puedes consultar las colecciones completas en <https://bdh.bne.es/bnearch/Destacadas.do>.

### Definir la estructura de la historia

**Basándote en el libro, escribe un resumen de la trama principal** de tu historia, destacando los eventos clave y los **puntos de decisión** donde los jugadores podrán elegir diferentes rutas. **Decide cuántas ramas y desenlaces** tendrá tu historia para crear una experiencia rica e inmersiva. Cada decisión que el jugador tome debería llevar a **resultados únicos**, desde **caminos alternativos** hasta  **finales múltiples**. Asegúrate de que las elecciones tengan **impacto real** en el desarrollo de la narrativa.

**Activa tu imaginación:** Puedes **inventar nuevas ramificaciones y añadir elementos originales** a la historia. Si ves que una decisión podría generar **una nueva trama o un giro inesperado**, no dudes en desarrollarla para **enriquecer la experiencia interactiva**.



## ***Desarrollar los pasajes y enlaces***

Ahora que tienes la historia planificada, **divide tu narrativa en pasajes**, que son los **fragmentos de texto** que los jugadores leerán durante el juego. Cada pasaje debería representar un **punto clave** en la historia, donde se toma una **decisión importante** o se presenta **nueva información** que haga avanzar la trama.

**Conecta los pasajes:** Usa los **enlaces internos de Twine** para vincular los pasajes entre sí. **Estos enlaces representan las decisiones** que los jugadores tomarán y los dirigirán a nuevas partes de la historia.

**Asegúrate de:**

- Que cada **enlace sea claro** y comprensible.
- Que cada decisión **lleve a una continuación lógica** dentro de la narrativa.

## ***Incorporar elementos del libro***

**Incorpora los personajes y escenarios principales del libro**, asegurándote de **mantener su esencia y comportamiento fiel a la obra original**. Esto ayudará a crear una **experiencia auténtica** para los jugadores y a preservar la atmósfera original de la historia.

**Imita el estilo de escritura:** Adapta tu narrativa para que coincida con el **tono y el estilo** del libro. **Si la obra es oscura y seria**, tu historia debería reflejar esa **atmósfera sombría**. **Si es ligera y humorística**, ajusta tu lenguaje y situaciones para mantener la **coherencia narrativa**.

## ***Revisar y probar la historia***

**Asegúrate de que la narrativa sea coherente** y que las decisiones de los jugadores **conduzcan a resultados lógicos**. **Verifica todos los enlaces** para asegurarte de que **no haya errores** y que **todos los pasajes estén correctamente conectados**.

Juega tu historia **como si fueras un jugador** para **identificar posibles problemas o áreas de mejora**. Asegúrate de que las **elecciones sean claras** y que los **desenlaces sean satisfactorios y coherentes con la trama**.

Considera **pedir a otras personas que prueben tu juego** para obtener **comentarios valiosos** y detectar posibles **fallos o inconsistencias** que podrías haber pasado por alto. **La perspectiva de otros jugadores puede ayudarte a mejorar la experiencia** y hacerla más inmersiva.