

# CONTENIDOS ELABORADOS POR DOCENTES PARA DISTINTAS MATERIAS ETAPAS Y NIVELES PARA UTILIZARLOS CON JUEGOS DIDÁCTICOS DEL PROYECTO AJDA

En esta presentación se han realizado capturas de pantalla de diferentes juegos didácticos del Proyecto AJDA, 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



**0** **0** **BINGO** **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 <b>23</b> 32 46	4 19 <b>29</b> 35 41	4 20 <b>29</b> 36 48	7 <b>17</b> 22 34 42
<b>1</b> 17 21 35 41	7 11 24 40 47	3 13 27 33 42	<b>1</b> 16 21 39 49
4 6 18 <input type="checkbox"/>	4 6 9 <input type="checkbox"/>	4 6 21 <input type="checkbox"/>	4 6 39 <input type="checkbox"/>

Jugador 5	Jugador 6	Jugador 7	Jugador 8
9 18 21 <b>38</b> 44	5 19 28 37 41	7 18 21 35 46	<b>1</b> 18 27 35 45
7 12 <b>29</b> 39 47	4 <b>17</b> 24 32 <b>44</b>	9 <b>17</b> 24 31 49	5 16 26 37 41
4 6 16 <input type="checkbox"/>	4 6 10 <input type="checkbox"/>	4 6 14 <input type="checkbox"/>	4 6 16 <input type="checkbox"/>

