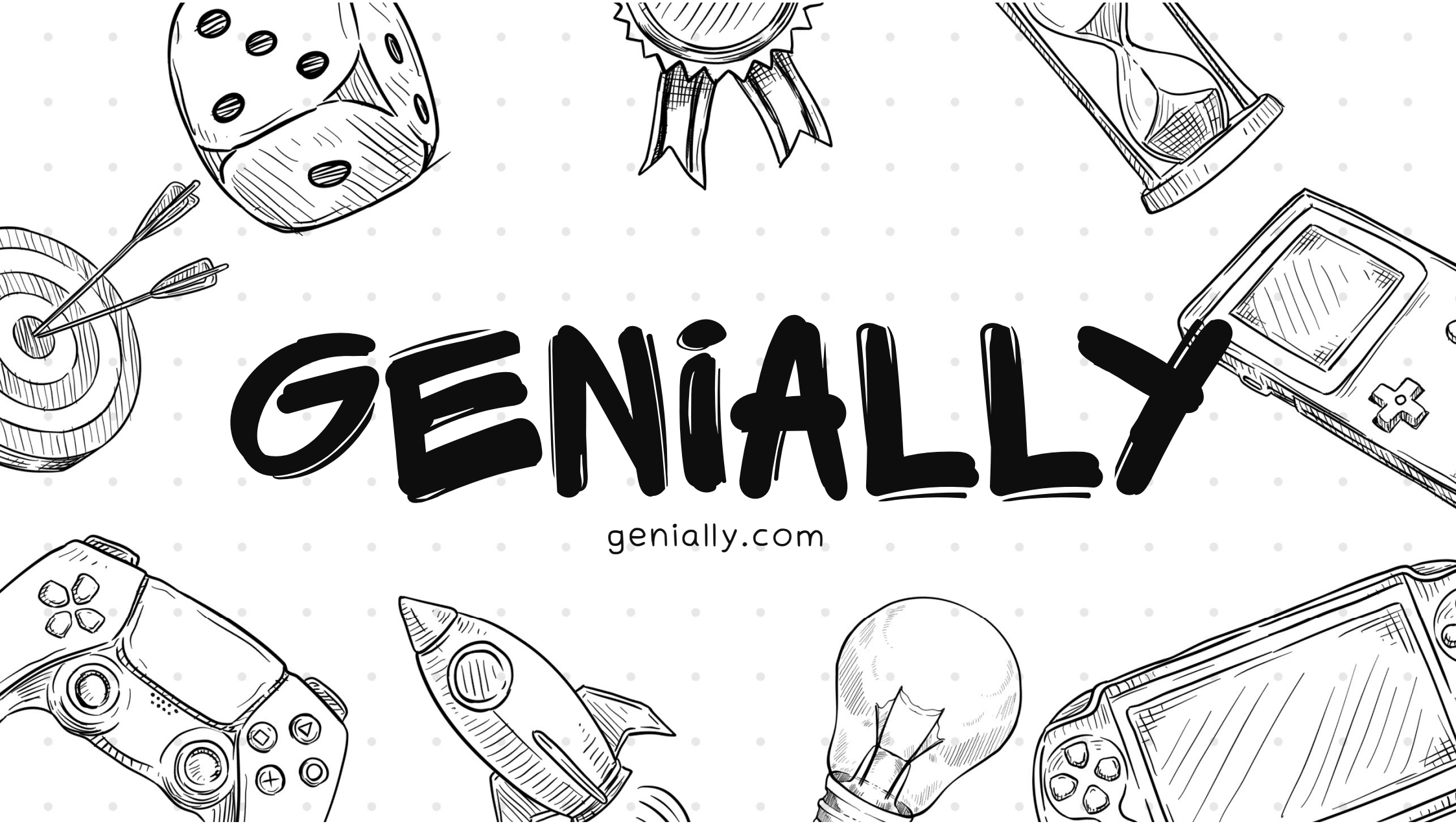
gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




GENIALLY
genially.com

Introducción

Genially es una plataforma en línea que se utiliza para crear contenido interactivo y animado, como presentaciones, infografías, cuestionarios y actividades de aprendizaje.

Se utiliza ampliamente en la educación y la formación porque hace que el contenido sea más atractivo y visualmente interesante.

genially

Features Solutions Create Templates Pricing

Log in Sign up

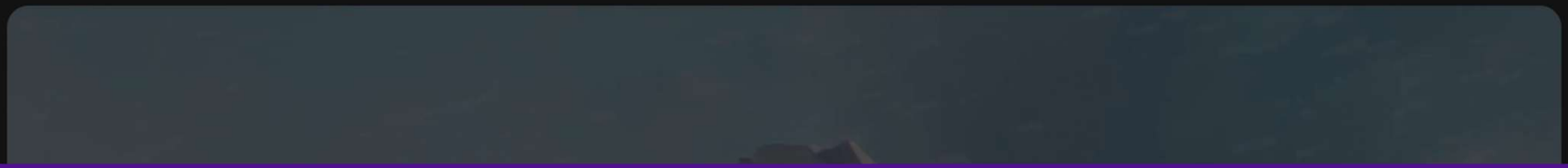
Here to join a live session? Enter your code

Build interactive and gamified experiences

Make interactive learning and communication materials with Genially's easy-to-use content creation tool. Design fun, click-to-explore experiences that captivate your audience.

