



# THINGLINK



## LO ESENCIAL

ThingLink es una herramienta que permite convertir imágenes, vídeos o entornos de 360° en experiencias de aprendizaje interactivas. Es ideal para crear "Escape rooms" inmersivas con puntos interactivos, pistas y puzles multimedia.

**URL / Acceso:** <https://www.thinglink.com/>



## INFORMACIÓN ADICIONAL

**Soporte multilingüe:** Admite todos los idiomas, ya que usted mismo inserta el texto; la interfaz está disponible en inglés y otros idiomas.

**Requisitos técnicos:** Compatible con los principales navegadores, tabletas y teléfonos inteligentes; requiere conexión a internet.

**Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje:** Admite narración de audio, iconos grandes e indicaciones visuales claras, lo que ayuda a reducir la carga de lectura.

### Coste y acceso:

- **Precio:** Freemium / Planes de pago para funciones avanzadas.
- **Limitaciones del plan gratuito:** Número limitado de escenas, tipos de puntos de acceso limitados.
- **¿Se requiere cuenta o registro?** Sí



## CÓMO USARLO

1

### **PASO 1: Crea una cuenta**

Regístrate en ThingLink usando tu correo electrónico, Google o Microsoft.

2

### **PASO 2: Sube una imagen, una foto de 360° o un vídeo.**

Utiliza fotos del aula, habitaciones diseñadas a medida o ilustraciones temáticas como base para tu escena.

3

### **PASO 3: Añadir puntos de acceso interactivos**

Inserta iconos interactivos que contengan texto, imágenes, audio, rompecabezas, códigos QR o enlaces externos.

4

### **PASO 4: Vincular varias escenas**

Conecta varias habitaciones para crear una experiencia de escape completa (por ejemplo: “De la biblioteca al laboratorio y de ahí a la puerta final”).

5

### **PASO 5: Publicar y compartir**

Comparte el juego mediante un enlace o insértalo en sitios web, plataformas LMS o materiales de aprendizaje digital.



## EJEMPLOS DE LA HERRAMIENTA

### Uso posible

#### Ejemplo: Sala de escape de 360°

**Posible uso:** Crear una sala virtual totalmente explorable donde los jugadores hagan clic para encontrar pistas.

#### Ejemplo: Punto de acceso con pista oculta

**Posible uso:** Un icono en el que se puede hacer clic revela un código necesario para desbloquear el siguiente paso.

#### Ejemplo: Punto de acceso a pistas de audio

**Posible uso:** Los jugadores hacen clic para escuchar un mensaje grabado o una instrucción secreta.

#### Ejemplo: Escenas vinculadas

**Posible uso:** Conectar varias habitaciones para crear "Escape rooms" por etapas.

#### Ejemplo: Rompecabezas de imágenes

**Posible uso:** Insertar una imagen con minijuegos o números ocultos integrados.