

2.5. Juego de memoria (Memory game)



Con este tipo de contenido interactivo H5P podremos crear un juego de memorias utilizando imágenes (y si se desea texto). El juego consiste en que el alumnado conecte dos imágenes iguales o que estén directamente relacionadas, pudiendo editar un texto explicativo o motivador cuando se acierte.

Para empezar hacemos clic en la aplicación Memory Game de H5P. Nos aparecerá una pantalla para completar diferentes apartados:

- Título: este será el título del recurso que aparecerá en la página principal del curso, en la unidad o sección donde queramos añadir esta actividad.
- Tarjetas: podemos definir el juego para emparejar tarjetas idénticas o bien tarjetas con imágenes relacionadas (por ejemplo dos enunciados equivalentes). En función de estas dos formas de emparejar, completaremos los datos de las tarjetas.

Si necesitamos añadir más tarjetas, hacemos clic en el botón azul + Agregar:Entidad. Añadimos tantas tarjetas como queramos para componer el juego.



Para cada tarjeta completaremos la siguiente información:

- **Imagen:** en este apartado subiremos el archivo imagen para la tarjeta y además añadiremos un texto alternativo con una breve descripción de la imagen. Como se indica en este apartado, este texto será procesado para convertirse en un archivo de voz para facilitar el acceso al contenido al alumnado con problemas visuales. Además podemos añadir un sonido que se reproducirá al hacer clic en la imagen.
- **Imagen Coincidente:** este apartado lo completaremos si vamos a preparar un juego con imágenes relacionadas (no idénticas). En ese caso, aquí iría la imagen relacionada con la anterior y el resto de campos como antes.

Imagen *

 **Agregar**

Texto alternativo para la imagen *

Describe lo que se puede ver en la foto. El texto es leído por una herramienta de conversión de texto a voz, a usuarios con discapacidad visual.

Pista de Audio

Un sonido opcional que se reproduce cuando se voltea la carta.



Imagen coincidente

Una imagen opcional para emparejar, en vez de usar dos tarjetas con la misma imagen.

 **Agregar**

Texto alternativo para imágenes coincidentes

El texto es leído por una herramienta de conversión de texto a voz, a usuarios con discapacidad visual.

Pista de Audio Coincidente

Un sonido opcional que se reproduce cuando se voltea la segunda carta.



Descripción

Un breve texto opcional que aparecerá una vez se encuentren las dos cartas coincidentes.

Una vez añadidas las tarjetas completamos la configuración:

- **Ajustes de comportamiento:** se recomienda dejar la configuración predeterminada.

- Aspecto y comportamiento: En este apartado podemos, por un lado, cambiar el color del tema de nuestro juego. Y, en segundo lugar, añadir una imagen que decore la parte posterior de las tarjetas, pudiendo adaptarlas al tema que estamos repasando.



- Anulaciones de texto y traducciones: En este apartado podemos establecer el idioma del juego, y diferentes mensajes que se mostrarán en el juego, pudiendo cambiarlos y adaptarlos a nuestro estilo.

▼ Anulaciones de texto y traducciones

Aquí puede editar configuraciones o traducir textos usados en este contenido.

Idioma:

▼ Memory Game

☰ Giros de tarjeta

Texto para los giros de tarjetas *

Giros de tarjeta

Texto de tiempo usado *

Tiempo usado

Texto de comentarios *

¡Buen trabajo!

Texto del botón Intente de nuevo *

¿Volver a intentarlo?

Texto del botón Cerrar *

Cerrar

Texto del juego *

Juego de memoria. Encuentra las cartas que hacen juego.

Texto del juego terminado *

Todas las cartas han sido encontradas.

Texto de indexación de la tarjeta *

Tarjeta %num:

Texto de tarjetas sin voltear *

Sin voltear.

Texto de la tarjeta coincidente *

Coincidencia encontrada.

Revision #1

Created 2023-05-31 13:27:03 CEST by Cristina Martín Bruna

Updated 2023-10-04 14:48:25 CEST by Cristina Martín Bruna