



GENIALLY



## LO ESENCIAL

Una plataforma en línea para crear presentaciones interactivas y animadas, así como contenido gamificado (cuestionarios, infografías, "Escape rooms") sin necesidad de programar.

**URL / Acceso:** <https://genially.com/>



## INFORMACIÓN ADICIONAL

**Soporte multilingüe:** El sitio web y las plantillas de Genially son compatibles con varios idiomas; la interfaz está disponible en inglés y otros idiomas importantes.

**Requisitos técnicos:** Navegador web (ordenador de sobremesa, tableta) con conexión a internet; no requiere instalación especial.

**Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje (DEA):** Utilice imágenes claras, narración de audio y texto mínimo en cada diapositiva para ayudar a los alumnos con dificultades específicas de aprendizaje (DEA).

- **Coste y acceso:**
- **Precio:** Freemium – plan gratuito disponible.
- **Limitaciones del plan gratuito:** Algunas plantillas avanzadas, funciones o la eliminación de la marca pueden requerir un plan de pago (no siempre se indica claramente).
- **¿Se requiere cuenta?** Sí



## CÓMO USARLO

**1 PASO 1:**  
Regístrate para obtener una cuenta gratuita en Genially e inicia sesión.

**2 PASO 2:**  
Elige una plantilla adecuada para la dinámica de un juego de escape (por ejemplo, la categoría "Juego de escape" o "Gamificación") de la galería de plantillas.

**3 PASO 3:**  
Personaliza las diapositivas/páginas: añade tus salas de juego, pistas, puntos interactivos (áreas en las que se puede hacer clic), temporizadores y botones interactivos.

**4 PASO 4:**  
Inserta contenido multimedia: imágenes, audio, videoclips cortos, animaciones para enriquecer la presentación de la pista.

**5 PASO 5:**  
Configura la interactividad: por ejemplo, cuando un jugador haga clic en un punto de acceso, aparecerá una ventana emergente con un acertijo, o un botón permitirá avanzar a la siguiente habitación.

**6 PASO 6:**  
Añade una diapositiva de "reflexión" o una página de resumen final donde los participantes introduzcan un código o respondan a una pregunta para terminar el juego.

**7 PASO 7:**  
Publica el Genially y comparte la URL/enlace con los jugadores (o insértalo en tu LMS o plataforma de formación).

**8 PASO 8:**  
Utilice las herramientas de análisis o los widgets de comentarios integrados (si es necesario) para comprobar cómo interactuaron los participantes.



## EJEMPLOS DE VISUAL

Nombre	Uso posible
Icono de candado	Indica un objeto o rompecabezas bloqueado.
Iconos de teclas	Representa una recompensa o solución.
Icono de mapa	Muestra la navegación o el progreso de la sala.
Lupa	Se utiliza para pistas ocultas
Símbolo de advertencia	Señala un desafío o un riesgo.



## EJEMPLOS DE ANIMACIONES

Nombre	Uso posible
Encadenar	Revela las pistas gradualmente
Zoom	Centra tu atención en un objeto
Rebotar	Resaltar elementos en los que se puede hacer clic
Deslizar	Simular el movimiento de una puerta o cajón
Animación en bucle	Indicar objetos interactivos