



# TALLERES





# Gamificación a través de Escape Rooms creados en GENIALLY



# Tabla de Contenido

1. Clases dinámicas y activas...
2. Retos del proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales
3. ¿Cómo la gamificación a través de escape rooms podría apoyar estos desafíos?
4. ¿Qué es la gamificación?
5. ¿Para qué sirve?
6. ¿Cuáles son los 5 pasos para gamificar en genially?
7. 4 beneficios de genially
8. ¿Qué es genially?
9. ¿Cómo funciona genially?
10. Funcionalidades de genially
11. Demostración de genially

# Clases dinámicas y activas...





# Retos del proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales

## Fatiga Zoom

- **LA FATIGA EMOCIONAL** se relaciona con sentirse abrumado y agotado después de interactuar con las otras personas.
- **LA FATIGA MOTIVACIONAL** se relaciona con la motivación para comenzar una actividad y sentirse activo.
- **FATIGA VISUAL** es como se percibe su visión o angustia visual.
- **LA FATIGA SOCIAL** se refiere a la sensación de querer estar solo después de interactuar con otras personas.
- **FATIGA GENERAL** se relaciona con la experiencia superior de estar cansado.

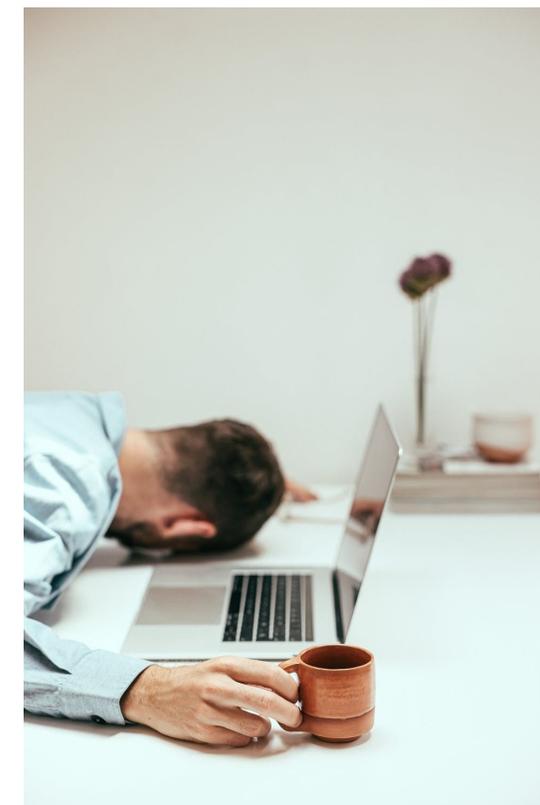


Foto de Cup of Couple en Pexels





# Retos del proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales

## FALTA DE SOCIALIZACIÓN

Las **barreras potenciales** para el aprendizaje y la socialización de los estudiantes en el **entorno en línea** incluye:

- Lapsos de tiempo entre interacciones
- Falta de normas de comunicación claras
- La ausencia de señales visuales auditivas de conversación
- Un desequilibrio percibido en el compromiso
- La responsabilidad, y / o esfuerzo entre miembros de un grupo de trabajo.



# ¿Cómo la Gamificación a través de escape rooms podría apoyar estos desafíos?



Foto de Dids en Pexels

# ¿Que es la gamificación?

Consiste en disfrutar cada instante de nuestras actividades en clases, sin importar la complicación, la motivación es clave y el juego es el medio para que ocurra.

Para desarrollarla necesitamos de breakouts, puzzles, juegos, quizzes...

## ¿Para qué sirve?

- Enganchar
- Alumno protagonista
- Crea recuerdos
- Motiva



# ¿Cuales son los 5 pasos para gamificar en Genially?

- **Diseño:** diagrama las pruebas y define objetivos.
- **planifique:** crea diagramas en papel antes de gamificar.
- **Elija:** Las plantillas que se adapten a sus necesidades.
- **Edite:** Añade elementos interactivos y recursos en su creación.
- **Comparta:** en la plataforma educativa o presentación directa.

Todos los recursos creados en Genia.ly son creadas con una cuenta gratuita





## 4 BENEFICIOS DE GENIALLY

- **INTERACTIVIDAD**, estudiante protagonista.
- **ANIMACIÓN**, contenidos con movimientos y animación.
- **MONITORIZACIÓN**, medir y analizar los contenidos creados.
- **INTEGRACIÓN**, con otras herramientas web.

# ¿Qué es Genially?

Genially es una herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo.



# Funcionalidades de Genially

- **Interactividad:** un contenido interactivo atrapa la atención del alumno, puede añadir interactividad a través de texto, imágenes, videos, audios y enlaces.
- **Animación:** la animación permite presentar el contenido de una forma atractiva, genially ofrece varios estilos y efectos de animación.
- **Integración:** permite trabajar en la nube, desde cualquier equipo y lugar. Lo mejor es que puede usar el enlace de su creación para insertarlo en una web, un artículo o un LMS.

# Genially en la educación nos permite...

## + Atención.

El contenido visual capta todas las miradas. Es el 90% de la información que procesamos.

