gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




TWINE
twinery.org

Introducción

Twine es una herramienta de código abierto para crear historias interactivas con ramificaciones.

Permite a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje basadas en escenarios.

Puede contribuir al desarrollo de habilidades interpersonales a través de la narración de historias y la toma de decisiones.



Twine is an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories.

You don't need to write any code to create a simple story with Twine, but you can extend your stories with variables, conditional logic, images, CSS, and JavaScript when you're ready.

Twine publishes directly to HTML, so you can post your work nearly anywhere. Anything you create with it is completely free to use any way you like, including for commercial purposes.

Download desktop app | Use in your browser

The latest version of Twine is 2.11.1, released 8 November 2025.

Looking for the 1.x version of Twine? It's on the IF Archive.

Learn Twine

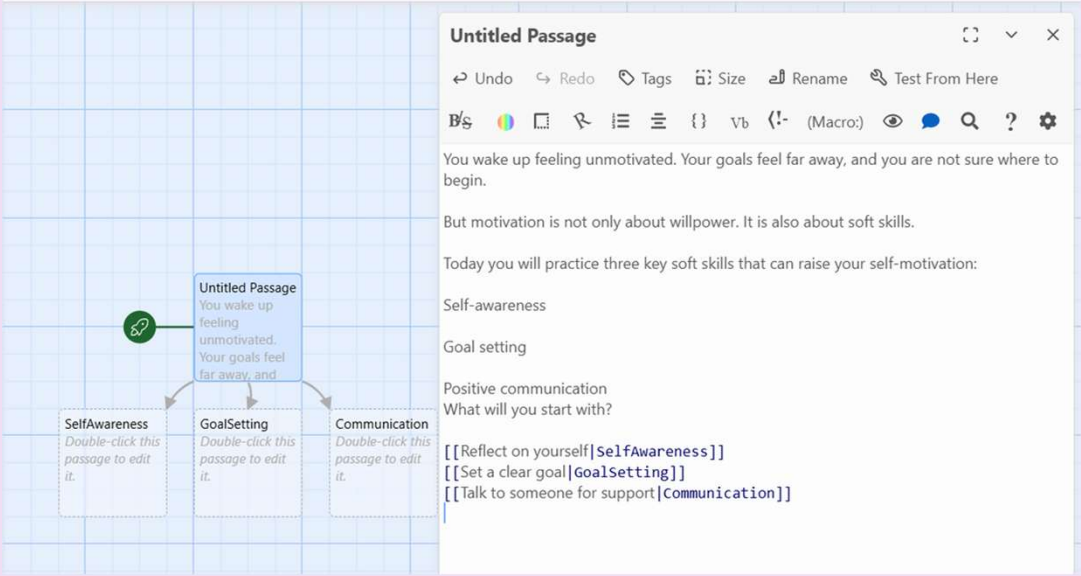
Support Twine

Página principal de Twine

Los usuarios pueden descargar la aplicación de escritorio o utilizar la versión web.
Los proyectos se crean y editan mediante una interfaz visual sencilla.

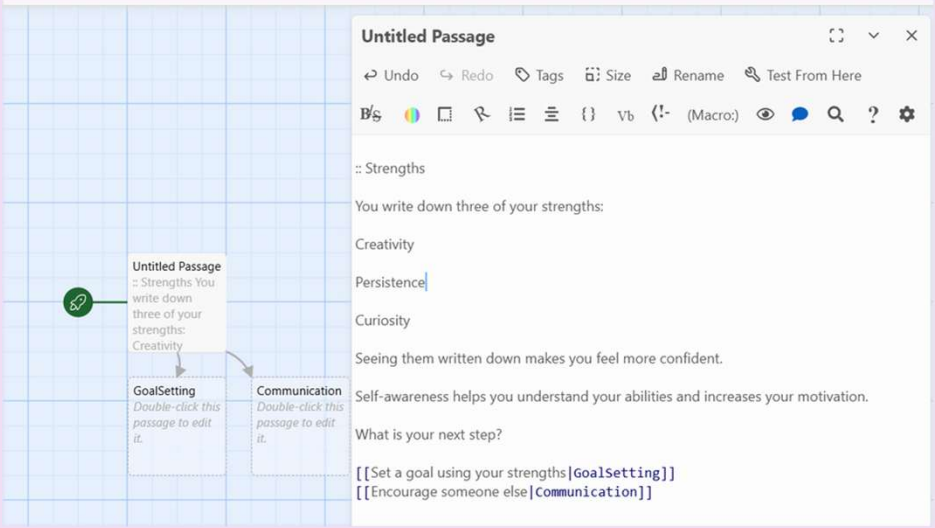
Creando una nueva historia

Los usuarios inician una nueva historia y crean pasajes conectados mediante enlaces. Cada pasaje contiene texto y opciones que conducen a diferentes desenlaces en la historia.



