

**IDEAL-GAME**

*Mejora de la didáctica, la educación y el aprendizaje   
en la enseñanza superior con el Creador de juegos serios en línea*

**Descripciones de los juegos**

**Conferenciantes**

**Título del proyecto:** Mejorar la didáctica, la educación y el aprendizaje

en la enseñanza superior con el Creador de juegos serios en línea

**Acrónimo:** IDEAL-GAME

**Número de referencia:** **2020-1-DE01-KA203-005682**

**Socios del proyecto:** P1Universidad de Paderborn (UPB), DE  
 P2Ingenious Knowledge GmbH (IK), DE  
 P3 Universidad de Pitesti (UPIT), RO  
 P4 Wyzsza Szkola konomi ii Innowacji w Lublinie (WSEI), PL  
 P5 Universidad de Dundee (UoD), UK  
 P6 Universidad a Distancia de Madrid SA (UDIMA), ES

# Descripciones en inglés

|  |  |
| --- | --- |
| Lluvia de palabras | Raining Words es un juego de parejas.  Aquí se crean las categorías y los términos asociados.  Las categorías se representan como libros.  Los términos van de arriba abajo.  Durante el juego, los jugadores tienen que emparejar los términos que caen con los libros de categoría que aparecen en la parte inferior. |
| Recopilar palabras | Collect Words es un juego de parejas.  Aquí se crea una categoría, así como términos asociados y no asociados.  La categoría se representa como un libro que el jugador puede mover.  Los términos correctos e incorrectos van de arriba abajo.  Los jugadores tienen que decidir qué términos pertenecen a la categoría (el libro) y cuáles no. |
| Memoria | En el juego de memoria, hay que encontrar los términos coincidentes.  En una hoja cubierta de tarjetas con varios términos, los jugadores tienen que dar la vuelta a las tarjetas una tras otra y encontrar los pares de términos correctos.  Un par puede constar de dos a cuatro términos. |
| Construir un puente | El juego Build a Bridge consiste en construir un puente utilizando términos.  El objetivo es utilizar los términos para representar un proceso y construir así el puente.  Los jugadores tienen que poner los términos en el orden correcto para que se pueda construir un puente. |
| Juego de conversación | El Juego de la Conversación consiste en elegir una respuesta correcta entre dos posibles.  Para ello, se crea un enunciado o una pregunta y dos posibles respuestas.  Si elige la respuesta correcta, el jugador recibe una nueva pregunta/afirmación y tiene que volver a elegir entre dos respuestas.  Si se elige la respuesta incorrecta, se acaba el juego. |
| Juego de preguntas | El juego de preguntas consiste en elegir una respuesta correcta entre cuatro posibles.  Para ello, se crea una pregunta y cuatro posibles respuestas.  Los jugadores tienen que elegir la respuesta correcta. |
| Explorar el campus | El Juego de exploración ofrece la posibilidad de realizar tareas sobre imágenes.  Para ello, se selecciona una imagen y se eligen posibles lugares u objetos que el jugador debe nombrar correctamente. |
| Grúa | El Juego de la Grulla ofrece la posibilidad de ordenar los textos correctamente.  Para ello, las secciones de los textos se muestran como contenedores que hay que colocar en un carguero en el orden correcto para producir el texto correcto.  Los jugadores tienen que seleccionar las secciones de texto en el orden correcto en el carguero.  Finalmente, un texto es el resultado. |