

CONTENIDOS ELABORADOS POR DOCENTES PARA DISTINTAS MATERIAS ETAPAS Y NIVELES PARA UTILIZAR CON JUEGOS DIDÁCTICOS

En esta presentación se han realizado capturas de pantalla de diferentes juegos didácticos, utilizando contenidos elaborados por maestros y profesores para los distintos niveles y asignaturas que imparten.

Al pie de las imágenes se ha realizado una pequeña ficha con los datos de los contenidos utilizados en los distintos juegos.



Ejemplos de contenidos para juegos



BINGO

0 0 12 5

los frutos secos tienen la piel

A) dura
B) blanda
C) verde
D) roja

Valor de la pregunta: 6 **CONFIRMACIÓN DATOS INTRODUCIDOS** Marcar en todos

Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4
9 18 23 32 46	4 19 29 35 41	4 20 29 36 48	7 17 22 34 42
1 17 21 35 41	7 11 24 40 47	3 13 27 33 42	1 16 21 39 49
4 6 18 <input type="text"/>	4 6 9 <input type="text"/>	4 6 21 <input type="text"/>	4 6 39 <input type="text"/>
Jugador 5	Jugador 6	Jugador 7	Jugador 8
9 18 21 38 44	5 19 28 37 41	7 18 21 35 46	1 18 27 35 45
7 12 29 39 47	4 17 24 32 44	9 17 24 31 49	5 16 26 37 41
4 6 16 <input type="text"/>	4 6 10 <input type="text"/>	4 6 14 <input type="text"/>	4 6 16 <input type="text"/>

Autor/a: Marina Isabel Ramírez	Juego: Bingo
Nivel: Infantil	Fichero: cno-inf-conocimiento_entorno1.txt
Materia: Conocimiento del entorno	Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



BUSCA EL PALO

para el parchis se necesitan....

- A) dados y fichas
- B) cuadrados y fichas
- C) garbanzos y fichas
- D) dados y lápices

RESPUESTA CONFIRMAR **28**

Lorenzo

ACIERTOS	PUNTUACIÓN	FALLOS
0	75	9

Autor/a: María Ángeles Bascón

Juego: Busca el palo

Nivel: Infantil

Fichero: gen-inf-juegos1.txt

Materia: Juegos y juguetes

Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



4 8 PAREJAS OCULTAS 20 41

Andrés **SIGUIENTE INTENTO**

NIÑO ESTUDIOSO	A
NIÑO VAGO	SHIZUKA
NIÑA ESTUDIOSA	C
4	PIKO
GATO CÓSMICO	E
6	F
7	MINIDORA
8	H
9	DEKIGUSU
CANARIO DE SHIZUKA	NOBITA

Autor/a: Irene Muñoz

Juego: Busca el palo

Nivel: Infantil

Fichero: gen-inf-juegos1.txt

Materia: Dibujos animados

Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



María

AHORCADO

34

INSTRUCCIONES INICIO

P E N C _ L

INTRODUCIR LETRA CONFIRMAR

LA PALABRA NO CONTIENE LA LETRA: M

TIEMPO 1

MARCADOR
ACIERTOS: 5
FALLOS: 5
REPETICIONES: 2
PISTAS: 3
TIEMPOS EXTRA: 0
TIEMPO: 35
PUNTUACIÓN: 75

75

PISTA 1
YOU CAN USE IT FOR WRITING

PISTA 2
THE LAST LETTER IS L

PISTA 3
THE FIRST LETTER IS P

Autor/a: José J. Guillén

Juego: Ahorcado

Nivel: 1º Primaria

Fichero: ing-1prim-classroom1.txt

Materia: Inglés

Idioma: Inglés

Ejemplos de contenidos para juegos



Carla ESCALETA

10x10

A gorro, gafas y bañador B espinilleras y botas

C botas y casco D casco y coderas

¿Qué equipamiento usarías para montar en bicicleta?

VOTOS OPCIÓN A **A 52,0%**

VOTOS OPCIÓN B **B 20,0%**

VOTOS OPCIÓN C **C 12,0%**

VOTOS OPCIÓN D **D 16,0%**

TERMINAR VOTACIÓN

FINALIZAR COMODIN

Autor/a: Antonio M. Herenas

Juego: 10x10

Nivel: 2º Primaria

Fichero: cno-2pri-salud_deport1-10p.txt

Materia: Conocimiento del medio

Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



5 **ATRAPA UN MILLÓN** **5**

Todas las plantas producen su alimento en...

