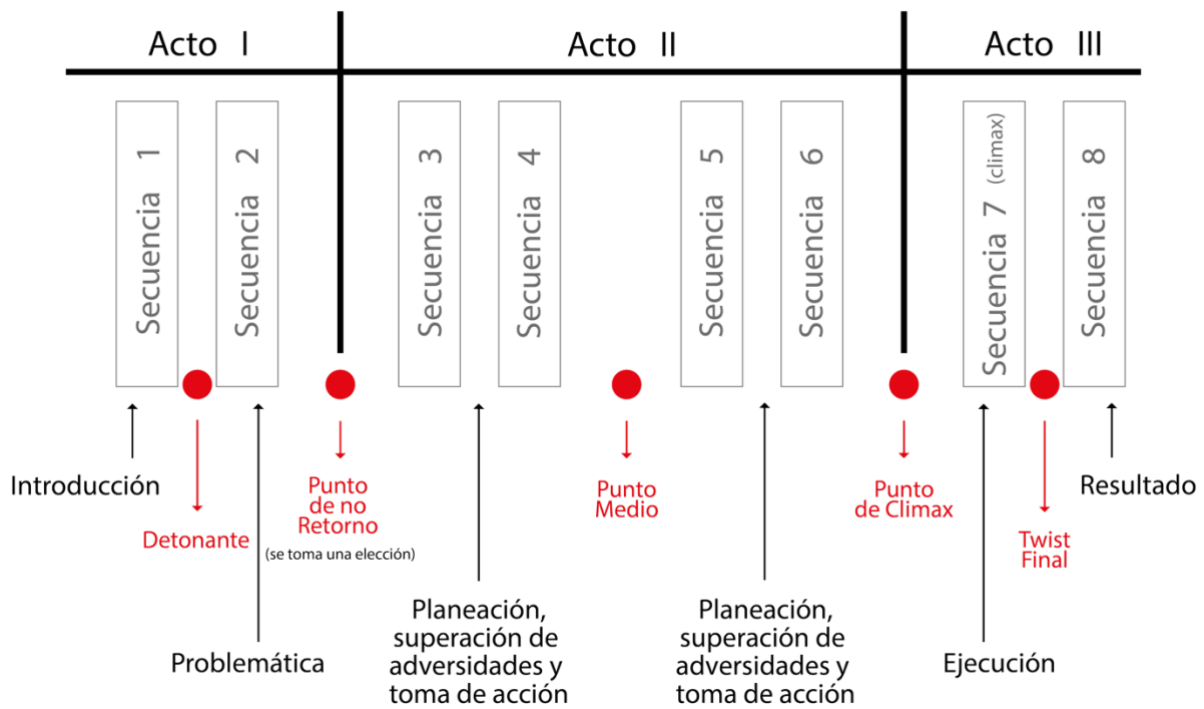


Estructura de la Historia



ESTRUCTURA DE LOS TRES ACTOS



Toda historia puede entenderse como un recorrido progresivo, a través de los tres actos, dividido en ocho secuencias. Cada una cumple una función específica en el desarrollo del protagonista: presentar su mundo, enfrentar un conflicto, atravesar dificultades crecientes y finalmente alcanzar una resolución.

Estas secuencias se organizan dentro de los tres actos clásicos —planteamiento, confrontación y resolución— y están articuladas por puntos de giro que cambian el rumbo de la historia. El detonante inicia el conflicto, el punto de no retorno compromete al protagonista, el punto medio redefine la situación, el clímax desencadena el enfrentamiento final y el twist final revela una última perspectiva.

Comprender esta estructura permite no solo analizar películas, sino también construir relatos con dirección clara, tensión progresiva y sentido narrativo.

ACTO I — Planteamiento (Secuencias 1–2)

Secuencia 1 — Mundo inicial

Se presenta al protagonista, su contexto y su situación actual. Aquí entendemos cómo es su vida antes del conflicto.

Punto de giro 1: DETONANTE

Algo ocurre que rompe la normalidad y plantea un problema. Puede ser una llamada telefónica, un correo o cualquier mensaje que altere el statu quo del protagonista.

Secuencia 2 — Reacción y decisión inicial

El protagonista intenta entender lo ocurrido, duda o resiste, pero el conflicto ya está en marcha. La problemática está planteada. Se empieza a perfilar el objetivo.

