



LEARNINGAPPS



LO ESENCIAL

Una herramienta web gratuita que permite a los usuarios crear actividades interactivas sencillas, como emparejar pares, secuenciar, realizar cuestionarios de opción múltiple y tareas de respuesta corta, que pueden adaptarse fácilmente a rompecabezas para "Escape rooms" digitales.

URL / Acceso: <https://learningapps.org/>



INFORMACIÓN ADICIONAL

Soporte multilingüe: Disponible en muchos idiomas, incluidos inglés, alemán, francés, español, italiano, portugués, neerlandés, polaco, griego y otros.

Requisitos técnicos: Funciona en ordenadores, tabletas y smartphones. Requiere conexión a internet. Se ejecuta en un navegador web (no requiere instalación).

Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje:

LearningApps ayuda a los estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje ofreciéndoles tareas cortas y específicas con instrucciones claras, apoyo visual y retroalimentación inmediata, lo que reduce la sobrecarga cognitiva.

Coste y acceso:

- **Precio:** Gratis
- **Límites del plan gratuito:** No
- **¿Se requiere cuenta o registro?** No (para jugar); Sí (recomendado para crear y guardar actividades)



CÓMO USARLO

1 PASO 1: Abre LearningApps y elige un tipo de actividad.

Visita learningapps.org y haz clic en "Crear aplicación". Explora la lista de plantillas (por ejemplo, emparejar, ordenar, completar texto, opción múltiple) y selecciona la que mejor se adapte a tu idea de rompecabezas para "Escape rooms".

(Ejemplo: "Pares coincidentes" para fragmentos de código o pistas).

2 PASO 2: Introduce el contenido de tu rompecabezas.

Completa el texto, las imágenes, los números o el audio necesarios para la actividad. En el caso de las "Escape rooms", diseña la actividad de manera que la solución final revele un código, una palabra o una pista para el siguiente paso.

3 PASO 3: Ajustar la retroalimentación y el comportamiento.

Configure ajustes como la corrección automática, los reintentos o los mensajes de retroalimentación. Utilice mensajes de éxito para indicar que el "bloqueo" se ha abierto.

4 PASO 4: Previsualiza y prueba la actividad.



Usa el modo de previsualización para jugar la actividad como si fueras un estudiante. Comprueba que las instrucciones sean claras y que la solución correcta funcione como se espera.

5 PASO 5: Guarda y comparte

Guarda la actividad y copia el enlace o el código de inserción. Úsala en otra plataforma (Genially, Google Slides, LMS, sitio web) como un rompecabezas dentro de una secuencia más amplia de escape room.



EJEMPLOS DE LA HERRAMIENTA

Imagen	Uso posible
	<p>Ejemplo: Rompecabezas de emparejamiento</p> <p>Posible uso: Los jugadores emparejan símbolos con números; las parejas correctas revelan un código oculto necesario para desbloquear el siguiente desafío.</p>
	<p>Ejemplo: Bloqueo de cuestionario de opción múltiple</p> <p>Posible uso: Un breve cuestionario donde solo las respuestas correctas revelan un mensaje de éxito que contiene la siguiente pista.</p>