1 **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8**

Las hojas

El tallo **SE VAN 0**

Las raíces **SE VAN 150000**

Las raíces y las hoja **SE VAN 200000**

APLICAR APUESTA **0**

VER SOLUCIÓN

Autor/a: Nuria Revilla

Juego: Atrapa un millón

Nivel: Primaria

Fichero: cno-pri-plantas1.txt

Materia: Conocimiento del medio

Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



3 **0** **BALONCESTO** **4** **3**

La parte sólida de la Tierra se llama

A) núcleo
B) corteza
C) hidrosfera
D) geosfera

RESPUESTA

CONFIRMACIÓN DATOS INTRODUCIDOS **1** **2** **3**

Alberto

Pregunta	Valor	Resultado
Primera	3	Correcta
Segunda	2	Correcta
Tercera	1	Correcta
Cuarta	3	
Quinta		

Autor/a: David Duque

Juego: Baloncesto

Nivel: 5º Primaria

Fichero: cno-5pri-latierraeneluniverso1.txt

Materia: Conocimiento del medio

Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



PASAPALABRA

Ajuste de tiempo

CORRECTA

INCORRECTA

PASAPALABRA

PASAPALABRA STOP

LETRA M

CONCURSANTE UNO

VERSION ORAL

COMENÇA PER LA M

Construcció de pedra que servia per a protegir les ciutats contra els atacs dels enemics

16

102

Carlos

Autor/a: V.Domenech, A.Fortuny

Juego: Pasapalabra

Nivel: 6º Primaria

Fichero: cno-6pri-ibers.txt

Materia: Ibers i Romans

Idioma: Catalán

Ejemplos de contenidos para juegos



LA RULETA DE LA FORTUNA PISTA

T O D O S L O S N I O S
C R E C E N E X C E P T O U N O

TIRAR 10 **3** **RESOLVER PANEL**

Rocío
0 0

Carla
0 3035

Ángeles
0 0

A E I O U
B C D F
G H J K
L M N Ñ
P Q R S
T V W X
Y Z - +

Autor/a: Rebeca de la Cova

Juego: La ruleta de la fortuna

Nivel: ESO

Fichero: len-eso-frase2.txt

Materia: Lengua

Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



2 0 200 MINIPOLY 0 2

Un mol se mide en:
A) Gramos B) Uma
C) Metros D) Número de partículas

CORRECTO. SOLUCIÓN D

Jugador 4
33 CONFIRMAR

Jugador 1
37 CONFIRMAR

Jugador 2
40 CONFIRMAR

Jugador 3
40 CONFIRMAR

TIRAR DADO

1 2 3 4 5 6
SALIDA CARTA

7 8 9 10 11
16 CARTA 15 14 13 12 0

COMPRAR
EDIFICAR
PAGAR
Nº PROP
VENDER
Nº P HOT
VENDER HOTEL
Nº PROP
SUBASTAR
TERMINAR

Autor/a: Catalina Naranjo

Juego: Minipoly

Nivel: 3º ESO

Fichero: mat-3eso-geometria1.txt

Materia: Matemáticas

Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



EL DUELO

7

1. Hardware

2. Averías

3. Sistema operativo

4. Base datos

1. Si, con VMware

2. No.

3. A veces

1 2 3

¿Puede correr Windows XP bajo Linux?

480

140

660

Autor/a: Juan Miguel Quintero

Juego: Carrera

Nivel: PCPI

Fichero: inf-1pcpi-general1.txt

Materia: Informática

Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



0 **0** **CARRERA** **6**

Di cuál de las siguientes afirmaciones sobre la reposición diaria es falsa:

A) Requiere una negociación continuada B) Requiere una negociación continuada
C) Requiere una negociación continuada D) Se puede llevar a cabo en mejores condiciones

