

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN	CARACTERÍSTICAS
Genially (web)	Plataforma para crear presentaciones interactivas, infografías y juegos	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de contenido interactivo que genera compromiso ● Facilita la presentación de información compleja ● Variedad de plantillas personalizadas ● Fomenta la creatividad ● Colaboración en tiempo real
Quizalize (web)	Herramienta para crear cuestionarios interactivos y juegos de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluación formativa ● Herramienta de seguimiento de progreso ● Diferenciación del aprendizaje ● Adaptación y personalización a distintos niveles ● Integración con Google Classroom
Quizlet (web, IOS, Android)	Plataforma para estudiar mediante tarjetas de memoria y juegos	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación y uso de tarjetas de memoria ● Refuerzo basado en la repetición espaciada ● Juegos de repaso interactivos ● Facilita el aprendizaje colaborativo ● Colaboración y competencia
Blooket (web)	Plataforma de juegos educativos con preguntas de opción múltiple y otros formatos	<ul style="list-style-type: none"> ● Variedad de modos de juego ● <i>Feedback</i> o retroalimentación inmediata ● Gamificación del aprendizaje ● Personalización de preguntas según el nivel del estudiante ● Facilita el aprendizaje colaborativo y competitivo
Tiny Tap (web, IOS Android)	Plataforma para crear y compartir juegos educativos interactivos y personalizados	<ul style="list-style-type: none"> ● Variedad de juegos educativos

		<ul style="list-style-type: none"> ● Personalización de contenidos ● Juegos personalizados por niveles o materias específicas ● Facilita el aprendizaje autónomo ● <i>Feedback</i> o retroalimentación para ajustar el aprendizaje
Wordwall (web)	Herramienta para crear juegos y actividades interactivas personalizadas	<ul style="list-style-type: none"> ● Variedad de plantillas lúdicas ● Personalización de contenidos ● Uso en diversas disciplinas ● Feedback o retroalimentación
Educaplay (web)	Plataforma para crear y compartir actividades educativas interactivas	<ul style="list-style-type: none"> ● Diversidad de actividades (crucigramas, sopas de letras) ● Integración multimedia ● Uso en diferentes idiomas ● Compartición y acceso a recursos de otros docentes
Interacty (web)	Plataforma para crear contenido interactivo como cuestionarios, presentaciones y juegos	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de contenido interactivo ● Variedad de plantillas personalizadas ● Fácil de usar ● Adecuado para proyectos de aula
Factile	Herramienta para crear juegos de preguntas y respuestas al estilo de Jeopardy	<ul style="list-style-type: none"> ● Interfaz estilo Jeopardy ● Personalización de preguntas ● Uso en tiempo real ● Fomenta el aprendizaje activo ● Adecuado para repasos

PLATAFORMAS LÚDICAS PARA PRIMARIA

Existen en la red muchos videojuegos creados con múltiples plataformas que tienen un cariz educativo orientados a Primaria.

En este apartado vamos a seguir explorándolos para ver todo su potencial:

[Ninja Math](#) (gratuito) es un videojuego para poner a prueba tus habilidades matemáticas:

- Tiene tres niveles de dificultad: sumas y restas, multiplicación y división, y raíces cuadradas y potencias.
- Se puede jugar en el navegador o descargar en Windows.
- La mecánica consiste en hacer parejas de números saltando sobre los interruptores.
- Está creado con [Unity](#).

[BodyQuest](#) (gratuito). Es un videojuego educativo creado por la empresa Didactoons para aprender anatomía del cuerpo humano en niños y niñas de Primaria.

- Cada sistema corporal es una aventura.
- Se puede jugar en app de IOS y Android y en Switch (versión demo gratuita).
- Tiene narrativa: un equipo de científicos utilizan *nanobots* para entrar en un cuerpo enfermo y destruir el virus.

[Zoombers](#) (demo gratis). Es una plataforma para el aprendizaje de las Matemáticas. Algunas de sus características son:

- Está diseñada para un alumnado de entre 5 y 13 años.
- Utiliza IA para adaptar el nivel de dificultad a las habilidades de cada niño/a.
- Organiza torneos de Matemáticas mentales entre compañeros o fuera del aula.
- Se puede monitorizar el progreso tanto por parte de las familias como del profesorado y asignar actividades en momentos concretos.

[Dragon box](#) (gratuitos y de pago). Es una plataforma educativa diseñada para el aprendizaje de las Matemáticas. Algunas de sus características son:

- Cada aplicación va orientada a una edad y al aprendizaje de un concepto matemático desde un enfoque manipulativo en digital. Busca la comprensión del concepto matemático.
- Contiene recursos imprimibles y guías pedagógicas para docentes.
- Trabaja a partir del descubrimiento y la intuición.
- Tiene diferentes niveles desde a partir de 5 años.

[Smile&Learn](#) (gratuito con compras dentro). Es una plataforma educativa para edades comprendidas entre 3 y 12 años con actividades educativas en forma de juego digital que aborda el currículo completo. Algunas de sus características son:

- Está disponible en 6 idiomas.
- Se puede personalizar por el centro educativo.

- Es inclusiva atendiendo a alumnado con necesidades educativas especiales.
- Es un entorno seguro, sin publicidad y multidispositivo.

[Gaubí](#) (gratuito). Es una aplicación de **mejora de la ortografía** en Primaria donde a partir de tres niveles y con un trasfondo ODS, se trabajan las reglas ortográficas teniendo en cuenta diferentes niveles cognitivos de adquisición de las mismas, en un formato Arcade, investigador y narrativo interactivo. Algunas de sus características son:

- Utiliza un sistema de progreso que valora la eficacia del aprendizaje y el tiempo de uso de la pantalla.
- Las mecánicas de juego están integradas con la respuesta cognitiva.
- Promueve la memorización y automatización de las reglas gramaticales.

En gamificación se utilizan elementos del diseño de juegos en el contexto d

HERRAMIENTAS PARA GENERAR VIDEOJUEGOS TEXTUALES

NIVEL	NIVEL 3
OBJETIVO	Diseñar una cinemática para dar la introducción narrativa y plantear la misión
CARACTERÍSTICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Modelo vídeo con cinemáticas • Introduce el planteamiento narrativo • Utiliza diferentes recursos digitales en diferentes formatos: imagen, audio, texto • Se valora el uso de la IA
HERRAMIENTAS IA	<p>Mira estas herramientas de ejemplo (puedes utilizar las que prefieras):</p> <p>GENERADOR DE IMÁGENES: Leonardo AI</p> <p>GENERADOR DE VÍDEOS: Genmo AI</p> <p>GENERADOR DE TEXTO: ChatGPT</p>

GENERADOR DE AUDIO: [Suno AI](#)