Herramienta de interactividad

NIVEL: Principiante

Plantilla de tarjeta giratoria Genially

LO ESENCIAL

La plantilla Genially Flipcard permite a los educadores crear tarjetas interactivas que se voltean al hacer clic para revelar información oculta. Es ideal para pistas, sugerencias, códigos y descubrimiento progresivo en "Escape rooms" digitales.

URL / Acceso: https://genially.com/template/genial-flipcard/

INFORMACIÓN ADICIONAL

Soporte multilingüe: Disponible en varios idiomas, incluidos inglés, francés, español y portugués. El idioma del contenido depende del usuario.

Requisitos técnicos: Funciona en ordenadores y tabletas con conexión a internet y navegador web. Compatible con pizarras interactivas.

Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje (DEA): Las tarjetas Flipcards admiten textos cortos, señales visuales y divulgación progresiva, lo que reduce la sobrecarga cognitiva para los estudiantes con DEA.

Coste y acceso:

- Precio: Gratis
- **Limitaciones del plan gratuito:** Compartir públicamente e interacciones básicas.
- **¿Se requiere cuenta o registro?** Sí, se requiere una cuenta de Genially para usar esta herramienta.

Co-funded by the European Union

FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA. LAS OPINIONES EXPRESADAS SON EXCLUSIVAMENTE LAS DEL AUTOR O AUTORES Y NO REFLEJAN NECESARIAMENTE LAS DE LA UNIÓN EUROPEA NI LAS DE LA AGENCIA EJECUTIVA EUROPEA DE EDUCACIÓN Y CULTURA (EACEA). NI LA UNIÓN EUROPEA NI LA EACEA SE HACEN RESPONSABLES DE ELLAS. (CÓDIGO DEL PROYECTO: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

CC BY NC SA

CÓMO USARLO

1

PASO 1:

Abre la plantilla Genially Flipcard y haz clic en "Usar esta plantilla". Inicia sesión o crea una cuenta gratuita de Genially.

2

PASO 2:

Edita cada tarjeta añadiendo texto, imágenes, números o símbolos en el anverso y el reverso. El anverso suele contener una pregunta o un símbolo, mientras que el reverso revela una pista o la respuesta.

3

PASO 3:

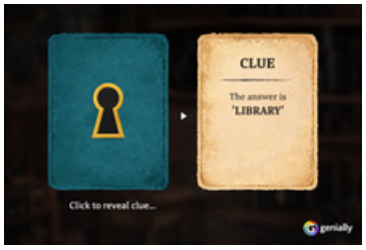
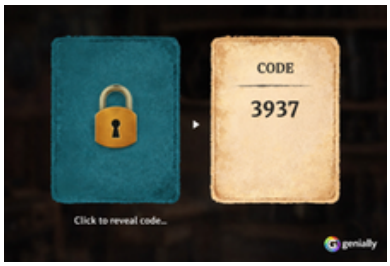
Duplica las tarjetas para crear un conjunto completo de pistas. Utiliza colores o iconos consistentes para estructurar los niveles de dificultad o las secuencias del rompecabezas.

4

PASO 4:

Previsualiza la interacción y comparte el enlace de Genially con los alumnos o insértalo en una plataforma de aprendizaje o en un sitio web de "Escape rooms".

EJEMPLOS DE LA HERRAMIENTA

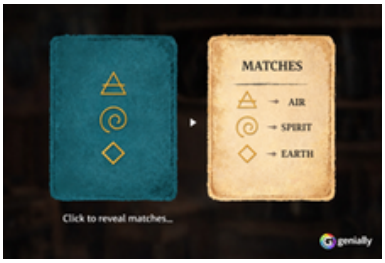
Imagen	Uso posible
	**Ejemplo: Tarjetas con pistas ocultas** **Posible uso:** Los alumnos voltean las tarjetas para revelar pistas una por una después de resolver las tareas.
	**Ejemplo: Bloqueo de cuestionario de opción múltiple** **Posible uso:** Un breve cuestionario donde solo las respuestas correctas revelan un mensaje de éxito que contiene la siguiente pista.

Co-funded by the European Union

FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA. LAS OPINIONES EXPRESADAS SON EXCLUSIVAMENTE LAS DEL AUTOR O AUTORES Y NO REFLEJAN NECESARIAMENTE LAS DE LA UNIÓN EUROPEA NI LAS DE LA AGENCIA EJECUTIVA EUROPEA DE EDUCACIÓN Y CULTURA (EACEA). NI LA UNIÓN EUROPEA NI LA EACEA SE HACEN RESPONSABLES DE ELLAS. (CÓDIGO DEL PROYECTO: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

CC BY NC SA

EJEMPLOS DE LA HERRAMIENTA

Imagen	Uso posible
	**Ejemplo: Rompecabezas de emparejamiento** **Posible uso:** El anverso muestra símbolos, el reverso revela significados o coincidencias.
	Ejemplo: Tarjetas de decisión Sí/No **Posible uso:** Los jugadores voltean las cartas para confirmar si una elección es correcta.
	Ejemplo: Fragmentos de historias **Posible uso:** Cada tarjeta desplegable revela una parte de la narrativa del juego de escape.

Co-funded by the European Union

FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA. LAS OPINIONES EXPRESADAS SON EXCLUSIVAMENTE LAS DEL AUTOR O AUTORES Y NO REFLEJAN NECESARIAMENTE LAS DE LA UNIÓN EUROPEA NI LAS DE LA AGENCIA EJECUTIVA EUROPEA DE EDUCACIÓN Y CULTURA (EACEA). NI LA UNIÓN EUROPEA NI LA EACEA SE HACEN RESPONSABLES DE ELLAS. (CÓDIGO DEL PROYECTO: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)