VER SOLUCIÓN **MARCADOR RÁPIDO**

1	●				
2	●				
3	●				
4	●	●			
5	●				
6	●				
7	●				
8	●				
9	●				
10	●				

A 20,0% B 20,0% C 40,0% D 20,0%

NOMBRE J1 NOMBRE J2 NOMBRE J3 NOMBRE J4 NOMBRE J5
NOMBRE J6 NOMBRE J7 NOMBRE J8 NOMBRE J9 NOMBRE J10

Autor/a: Marta Jiménez

Juego: Carrera

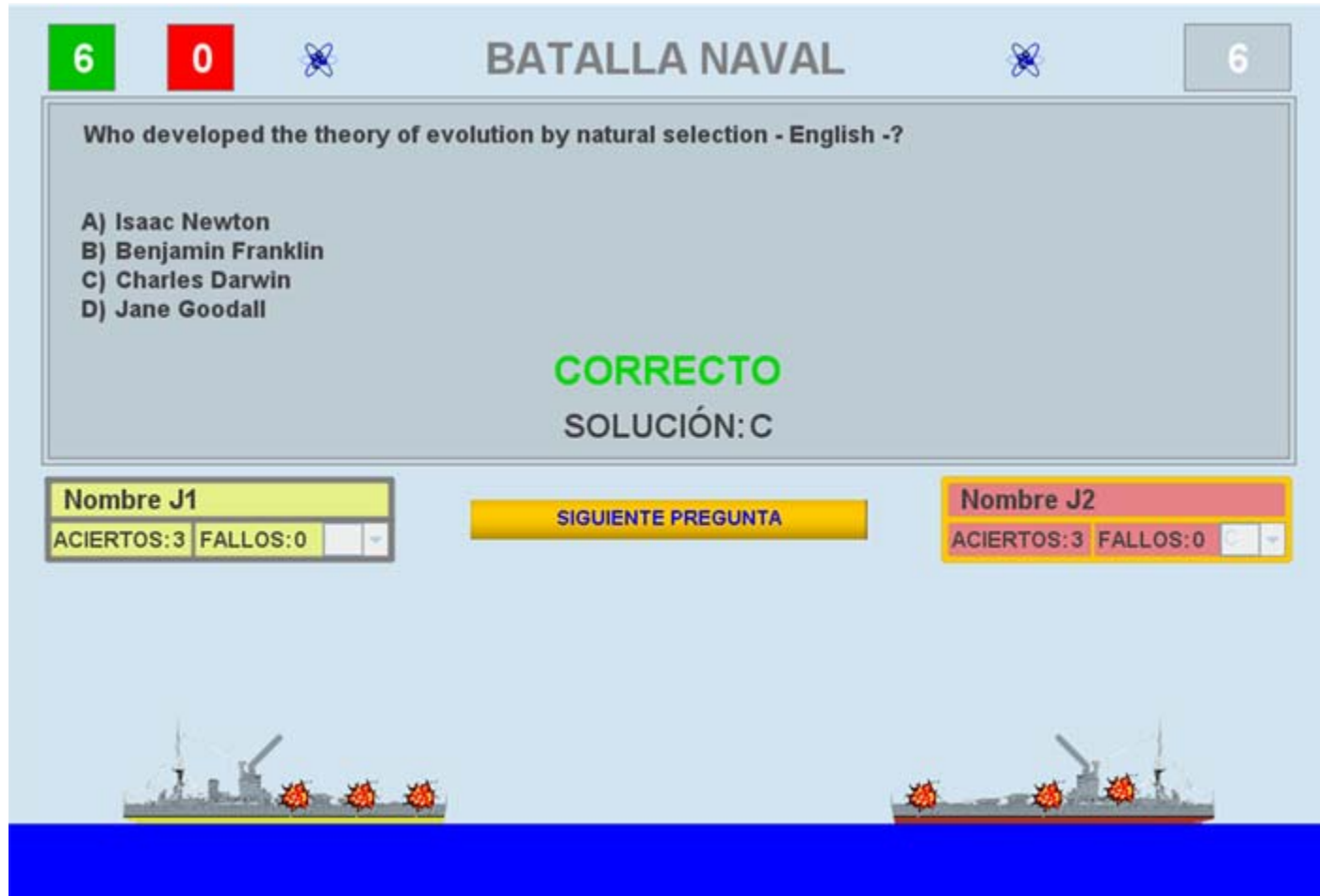
Nivel: Ciclo formativo

Fichero: far-2cfm-almacen1.txt

Materia: Almacen

Idioma: Castellano

Ejemplos de contenidos para juegos



Autor/a: Elvira Nieva	Juego: Batalla naval
Nivel: Bachillerato	Fichero: ing-2bac-general1.txt
Materia: Inglés	Idioma: Inglés

Ejemplos de contenidos para juegos



3
7
⚛

ENCUENTRO

⚛
5

¿En qué año comenzó la I Guerra Carlista?

A) 1808
B) 1812
C) 1845
D) 1833
E) 1830
F) 1800

SIGUIENTE PREGUNTA
SOLUCIÓN: D CORRECTO
TIEMPO

DEFENSA	MEDIA	DELANTERA	DELANTERA	MEDIA	DEFENSA
L2 Jug 1	L3 Jug 1	L1 Jug 1	L2 Jug 1	L1 Jug 1	L3 Jug 1
L2 Jug 2	L3 Jug 2	L1 Jug 2	L2 Jug 2	L1 Jug 2	L3 Jug 2
L2 Jug 3	L3 Jug 3	L1 Jug 3	L2 Jug 3	L1 Jug 3	L3 Jug 3

RESPUESTA

EQUIPO 1 GOLES FAVOR: 1 PUNTOS: 150

EQUIPO 2 GOLES FAVOR: 1 PUNTOS: 100

Autor/a: Carlos Ruiz

Juego: Encuentro

Nivel: 2º Bachillerato

Fichero: his-2bac-olimpiada1.txt

Materia: Historia

Idioma: Castellano