



## Lemniscate de DND de S'CAPE



### LO ESENCIAL

DND de S'CAPE es un complemento de Genially que te permite crear fácilmente interacciones de arrastrar y soltar para rompecabezas, desafíos y actividades de "Escape rooms" donde los jugadores mueven objetos, prueban ideas y obtienen retroalimentación instantánea.

**URL / Acceso:** <https://scape.enepe.fr/dndgenial.html>



### INFORMACIÓN ADICIONAL

**Soporte multilingüe:** solo francés (pero se puede traducir con herramientas o una extensión integrada en el navegador).

**Requisitos técnicos:** se utiliza en un ordenador/portátil con conexión a internet. Es necesario tener una cuenta de Genially.

**Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje:** Esta herramienta de arrastrar y soltar puede ayudar a las personas con dificultades específicas de aprendizaje, ya que convierte ideas abstractas en actividades prácticas y sencillas que facilitan la comprensión y la memorización de la información.

#### Coste y acceso:

- **Precio:** Gratis
- **Límites del plan gratuito:** No
- **¿Se requiere cuenta o registro?** No (pero se requiere una cuenta de Genially para usar esta herramienta).



## CÓMO USARLO

1

### PASO 1:

Vaya al enlace del sitio web (vea el acceso a la URL) y seleccione “Reutilizar esto genialmente” en la parte inferior para acceder a la herramienta S’Cape “DND Lemniscap” (DNDoo).

2

### PASO 2:

Abra el “DNDoo” reutilizable Genially

3

### PASO 3:

Ve a la página 8. Copia los siguientes elementos y pégalos en tu página de Genially: “FONCTION DNDoo”, “GLOBAL\_ON” (o GLOBAL\_ONOFF) y “GLOBAL\_OFF” (o GLOBAL\_OFFON).

4

### PASO 4:

Según la cantidad de elementos que desees incluir, copia y pega la cantidad correcta de las siguientes casillas. Por ejemplo, si quieres arrastrar y soltar 6 elementos para esta misión, necesitas usar 6 casillas de cada tipo con los números correspondientes:

- **“OBJETO” (es decir, OBJET1, OBJET2, ...):** El elemento que se va a arrastrar (“objeto”).
- **“CIBLE” (es decir, CIBLE1, CIBLE2, ...):** El área donde se debe colocar el “objeto” (“objetivo”), para que se adapte en tamaño.
- **“ON” (por ejemplo, ON1, ON2, ...):** Cualquier elemento (uno o más) que aparece cuando el objeto se coloca en el objetivo correcto (como una marca de verificación verde).
- **“OFF” (es decir OFF1, OFF2, ...):** Cualquier elemento (uno o más) que desaparece cuando el objeto se coloca correctamente (una caja o una cruz).
- **“ONOFF” (es decir, ONOFF1, ONOFF2, ...):** Cualquier elemento (uno o más) que aparece cuando el objeto está correctamente colocado, pero desaparece una vez que el objeto se mueve fuera del objetivo.
- **“OFFON” (es decir OFFON1, OFFON2, ...):** Cualquier elemento (uno o más) que desaparece cuando el objeto se coloca correctamente pero vuelve a aparecer una vez que el objeto se mueve fuera del objetivo.

4

FONCTION DNDoo						GLOBAL_ON	GLOBAL_OF	GLOBAL_O	GLOBAL_O	RECOMMENCER	VERIFICATION	WRONG_O
OBJET1	CIBLE1	ON1	OFF1	ONOFF1	OFFON1	OBJET11	CIBLE11	ON11	OFF11	ONC		
OBJET2	CIBLE2	ON2	OFF2	ONOFF2	OFFON2	OBJET12	CIBLE12	ON12	OFF12	ONC		
OBJET3	CIBLE3	ON3	OFF3	ONOFF3	OFFON3	OBJET13	CIBLE13	ON13	OFF13	ONC		
OBJET4	CIBLE4	ON4	OFF4	ONOFF4	OFFON4	OBJET14	CIBLE14	ON14	OFF14	ONC		
OBJET5	CIBLE5	ON5	OFF5	ONOFF5	OFFON5	OBJET15	CIBLE15	ON15	OFF15	ONC		
OBJET6	CIBLE6	ON6	OFF6	ONOFF6	OFFON6	OBJET16	CIBLE16	ON16	OFF16	ONC		