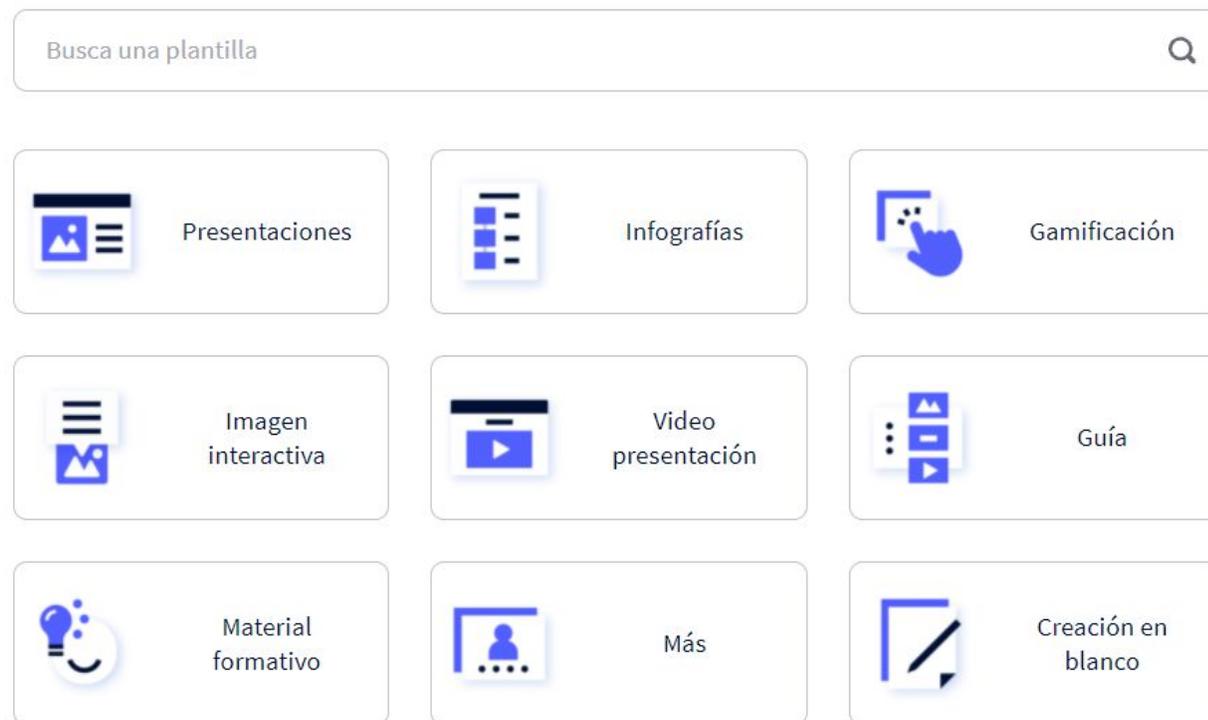
## + Participación.

La interactividad hace que exploremos para descubrir más información de forma autónoma.

## + Memorable.

Si has visto algún genially sabes de lo que hablamos. Sorprende y es fácil de recordar.

# Tipos de actividades que pueden ser creadas en Genially





# Versión de pago



**EDUCACION**  
Si das clase o estudias

**EMPRESA**  
Si formas parte de una organización

Mensual  Pago anual   
Ahorra hasta un 48% al año

**Free**

Si acabas de aterrizar en Genially y quieres probar.

**Gratis**  
Por siempre

**ELEGIR**

- Incluye:
- ✓ Creaciones ilimitadas
  - ✓ Visualizaciones ilimitadas
  - ✓ Plantillas y recursos gratuitos

**Estudiante**

Ventajas premium para que tus trabajos destaquen.

**\$1.25USD/mes**  
Facturado anualmente

**ELEGIR**

- Todas las características **Free** además de:
- ✓ Plantillas y recursos premium
  - ✓ Visualización sin conexión
  - ✓ Descarga en PDF y JPG

**Edu pro**

Todas las ventajas para enseñar y motivar siempre.

**\$4.99USD/mes**  
Facturado anualmente

**ELEGIR**

- Todas las características **Estudiante** además de:
- ✓ Control de privacidad
  - ✓ Importación de archivos PPT
  - ✓ Insertar audio desde tu equipo

**Master**

Accede a todas las ventajas premium y que nada te frene.

**\$20.82USD/mes**  
Facturado anualmente

**ELEGIR**

- Todas las características **Edu pro** además de:
- ✓ Personalización de marca
  - ✓ Monitorización
  - ✓ Colaborativo avanzado



No olvide...



# Los 4 momentos de una clase

## Inicio

- Romper el hielo
- Motivación
- Diagnóstico de conocimientos previos presentación del tema
- Contextualización del problema o necesidad de la clase



## Desarrollo

Es el enlace del conocimiento previo con el nuevo

Se facilita el procesamiento de la información hasta convertirlo en nuevo conocimiento



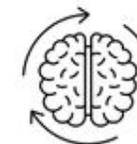
## Refuerzo

Consolida el aprendizaje a través de la retroalimentación aclaración de conceptos, ejemplificación, u otras actividades.



## Cierre

Propicia la transferencia de los aprendizajes, la jerarquización y la síntesis del proceso.





# DEMOSTRACIÓN DE GENIALLY



# ¡Manos a la obra!

# Cómo aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos

La aplicación de la "gamificación" en el aula debe servir para motivar a los alumnos y darles el control de su aprendizaje. Para ello, es fundamental integrar el juego en la programación del curso.