Punto de giro 2: PUNTO DE NO RETORNO

Se evalúa posibilidades, pero hay un costo de oportunidad. El protagonista escoge la mejor opción y decide actuar, pero no hay marcha atrás, no puede cambiar de opinión (opción elegida y acción tomada). El personaje no puede volver a su vida anterior.

Aquí finaliza el primer acto: Se ha entendido el problema y se ha definido el objetivo a lograr (al final de la historia). El personaje ha decidido hacerse cargo del problema tomando en cuenta el peso de la decisión, asumiendo costos y consecuencias.

ACTO II — Confrontación (Secuencias 3–6)

Secuencia 3 — Primer intento

El protagonista entra en el nuevo mundo del conflicto. Prueba estrategias iniciales, normalmente insuficientes.

Secuencia 4 — Complicaciones

Los obstáculos (adversidades) aumentan.
El protagonista entiende que el problema es más difícil de lo que pensaba.

Punto de giro 3: PUNTO MEDIO

Ocurre una revelación o derrota importante que cambia la perspectiva.
La historia se vuelve más seria o urgente.

Secuencia 5 — Crisis creciente

Las consecuencias del punto medio se sienten. Se reevalúa el camino que se está tomando.
El protagonista está más comprometido y los riesgos son mayores. Se reajusta la estrategia.

Secuencia 6 — Preparación final

Todo parece ir hacia una confrontación decisiva.
Se acumula tensión y el protagonista se enfrenta a su mayor desafío.

Punto de giro 4: PUNTO DE CLÍMAX

Cuando se está a punto de ejecutar el plan, se desencadena el enfrentamiento principal. Se revisa si las acciones tomadas han sido las correctas. Se redirige el plan si es necesario.

ACTO III — Resolución (Secuencias 7–8)

Secuencia 7 — Clímax y resolución

Ocurre el enfrentamiento final. Puesta en marcha, ejecución del proyecto.
El protagonista gana, transforma su situación. Logro de objetivo.

Punto de giro 5: TWIST FINAL

Se revela una última información o giro que reinterpreta lo sucedido. Un análisis de lo ocurrido a lo largo de la historia y comprensión de la transformación del protagonista (crecimiento personal) al lidiar con la superación de obstáculos. Es el aprendizaje revelado.

Secuencia 8 — Nuevo equilibrio

Vemos las consecuencias finales. Se entiende y evidencia el resultado. Y el impacto que genera.

Uno de los aspectos más importantes de las historias, durante el recorrido por las secuencias, no solo es la conducción hacia la resolución del problema; sino a la transformación del protagonista. Al enfrentar obstáculos durante el segundo acto, probar estrategias y ajustar sus decisiones, el personaje modifica su forma de actuar y

comprender la situación. Ese cambio —más que el resultado externo, que también es importante— constituye el verdadero arco dramático: la evolución y madurez en el personaje, que surge del proceso de intentar, fallar, aprender y volver a actuar.

En este sentido, mientras el personaje atraviesa un arco dramático dentro del relato, el escritor experimenta un proceso cognitivo iterativo comparable al aprendizaje basado en problemas, donde la comprensión del conflicto narrativo se desarrolla mediante exploración, ensayo, error y reajuste durante la construcción de la historia.

PLANTILLA DE LA ESTRUCTURA DE LA HISTORIA Y LOS CINCO PLOTS

(Durante la creación de la historia, surgirán ideas, anótelas en otra hoja y consérvelas)

PRIMER ACTO

Secuencia 1: _____

- Detonante o Incidente Incitador: _____

Secuencia 2: _____

- Punto de No Retorno: _____

SEGUNDO ACTO

Secuencia 3: _____

Secuencia 4: _____

- Punto Medio: _____

Secuencia 5: _____

Secuencia 6: _____

- Punto de Clímax: _____

TERCER ACTO

Secuencia 7: _____

- Twist Final: _____

Secuencia 8: _____

FIN

FASE FINAL (metacognición)

Qué hace el equipo:

- Analiza cómo tomó decisiones.
- Revisa alternativas descartadas.
- Identifica patrones de pensamiento, por ejemplo:
 - ¿Qué tipo de soluciones aparecieron primero?
 - ¿Exploramos muchas alternativas o pocas?
 - ¿Alguien influyó más en las decisiones?
 - ¿Cómo cambiaron las ideas cuando apareció un obstáculo?