5

**PASO 5:**

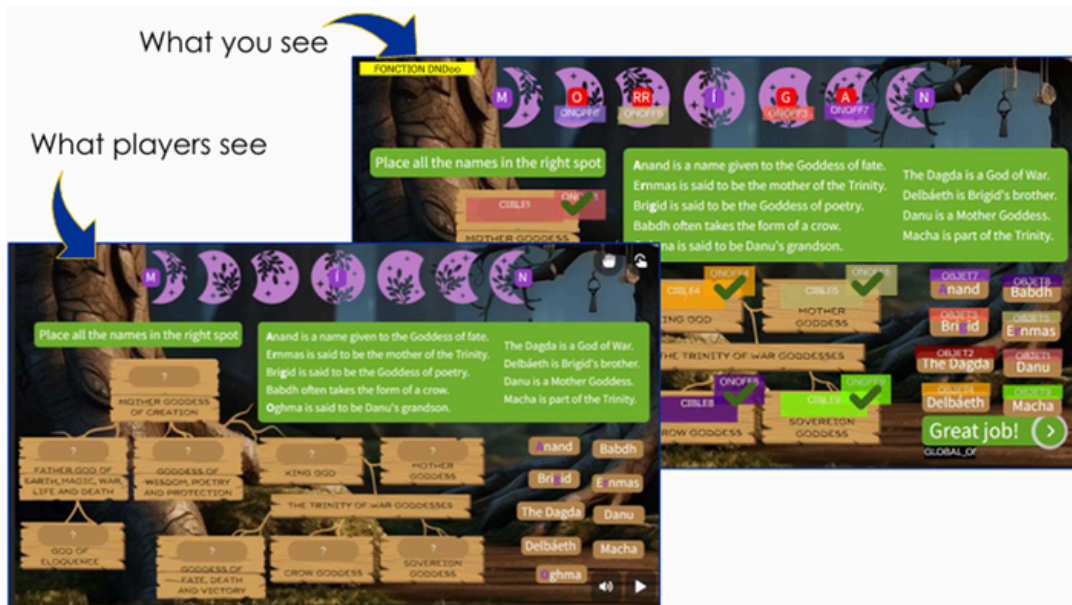
Agrupe la casilla “OBJET1” con el primer elemento que se va a mover, coloque la casilla “CIBLE1” en el área donde debería ubicarse dicho primer elemento, agrupe la casilla “ON1” o “ONOFF1” con cualquier elemento que aparezca cuando el objeto esté correctamente colocado y la casilla “OFF1” o “OFFON1” con cualquier elemento que desaparezca cuando el objeto esté correctamente colocado. Repita este proceso con los demás elementos y casillas numeradas de cada tipo.

6

**PASO 6:**

Agrupe el cuadro “GLOBAL\_ON” o “GLOBAL\_ONOFF” con elementos que deberían aparecer una vez que todos los objetos se hayan colocado en los destinos correctos, como un texto que confirme que todo es correcto y el botón “Siguiente”.

**7 PASO 7:**  
 Agrupe el cuadro "GLOBAL\_OFF" o "GLOBAL\_OFFON" con cualquier elemento que deba desaparecer una vez que todos los objetos se hayan colocado en el destino correcto, como las instrucciones o el contenido innecesario.



**Nota: En la página 6 de DND Genially, otros elementos también pueden ser útiles:**

- La casilla "RECOMENDADOR" (REINICIAR) permite a los jugadores volver a empezar (devuelve todos los elementos movidos a su lugar original).
- La casilla "VERIFICACIÓN" permite a los jugadores comprobar si sus respuestas son correctas a mitad del juego (esto es útil si no se añade un elemento "ACTIVADO" que aparezca cuando cada elemento esté colocado correctamente).
- Las casillas "WRONG\_ON" y "WRONG\_TEMP", cuando se agrupan con un elemento visible, muestran que se han colocado elementos incorrectos.
- El cuadro "CORRECCIÓN", que se coloca en la página pero es invisible para los jugadores, devuelve todos los elementos incorrectos a su lugar original.
- Tenga en cuenta que, si utiliza estos elementos, no es necesario utilizar los elementos "ON#" y "OFF#", pero esto reduce la retroalimentación y el flujo directos.



## EJEMPLOS DE LA HERRAMIENTA

Imagen	Uso posible
	<p><b>Ejemplo: Clasificar las pistas en la categoría correcta.</b></p> <p><b>Posible uso:</b> Los jugadores arrastran elementos (palabras, imágenes, símbolos) a la casilla correcta para desbloquear el siguiente paso; por ejemplo, separar los ingredientes "seguros" de los "peligrosos" en una sala de escape con temática científica.</p>
	<p><b>Ejemplo: Reconstruir un mensaje roto</b></p> <p><b>Posible uso:</b> Una frase, código o imagen se divide en fragmentos, y los jugadores deben arrastrar los fragmentos al orden correcto para revelar una pista oculta.</p>
	<p><b>Ejemplo: Colocar objetos en un mapa o diagrama.</b></p> <p><b>Uso posible:</b> Los jugadores arrastran etiquetas o iconos a la ubicación correcta en un mapa, plano o línea de tiempo para activar el siguiente rompecabezas.</p>