Aprender a través de historias y escenarios

Las historias pueden incluir situaciones en las que los alumnos deben tomar decisiones relacionadas con la motivación, los objetivos o los desafíos.



Explorando diferentes resultados

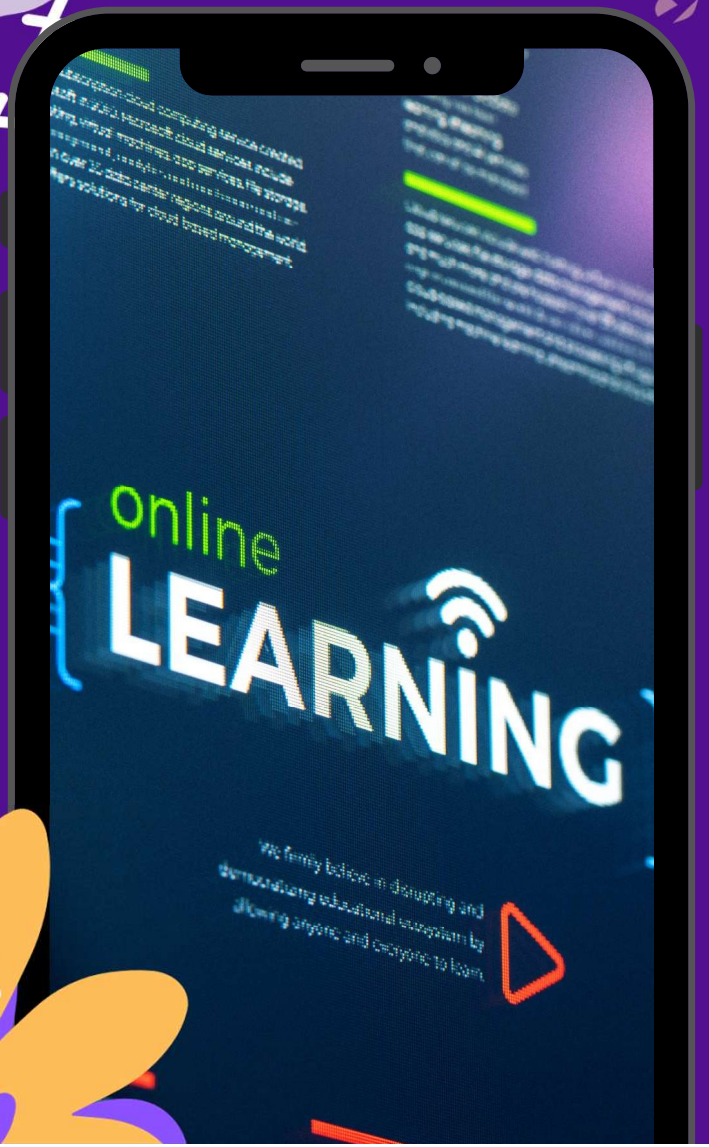
Los lectores avanzan en la historia eligiendo opciones y experimentando diferentes resultados en función de sus decisiones.

Fomentar la reflexión y la resolución de problemas.

Este formato interactivo fomenta la reflexión, la resolución de problemas y la perseverancia.

Creatividad y pensamiento independiente

Twine también fomenta la creatividad y el pensamiento independiente, al tiempo que explora temas de desarrollo personal.



GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: Twine

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia para la Movilidad y los Programas de la UE (AMPEU). Ni la Unión Europea ni la entidad financiadora se hacen responsables de ellas.

CC BY NC

GamifiedEd

Co-funded by the European Union

PUČKO OTVORENO UČILIŠTE ČAKOVEC

LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA
NÉPI EGYETEM LENDVA

#Kayros
DIGITAL INNOVATION

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE