Hospital Real
Plaza Falla, 8 | 11003 Cádiz
Tel. 956 015 728
http://www.uca.es

GUÍA DOCENTE
ACTIVIDAD FORMATIVA PARA EL PDI

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		
CREACIÓN DE MATERIAL DOCENTE EMPLEANDO LA FICCIÓN INTERACTIVA MEDIANTE EL SOFTWARE TWINE		
Fecha de inicio y de fin	**Duración (en horas)**	**Plazas a ofertar**
Inicio: 20/05/2025 Fin: 13/06/2025	25	50
COORDINA	Antonio Jesús Marín Paz	
Correo electrónico	antoniojesus.marin@uca.es	
Universidad/empresa/entidad	Universidad de Cádiz	
FORMADOR	Antonio Jesús Marín Paz	
Correo electrónico	antoniojesus.marin@uca.es	
Universidad/empresa/entidad	Universidad de Cádiz	
FORMADORA	Ana María Sáinz Otero	
Correo electrónico	ana.sainz@uca.es	
Universidad/empresa/entidad	Universidad de Cádiz	

Perfil de las personas destinatarias y requisitos a cumplir (según casos)

- Todo PDI con actividad docente e interesado en creación de material docente virtual.
- Está especialmente dirigido al PDI con docencia en aquellos Grados en el que sus casos prácticos y prácticas curriculares impliquen interacción con personas y toma de decisiones (Grados sociosanitarios, jurídicos, laborales, empresariales…), aunque puede ser de interés y adaptable para otros Grados de las ramas científicas, lingüísticas, ingenierías e histórica.
- El único requisito es el manejo básico de equipos informáticos.

Beneficios para la docencia, para la investigación y/o para la gestión

El beneficio para la docencia es el aprendizaje en la creación de materiales digitales sobre ficción interactiva (“escoge tu propia aventura”), consistente en la creación de simulacros bajo texto plano (pudiendo incluirse recursos multimedia) mediante Twine, albergando la posibilidad de que los estudiantes puedan tomar decisiones y escoger diferentes “rutas” a medida que se desarrolla cada simulacro.

Hospital Real
Plaza Falla, 8 | 11003 Cádiz
Tel. 956 015 728
http://www.uca.es

PLANIFICACIÓN

Objetivos

- Aprender a generar material docente sobre simulacros de ficción interactiva con el software Twine para gamificar las actividades docentes presenciales y virtuales.
- Saber cómo funciona el software Twine a nivel básico e intermedio.
- Conocer las diferentes opciones de Twine a la hora de desarrollar simulacros mediante ficción interactiva.
- Desarrollar estrategias de evaluación y aprendizaje mediante la utilización de Twine.

Contenidos

Tema 1. La ficción interactiva.
Tema 2. El software Twine.
- 2.1. Descarga.
- 2.2. Características.
- 2.3. Funciones básicas.

Tema 3. Elaboración de simulacros.
- 3.1. Creación de pasajes y desarrollo de sus contenidos.
- 3.2. Conexiones entre los pasajes.
- 3.3. El hilo narrativo del simulacro.
- 3.4. Importación/exportación del simulacro.
- 3.5. Testeado del simulacro.

Tema 4. La ficción interactiva y Twine en el ámbito docente.

Metodología

- Método expositivo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje basado en casos.
- Trabajo cooperativo.
- Storytelling.
- Gamificación.

Tipo de certificación

	Asistencia
X	**Asistencia y aprovechamiento**

Sistema, instrumentos, criterios de evaluación y calendario de entrega de tareas.

Indique si se requiere la realización de una o varias tareas sobre los aspectos integrando los distintos aprendizajes adquiridos durante la formación y que evidencien la adquisición de los objetivos propuestos. Los/as formadores/as se comprometerán a atender y orientar al alumnado durante el desarrollo de estas tareas.

La calificación (APTO / NO APTO) se obtendrá a partir de la evaluación de tales tareas, siendo condición necesaria adicional, superar la totalidad de las mismas. La evaluación será concebida como un proceso formativo en sí mismo, de ahí que las tareas no superadas irán acompañadas de un informe de retroalimentación que describa las recomendaciones a seguir para superarlas. La retroalimentación asociada a cada tarea será lo más inmediata posible con objeto de propiciar el aprendizaje a través de una nueva oportunidad para rehacerla.

Detalle los plazos de entrega de las tareas con indicación de fechas de inicio y finalización recomendadas para cada una de las ellas y en el que queden reflejados los mecanismos de seguimiento con retroalimentación al alumnado para ayudarle en el cumplimiento de los plazos.

El curso se basa en videotutoriales, documentos teóricos para cada tema, casos prácticos de ejemplo realizados mediante Twine y recursos complementarios de diferente naturaleza; así como herramientas propias de Moodle. Para personalizar el ritmo del aprendizaje, cada tema (a partir del tema 2) se abre de forma secuencial cuando el discente supera el cuestionario de autoevaluación del tema anterior.

- Cuestionario de autoevaluación en cada tema y abiertos durante todo el periodo del curso, a ritmo del estudiante. Se considerarán superados si se obtienen el 50% de la puntuación como mínimo en cada uno.
- Actividad final sobre la realización de un simulacro de ficción interactiva realizado mediante Twine, incorporando muchos de los elementos abordados en los contenidos del curso. Se considerará superada si cumple con los requisitos mínimos establecidos y son funcionales para su implantación en el alumnado.

Se establecerá un seguimiento en la última semana del curso y los mismos finalizarán en el día final del curso.

Tutorías: sistemas de comunicación y atención al alumnado

Se utilizarán los recursos foro, correo electrónico y reuniones virtuales.

En cuanto a los dos primeros recursos, se podrán emplear en cualquier momento durante la duración del curso. El recurso foro podrá ser utilizado también como espacio de aprendizaje colaborativo y de debate entre todos los participantes.

Para las posibles reuniones virtuales, se utilizará la herramienta “Google Meet”, previa solicitud con antelación del estudiante. Se establecerán horarios en el cronograma para la celebración de las mismas y resolver las dudas más complejas o que requieran de una actuación activa y de seguimiento por parte de los formadores. La asistencia a las tutorías no es obligatoria.

Calendario recomendado

Mayo / Junio

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	20 INICIO DEL CURSO Inicio de los Temas 1 y 2 (se recomiendan 4h de estudio) Cuestionarios de autoevaluación 1 y 2	21	22	23	24	25
26 Inicio del Tema 3 (se recomiendan 8h de estudio) Cuestionario de autoevaluación 3	27	28	29 Tutoría virtual (12:00-13:00).	30	31	1

2 Inicio del Tema 4 (se recomiendan 2h de estudio) Cuestionario de autoevaluación 4 Inicio de la actividad final	3	4	5 Tutoría virtual (12:00-13:00).	6	7	8
9 Seguimiento con retroalimentación al alumnado en cuanto al cumplimiento de los plazos	10	11	12 Tutoría virtual (12:00-13:00).	13 Límite para la realización de los cuestionarios y la actividad final FIN DEL CURSO		

Referencias

Alzate Saez de Heredia, R., Laca Arocena, F. & Valencia Garate, J. Decision-making patterns, conflict sytles, and self-esteem. *Psicothema*. 2004, 16, 110–116.

De Diego, I.R. & Igado, M.F. Interactive fiction: a didactic strategy to be discovered. *Educ. y Futur. Digit*. 2013, 5, 65–71.

García-Viola, A., Garrido-Molina, J.M., Márquez-Hernández, V.V., Granados-Gámez, G. Aguilera-Manrique, G. & Gutiérrez-Puertas, L. The Influence of Gamification on Decision Making in Nursing Students. *J. Nurs. Educ.* 2019, 58, 718–722.

Jiménez-Sánchez, P., Fadiss Ssaid, A., Moreno López, M., Marín Paz, A.J. *Actuación ante emergencias (RCP y casos prácticos)*. http://hdl.handle.net/10498/24889

Macías Piñeiro, S. Marín Paz, A.J. Prevención de lesiones deportivas. RODIN. http://hdl.handle.net/10498/24888

Marín Paz, A.J. *Simulación de casos clínicos de Enfermería Familiar y Comunitaria mediante ficción interactiva*. http://hdl.handle.net/10498/23394

Marín-Paz, A.J., Cobacho-de-Alba, J.J., Sanlés-Pérez, M., González-Rodríguez, R. & Sáinz-Otero, A.M. Improving decision-making in nursing students through interactive fiction using "Twine" software. *EDULEARN20 Proceedings*. 2020, 7819-7824.

Peddle, M., Mckenna, L., Bearman, M. & Nestel, D. Development of non-technical skills through virtual patients for undergraduate nursing students: An exploratory study. *Nurse Educ. Today*. 2019, 73, 94–101.

Salter, A. Playing at empathy: Representing and experiencing emotional growth through Twine games. *2016 IEEE International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)*; 2016 May 11-13; Orlando, USA: IEEE; 2016.

Squirrell, B. & Hunt, J. A nursing student's reflective account of decision-making in a school nursing setting. *Nurs. Child. Young People*. 2018, 30, 26–29.

Tower, M. Watson, B., Bourke, A., Tyers, E. & Tin, A. Situation awareness and the decision-making processes of final-year nursing students. *J. Clin. Nurs*. 2019, 28, 3923–3934.

Tran, K. M. "Her story was complex": A Twine workshop for ten- to twelve-year-old girls. *E-Learning and Digital Media*. 2016, 13, 212–226.