



Plantilla Genialmente



LO ESENCIAL

Plantilla gratuita en Genially para una estructura lineal.

Descripción general visual y mapa lógico: La plantilla lineal de "Escape rooms" de Genially ofrece un camino claro y paso a paso donde cada rompecabezas lleva directamente al siguiente. La estructura funciona como una historia guiada: los jugadores resuelven un desafío, desbloquean la siguiente pantalla y continúan sin bifurcaciones. Este mapa lógico ayuda a los creadores a ver cómo se conecta cada paso, para que los jugadores siempre sepan qué hacer a continuación sin perderse.

URL / Acceso: <https://genially.com/fr/modele/escape-room-genial/>



INFORMACIÓN ADICIONAL

Soporte multilingüe: inglés, francés, italiano, español, neerlandés, portugués

Requisitos técnicos: Funciona en un ordenador de sobremesa o portátil y se requiere una cuenta de Genially.

Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje: Esta plantilla de Genially puede ayudar a las personas con dificultades específicas de aprendizaje, ya que su estructura sencilla y paso a paso reduce la sobrecarga y les ayuda a centrarse en una tarea clara a la vez.

- **Costo y acceso ¿Funciona sin conexión?** No



CÓMO USARLO

1

PASO 1:

Abre y reutiliza la plantilla. Ve a la página de la plantilla, haz clic en "Reutilizar esta plantilla" (o similar) y se abrirá en tu editor de Genially como una copia que podrás editar.

2

PASO 2:

Lee todas las páginas. Haz clic en cada una de ellas (introducción, misiones, acertijos, final) para comprender el orden y el desarrollo de la historia en la plantilla.

3

PASO 3:

Adapta la historia y las instrucciones. En cada pantalla, haz clic en los cuadros de texto y reemplaza el texto de ejemplo con tu propia historia, descripciones de las misiones e instrucciones para el jugador; procura que sea breve y claro.

4

PASO 4:

Personaliza las imágenes y el fondo. Haz clic en las imágenes, iconos o fondos y edítalos, reemplázalos o elimínalos para que se ajusten a tu tema (por ejemplo, cambia un castillo por una nave espacial).

5

PASO 5:

En cada página del rompecabezas, cambia los códigos, pistas o respuestas por los tuyos:

- Reemplace los números/palabras de ejemplo con su solución.
- Ajusta las pistas para que coincidan con tu nuevo rompecabezas.

6

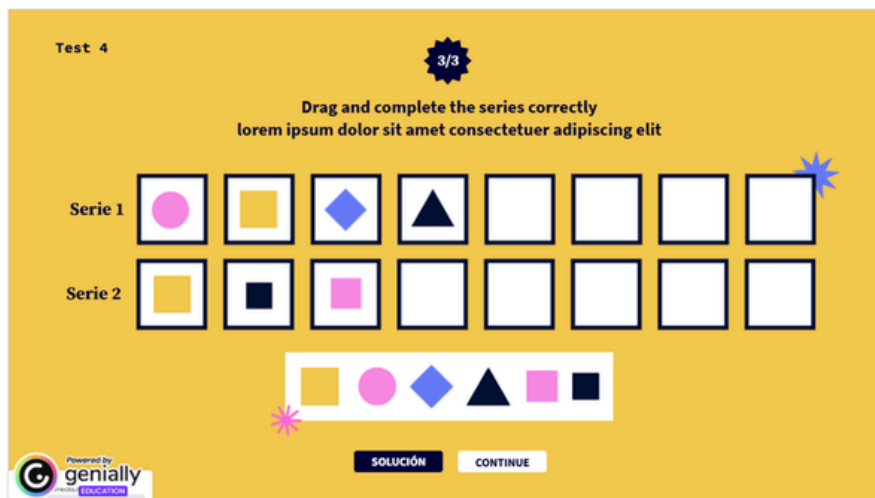
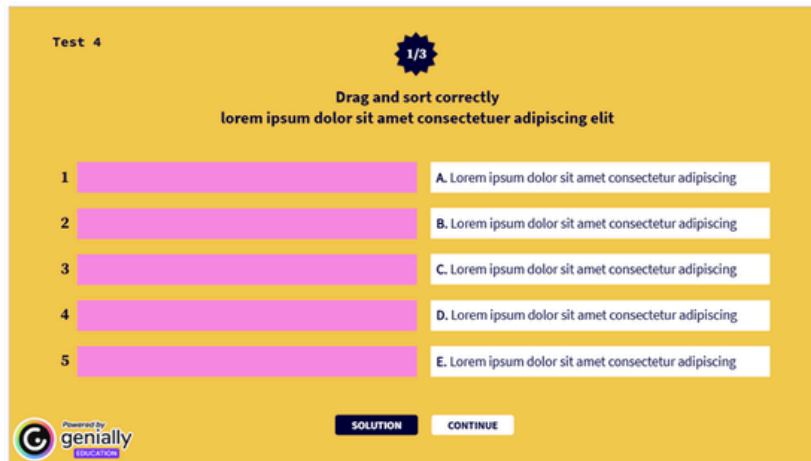
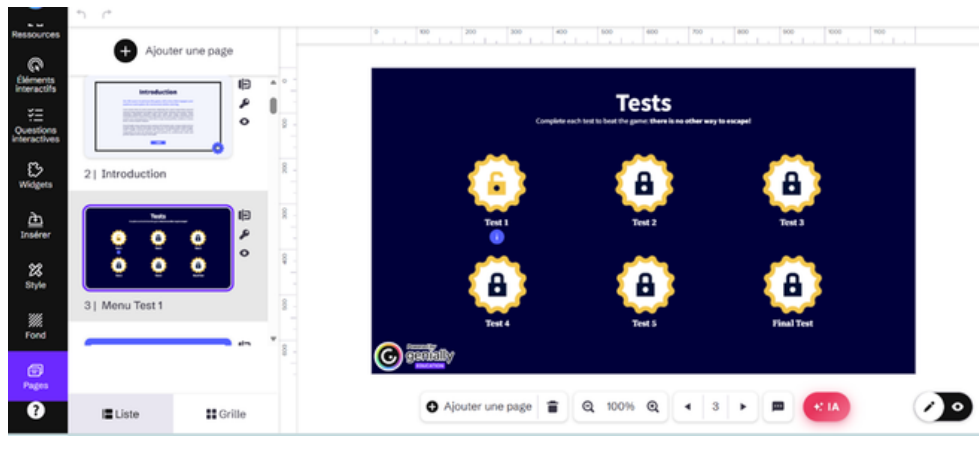
PASO 6:

Comprueba los botones y la navegación. Haz clic en los botones (como "Siguiente", "Continuar", "Atrás") y activa su interactividad para asegurarte de que te llevan a la página correcta en tu versión (por ejemplo, Misión 1 → Rompecabezas 1 → Éxito 1).

7

PASO 7:

Añade o ajusta la interactividad (opcional). Usa las opciones "Ir a la página", "Revelar" u otras interacciones para mostrar pistas ocultas, abrir nuevas pantallas o bloquear el contenido hasta que se haga clic en algo o se resuelva un problema.





CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Planifica la secuencia y la estructura del rompecabezas.
- Desarrollar la trama, el escenario y los personajes.
- Visualiza las conexiones entre la narrativa y la jugabilidad.
- Añade notas, diálogos o descripciones de escenas.



CONSEJOS PARA COMBINAR HISTORIA Y JUGABILIDAD.

1. **Conecta cada rompecabezas con la misión de la historia:** haz que cada desafío parezca parte de la narrativa; por ejemplo, "descifra el diario de a bordo del capitán" en lugar de "resuelve este código".
2. **Utiliza la introducción de cada pantalla para hacer avanzar la trama:** antes de cada rompecabezas, añade una breve línea que explique lo que acaba de suceder y por qué es importante la siguiente tarea.
3. **Mantén la coherencia de los elementos visuales con la temática:** adapta los fondos, los iconos y los colores al mundo de la historia para que los jugadores se sientan inmersos de una pantalla a otra.
4. **Revela pistas de forma narrativa:** utiliza la interacción "Revelar" para mostrar notas ocultas, compartimentos secretos o mensajes de los personajes que parezcan momentos naturales de la historia.
5. **Reutiliza personajes o símbolos recurrentes:** deja que los personajes "hablen" a través de cuadros de texto o que aparezcan símbolos en los rompecabezas para crear continuidad y generar tensión.
6. **Haz que el rompecabezas final conecte todos los puntos:** diseña el último desafío de manera que utilice información o elementos de la historia presentados anteriormente, brindando a los jugadores una satisfactoria sensación de cierre.



VENTAJAS Y LIMITACIONES

Oportunidades	Debilidades
Progresión clara y lineal	Sin ramificaciones
Rápido de personalizar	Variedad limitada de rompecabezas
Visualmente atractivo	