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

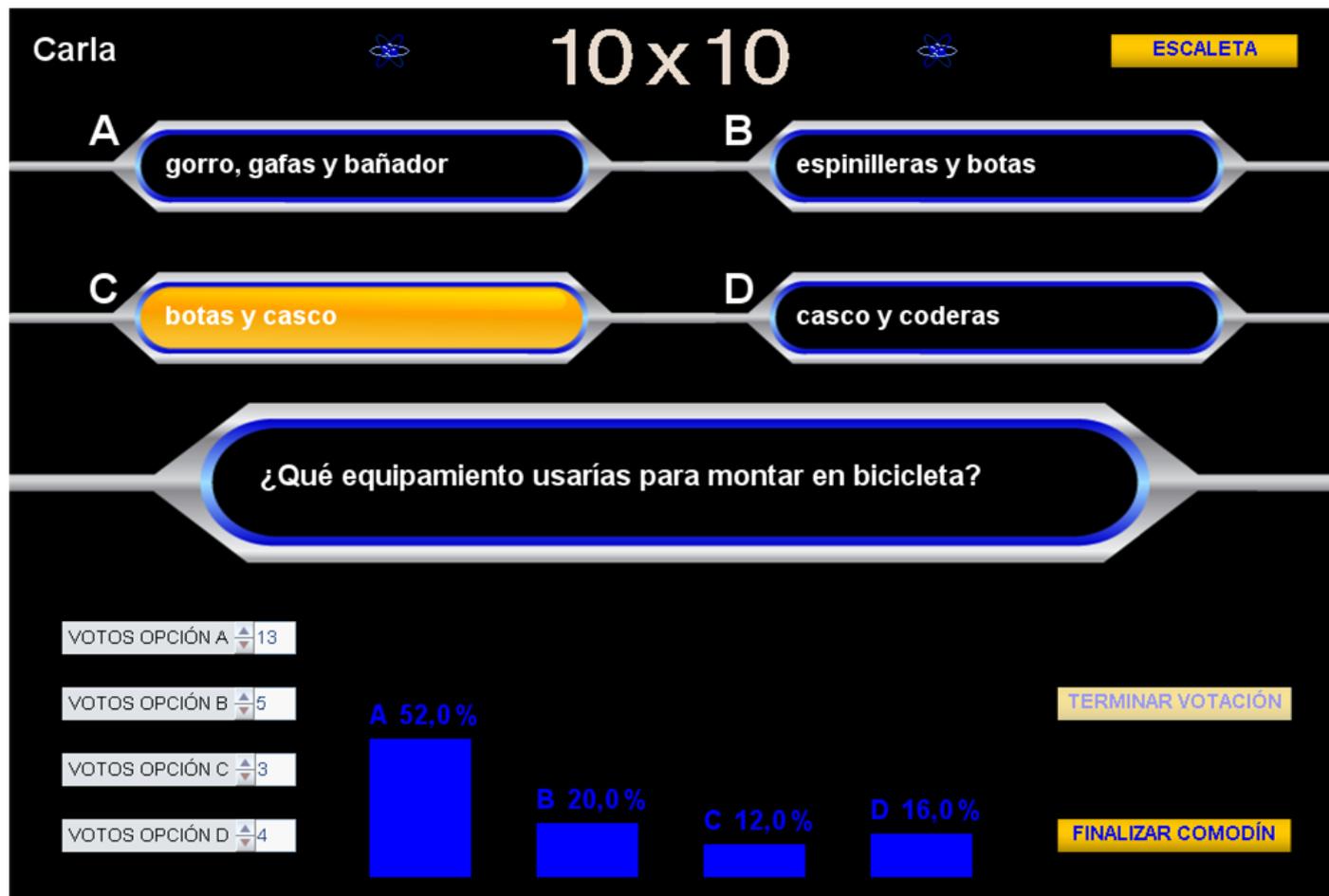
PISTA 1  
YOU CAN USE IT FOR WRITING

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



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 15000**

Las raíces y las hoja **SE VAN 20000**

**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

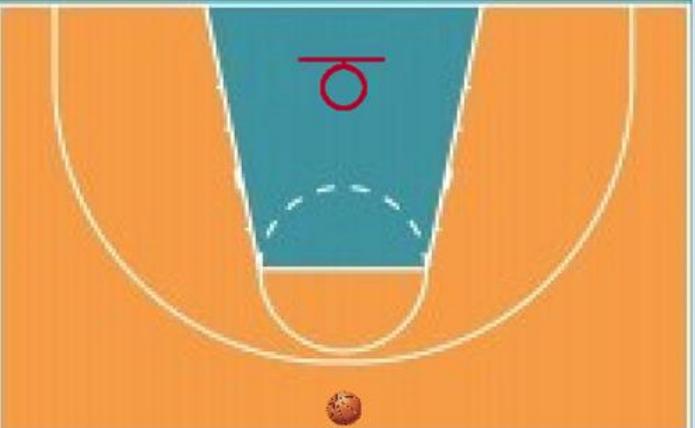
A) núcleo  
B) corteza  
C) hidrosfera  
D) geosfera

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

Carlos

16

102

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 D

Jugador 2  
40 CONFIRMAR

Jugador 3  
40 CONFIRMAR

TIRAR DADO

1 2 3 4 5 6  
SALIDA CARTA

7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 CARTA

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

**C 40,0%**

A 20,0%   B 20,0%   C 40,0%   D 20,0%

**NOMBRE J1**

B

**NOMBRE J2**

B

**NOMBRE J3**

C

**NOMBRE J4**

C

**NOMBRE J5**

D

**NOMBRE J6**

D

**NOMBRE J7**

C

**NOMBRE J8**

C

**NOMBRE J9**

A

**NOMBRE J10**

A

Autor/a: Marta Jiménez	Juego: Carrera
Nivel: Ciclo formativo	Fichero: far-2cfm-almacen1.txt
Materia: Almacen	Idioma: Castellano

# Ejemplos de contenidos para juegos



6 0  **BATALLA NAVAL**  6

Who developed the theory of evolution by natural selection - English -?

A) Isaac Newton  
B) Benjamin Franklin  
C) Charles Darwin  
D) Jane Goodall

**CORRECTO**  
SOLUCIÓN: C

Nombre J1  
ACIERTOS: 3 FALLOS: 0

**SIGUIENTE PREGUNTA**

Nombre J2  
ACIERTOS: 3 FALLOS: 0



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 D

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