Start free now

TikTok Telefónica SANTILLANA Figma



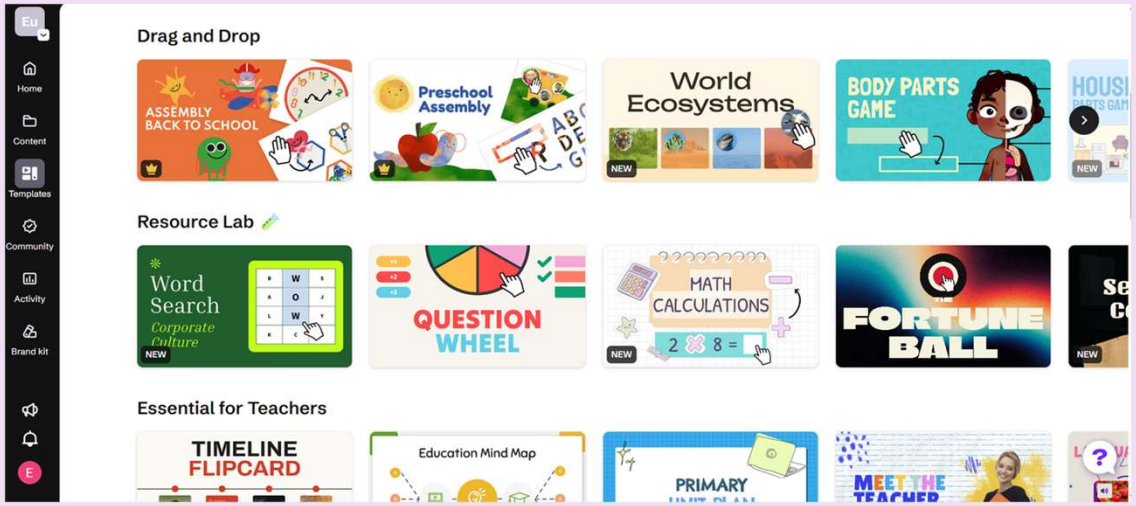
Empezando

Visita genially.com e inicia sesión o crea una cuenta gratuita.

En la página principal, haz clic en "Crear Genially" para comenzar un nuevo proyecto.

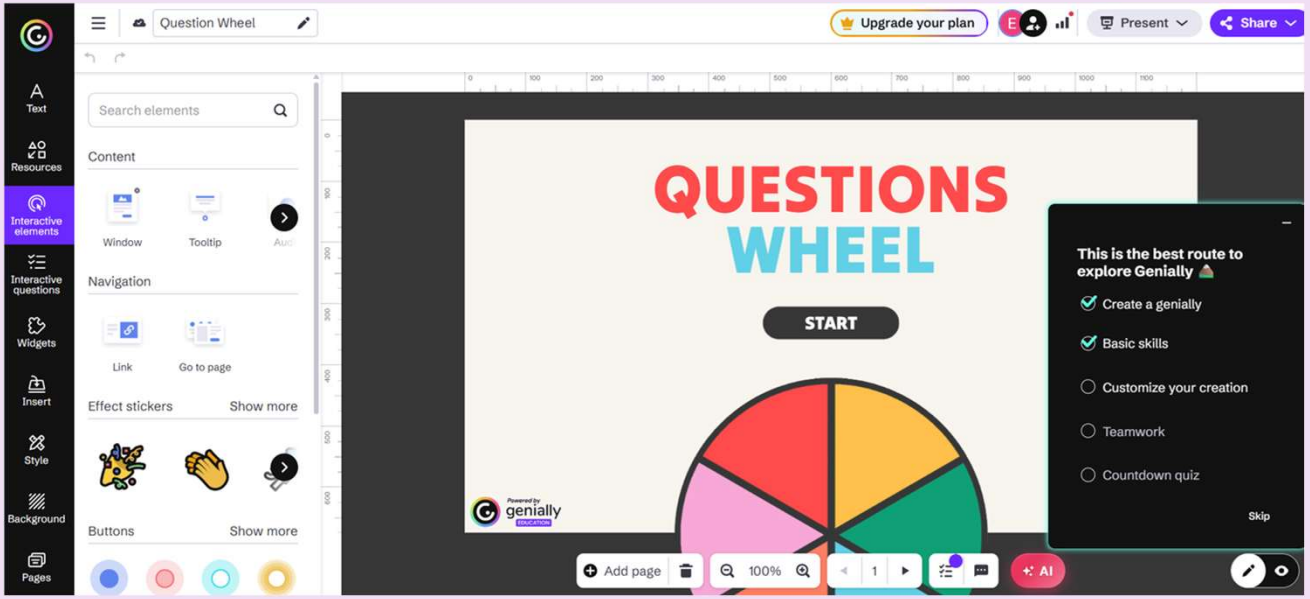
Elegir una plantilla

Tras iniciar sesión, los usuarios pueden crear nuevos proyectos o elegir entre numerosas plantillas prediseñadas.
La plataforma ofrece un editor de arrastrar y soltar, por lo que los usuarios no necesitan conocimientos de programación para diseñar contenido interactivo.



Edición y adición de interactividad

Los usuarios pueden añadir animaciones, elementos interactivos, ventanas emergentes, vídeos y audio para que su contenido sea interactivo. Estas funciones ayudan a convertir las presentaciones convencionales en experiencias interactivas.



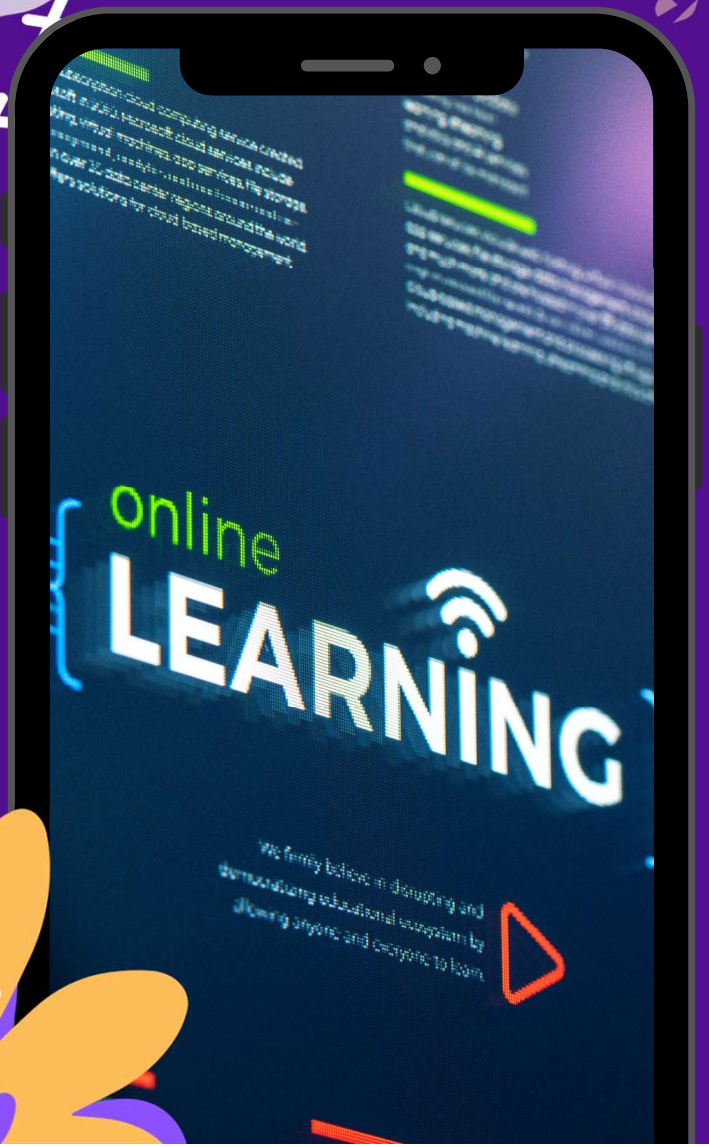
Intercambio

Genially también permite a los usuarios añadir cuestionarios, encuestas y elementos lúdicos. Estas herramientas ayudan a los profesores a comprobar la comprensión y a aumentar la participación de los alumnos.

Cuando termine, haga clic en "Compartir" para generar un enlace o insertar el proyecto en un LMS o sitio web.

Conclusión

El contenido interactivo hace que el aprendizaje sea más activo y atractivo, ya que los usuarios exploran la información en lugar de limitarse a leer y mirar.



GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: Genially

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 para la Movilidad y los Programas de la UE (AMPEU). Ni la Unión Europea ni la entidad financiadora se hacen responsables de ellas.

CC BY NC

GamifiedEd

Co-funded by the European Union

PUČKO OTVORENO UČILIŠTE ČAKOVEC

LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA
NÉPI EGYETEM LENDVA

#Kayros
DIGITAL INNOVATION

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE