

50 Juegos

de *Canva* Programación



Canvassadors España

Canva

© 2026 Equipo Canvassadors España. Algunos derechos reservados.

Esta obra está protegida por las leyes de derechos de autor. Se permite su copia, distribución y comunicación pública siempre que se reconozca la autoría, no se utilice con fines comerciales y no se realicen obras derivadas.

No está permitido modificar, transformar ni crear obras derivadas a partir de esta publicación. Las citas breves con fines educativos, críticos o de reseña están permitidas bajo la legislación vigente, siempre que se reconozca la autoría y la fuente.

Licencia: Esta obra está licenciada bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (**CC BY-NC-ND 4.0**)

Autoría colectiva: Equipo Canvassadors España

Idea y coordinación: Fran Quesada (@francaedu) – Community Manager Canva España

Maquetación y diseño editorial: Natalia Naya (@natalianaya) – Canva Creator & Canvassador

Con la participación creativa del Equipo Canvassadors España, cuyos miembros han contribuido con su visión, experiencia y compromiso con la educación.

Primera edición: 2026

Licencia gestionada por Natalia Naya y Fran Quesada.

50 Juegos

de *Canva* Programación

Canvassadors España

FILE: PROLOGUE_INIT.CANVA
VERSION: 1.0.0



```
def __init__(self):  
    self.nombre = "Fran Quesada"  
    self.rol = "Community Manager Canva España"
```

Prólogo

Programar puede parecer complicado.
Pero con Canva, todo se vuelve más simple, más visual y más posible.

El aprendizaje es un código en constante actualización.
Experimentamos, jugamos y creamos para generar experiencias que dejen huella en nuestro alumnado.

En la primera entrega multiplicamos las posibilidades de Canva en el aula. En este segundo libro, nuestra comunidad educativa me ha demostrado que cuando creamos en comunidad, el resultado se multiplica. Canvassadors y Creators de Contenido Educativo se han unido para compartir ideas, tiempo y creatividad.

Aquí vas a encontrar juegos que van a hackear tu tiempo.
De esos que empiezas “solo para probar”... y acabas queriendo completar de principio a fin.

Pero lo mejor no es solo jugarlos.

Es que te animes a crear.
A hacer tu propia versión.
A llevarlo a tu aula, a tu equipo o a tu proyecto.

Porque ahí es donde ocurre lo realmente emocionante.

Que te diviertas,
Fran

```
def inicializar_aprendizaje():  
    # Este libro no es solo una guía, es un compilado de funciones  
    # diseñadas para hackear la rutina en el aula.  
  
# --- [ SISTEMA CARGADO: 100% ]  
---# > ESTADO: Listo para crear.
```


introducción

¿Qué es Canva Code?

Todo lo que necesitas saber antes de empezar

</> ¿Qué es?

Canva Code es una herramienta integrada dentro de Canva que permite crear experiencias digitales interactivas sin necesidad de saber programar. Solo tienes que describir lo que quieres en lenguaje natural y la inteligencia artificial lo construye por ti. Desde juegos educativos hasta calculadoras, todo funciona directamente dentro de tus diseños de Canva.

</> ¿Para qué sirve?

Te permite convertir ideas en proyectos web funcionales escribiendo solo una frase. Puedes crear sitios completos, formularios de contacto, trivias, juegos de memoria, cuestionarios interactivos, landing pages o cualquier herramienta digital que imagines. Es especialmente útil para educadores que necesitan actividades por niveles, emprendedores que quieren montar su web rápido, o creativos que buscan añadir interactividad a sus proyectos.

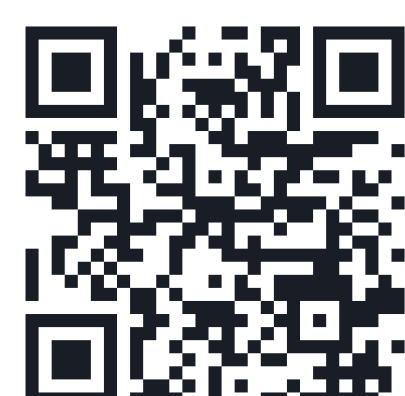
</> ¿Dónde lo encuentro?

Dentro de Canva, abre la pantalla de inteligencia artificial y busca el botón "Programar". Al hacer clic, se abrirá el editor de Canva Code donde puedes escribir tu solicitud en texto libre. La IA generará el código automáticamente y podrás previsualizarlo al instante. También puedes acceder directamente desde este link: <https://www.canva.com/ai/code>

</> ¿Y después qué?

Una vez creado tu proyecto en Canva Code, puedes "Usar en un diseño" para añadirlo como elemento interactivo dentro de cualquier presentación, doc, pizarra online o sitio web de Canva, o bien "Publicar" directamente como sitio web con su propio enlace público. Editar y mejorar es tan fácil como volver a escribir lo que necesitas cambiar, y Canva regenera el código al instante.

Empieza a programar



Índice

Este documento es interactivo

El índice, las insignias de Canvassadors y los juegos incluidos contienen enlaces que te permitirán navegar, explorar y descubrir contenido adicional de una forma sencilla y dinámica.

01. Math Rainbow Quest 

02. Bombillas binarias 

03. Series piratas 

04. Cálculo mental 

05. La carrera de camellos 

06. Ninja matemático 

07. Multiplicaciones animales 

08. Misión Espacial 

09. Memory-Fracciones 

10. ¡Ay, la memoria del robot! 

11. Primavera Numérica 

12. Tablas de multiplicar 

13. Huevos de Pascua 

14. Desafío triangular 

15. Whac-A-Mole 

16. Búsqueda del tesoro 

17. Misión: Aventura espacial 

18. Detectives de la “b” y la “v” 

19. Pasapalabra 

20. Juego memoria Sant Jordi 

21. Ortografía para espías 

22. Escape gramatical 

23. Antonimio, el despistado 

24. Acentuación divertida 

25. Prompt Maestro: Multijuegos [↗](#)

26. English Gumball Machine [↗](#)

27. Mitos y leyendas francesas [↗](#)

28. The golden bookmark [↗](#)

29. CVC Word Scramble [↗](#)

30. Verbos Irregulares [↗](#)

31. Wer wird Partizip-Millionär? [↗](#)

32. Mystery Escape Room [↗](#)

33. Who is this? [↗](#)

34. Magical school: verb to be [↗](#)

35. Irregular Verbs Tetris [↗](#)

36. Exploradores Galácticos [↗](#)

37. El flujo de la energía [↗](#)

38. ¡Misión Reciclaje! [↗](#)

39. Aventura Climàtica RPG [↗](#)

40. Clasificadores expertos [↗](#)

41. El Sistema Solar [↗](#)

42. Salva los ríos de España [↗](#)

43. Crononautas [↗](#)

44. Adivina quién [↗](#)

45. Entrena tu creatividad [↗](#)

46. Dirige la orquesta [↗](#)

47. Olimpiadas Robóticas [↗](#)

48. Código Oculto [↗](#)

49. Operación Código Jungla [↗](#)

50. ¡Dibuja esto! [↗](#)

Juegos para tus clases de matemáticas

Fran

Cristina

Ninja Matemático

Usa las flechas para moverte y la tecla de espacio para saltar. ¡Resuelve las multiplicaciones que aparecen en pantalla!

¡COMENZAR MISIÓN!

* ARCHIVO: juego_01.canva

Math Rainbow Quest



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Cálculo mental

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego interactivo de cálculo mental creado con Canva Code en el que el alumnado resuelve sumas y restas adaptadas a su nivel. Ajusta automáticamente la dificultad según los aciertos y errores, muestra progreso, nivel, puntuación y mantiene una estética visual alegre y motivadora tipo videojuego.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Se puede usar como rutina de inicio, rincón matemático, refuerzo individual o actividad por parejas. Permite practicar cálculo mental de forma lúdica, atender distintos ritmos de aprendizaje y reforzar la confianza del alumnado, ya que adapta la dificultad en función de su rendimiento.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

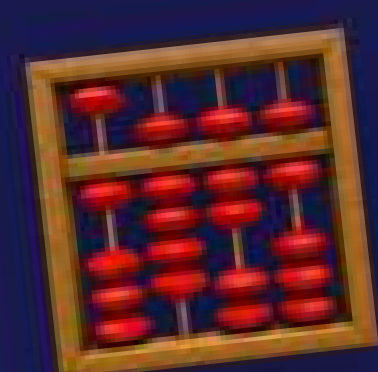
</> Volver al índice



Versión 1 >



Manu



Cálculo Mental Aventura ✨

★ Nivel 1

✓ 0

✗ 0

3 aciertos más para subir de nivel

Nivel 1

$$8 + 7 = ?$$

16

15

18

21

↺ Reiniciar partida

* ARCHIVO: juego_02.canva

Bombillas binarias



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Código binario

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego interactivo que permite representar números en sistema binario mediante bombillas que se encienden (1) o se apagan (0). El alumnado debe activar o interpretar combinaciones de bits para construir o leer números. Funciona como una herramienta dinámica para comprender la relación entre decimal y binario.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Permite practicar de forma activa la conversión entre decimal y binario, detectando errores en tiempo real. Favorece la comprensión del valor posicional y las potencias de 2 de forma visual y manipulativa. Facilita la atención a la diversidad, ya que cada alumno avanza a su ritmo según el nivel. Aporta motivación y evaluación formativa continua sin la presión de un examen.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



Elena



Bombillas Binarias

Aprende código binario de forma divertida

cultad

4 bits)

Modo de Juego

Construir

Tiempo Límite

Sin tiempo

Nuevo Juego



Audio

? Ayuda

0

tuación

0

Aciertos

0

Fallos

10

Pr

¡Selecciona la dificultad y modo de juego para comenzar!

Series piratas



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Infantil

</> Piratas

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego interactivo de temática pirata en el que el alumnado de Educación Infantil debe completar series lógicas para descubrir códigos secretos.

Cada serie se forma con elementos motivadores como monedas de oro, calaveras y gemas de colores. Al acertar, el cofre del tesoro se abre y se recibe una recompensa visual que refuerza el aprendizaje.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Se utilizaría en pequeño grupo, gran grupo o rincón digital, permitiendo que el alumnado complete las series en pizarra digital o tablet por turnos. La docente guía verbalmente el razonamiento, refuerza la observación de patrones y favorece la participación activa y cooperativa.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_03.canva



Versión 1 >



Alba



Aventura Pirata

¡Completa las series secretas para abrir los cofres del tesoro! 🗺️



¡Zarpar! ⚓

Cálculo mental



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Cálculo mental

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego de cálculo mental donde los alumnos ven números aparecer uno a uno y calculan mentalmente según el color: verde suma y rojo resta, sin signos. Al final escriben el resultado acumulado. Incluye varios niveles, barra de progreso y puntuación. Ofrece feedback inmediato: celebración si aciertan y paso automático si fallan, haciendo el aprendizaje dinámico y motivador.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Rutina diaria de cálculo mental, actividad motivadora en gran grupo o individual, refuerzo para distintos niveles y herramienta de evaluación rápida y formativa. Mejora la agilidad y precisión en los cálculos, potencia la atención y la memoria de trabajo, aumenta la motivación del alumnado mediante el juego y permite un aprendizaje adaptado y progresivo según el nivel de cada alumno/a.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

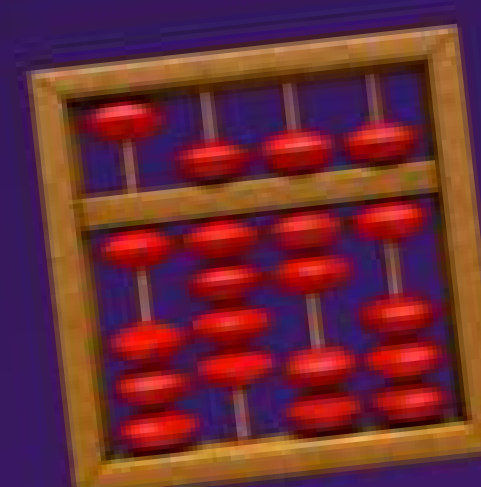
* ARCHIVO: juego_04.canva



Versión 1 >



Manu



Juego de Cálculo Mental

● Verde para sumar, ● Naranja para restar

Selecciona tu nivel



Nivel Fácil

3 números



Nivel Medio

5 números



Nivel

10 n

La carrera de camellos



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Medidas

section: .definición

</> ¿Qué es?

La carrera de camellos es un juego matemático sobre el Sistema Métrico Decimal, pensado para trabajar con estudiantes de 5º o 6º de primaria.

Lo ideal es hacer 4 grupos en clase. Cada equipo elige su nombre y una vez que empezamos, para avanzar hay que acertar preguntas sobre gramos, litros, metros, conversiones y equivalencias. El primer equipo en llegar a 10 puntos gana.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

El juego lo podrías usar como reto interactivo durante la explicación y como repaso final del sistema métrico. El alumnado trabajaría en parejas, resolviendo pruebas y comentando decisiones (Yo uso pizarras vileda para que muestren el resultado) .

Permite reforzar la comprensión, detectar errores en tiempo real y mejorar el razonamiento, la motivación y la participación activa en el aula.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



Alejandra



Carrera de Camellos

Configura los nombres de los jugadores

 Jugador 1

Nombre del Jugador 1

 Jugador 2

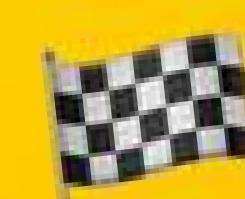
Nombre del Jugador 2

 Jugador 3

Nombre del Jugador 3

 Jugador 4

Nombre del Jugador 4

 Empezar Carrera

Ninja matemático



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Tablas de multiplicar

section: .definición

</> ¿Qué es?

Ninja Matemático es un juego de plataformas donde un ninja recorre un mundo infinito resolviendo multiplicaciones. Al acercarse a cada elemento matemático, el alumno elige entre tres respuestas, donde solamente una de ellas es correcta. Incluye sistema de vidas, puntuación, generación infinita de niveles y controles táctiles para móvil y tablet.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Ideal para repasar las tablas de multiplicar de forma lúdica y motivadora, tanto en gran grupo con proyector como en uso individual con ordenador o tablet. Funciona como rutina de inicio, rincón de matemáticas o refuerzo. Prioriza automáticamente las multiplicaciones más difíciles y evita repeticiones hasta completar el ciclo completo.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_06.canva



Versión 1 >



Cristina

Ninja Matemático

Usa las flechas para moverte y la tecla de espacio para saltar. ¡Resuelve las multiplicaciones que aparecen en pantalla!

¡COMENZAR MISIÓN!

* ARCHIVO: juego_07.canva

Juego multiplicaciones animales



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Tablas de multiplicar

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un tablero interactivo para practicar las tablas del 1 al 10 con temática de animales.

Incluye preguntas con opciones de respuesta, un semáforo que indica el progreso y un sistema de pistas. Integra animaciones y efectos que hacen el aprendizaje más visual y motivador.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

En gran grupo o por equipos para practicar una tabla, respondiendo y viendo el progreso en el semáforo.

Permite trabajar el cálculo mental, la comprensión de las multiplicaciones y la autoevaluación inmediata. Además, las pistas ayudan a atender diferentes ritmos y las dinámicas lo hacen más motivador y participativo.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



Esther

Multiplicaciones con Animales



¿Cuánto es...

$$2 \times 3 = ?$$

5

11

6

1

Misión Espacial



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Infantil

</> Números del 1 al 10

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego interactivo ambientado en el espacio donde el alumnado debe identificar números o resolver operaciones sencillas seleccionando la estrella correcta. Incluye modos de números, sumas, restas y mezcla, con retroalimentación inmediata y elementos visuales motivadores que fomentan el aprendizaje activo y la práctica repetida.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Ideal para trabajar cálculo mental y reconocimiento numérico en infantil y primaria (Números del 1 al 10). Puede usarse en pizarra digital, rincones de aprendizaje o trabajo individual mediante tablets.

Permite dinámicas por turnos o equipos, refuerzo positivo y adaptación a distintos niveles, favoreciendo la participación y la atención del alumnado.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_08.canva



Versión 1 >



Estefanía

★ **Aventura Espacial**

¡Elige un nivel para empezar!

★ 0 | 🎯 0

Memory-Fracciones Equivalentes



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Fracciones

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego de memory para emparejar fracciones equivalentes. Se trata de un juego infantil muy recurrente y atractivo para el alumnado de Educación Primaria, donde los alumnos, de uno en uno, deben ir volteando dos tarjetas para ver si coinciden. Si son pareja hace punto o pueden continuar hasta completar el tablero, pero si se equivocan, pasaría a jugar otro compañero/a.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Útil tanto de repaso de la unidad como de autoevaluación para comprobar el avance del alumnado.

Modalidad 1: Voltar dos cartas para encontrar fracciones equivalentes. El objetivo es emparejar ocho en el menor tiempo posible. Modalidad 2: Dividir la clase en dos equipos e ir saliendo para conseguir puntos para sus equipos formando parejas.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



Raquel



Memory de Fracciones

Encuentra las fracciones equivalentes

0

Movimientos

0/8

Parejas

0:00

Tiempo

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

¡Ay, la memoria del robot!



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Robótica

section: .definición

</> ¿Qué es?

Este juego de memoria tiene un total de 20 tarjetas y ayuda al alumnado de 2º de Primaria a desarrollar el pensamiento computacional, orientación espacial y habilidades matemáticas mediante parejas visuales sobre direcciones, secuencias y números, fomentando atención, lógica y observación.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Este juego puede utilizarse en el aula de forma individual, por parejas o en rincones de aprendizaje para desarrollar la memoria, la atención, la orientación espacial, el pensamiento computacional y las matemáticas. Además, favorece la cooperación, el lenguaje oral y permite realizar una evaluación lúdica y motivadora del alumnado.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



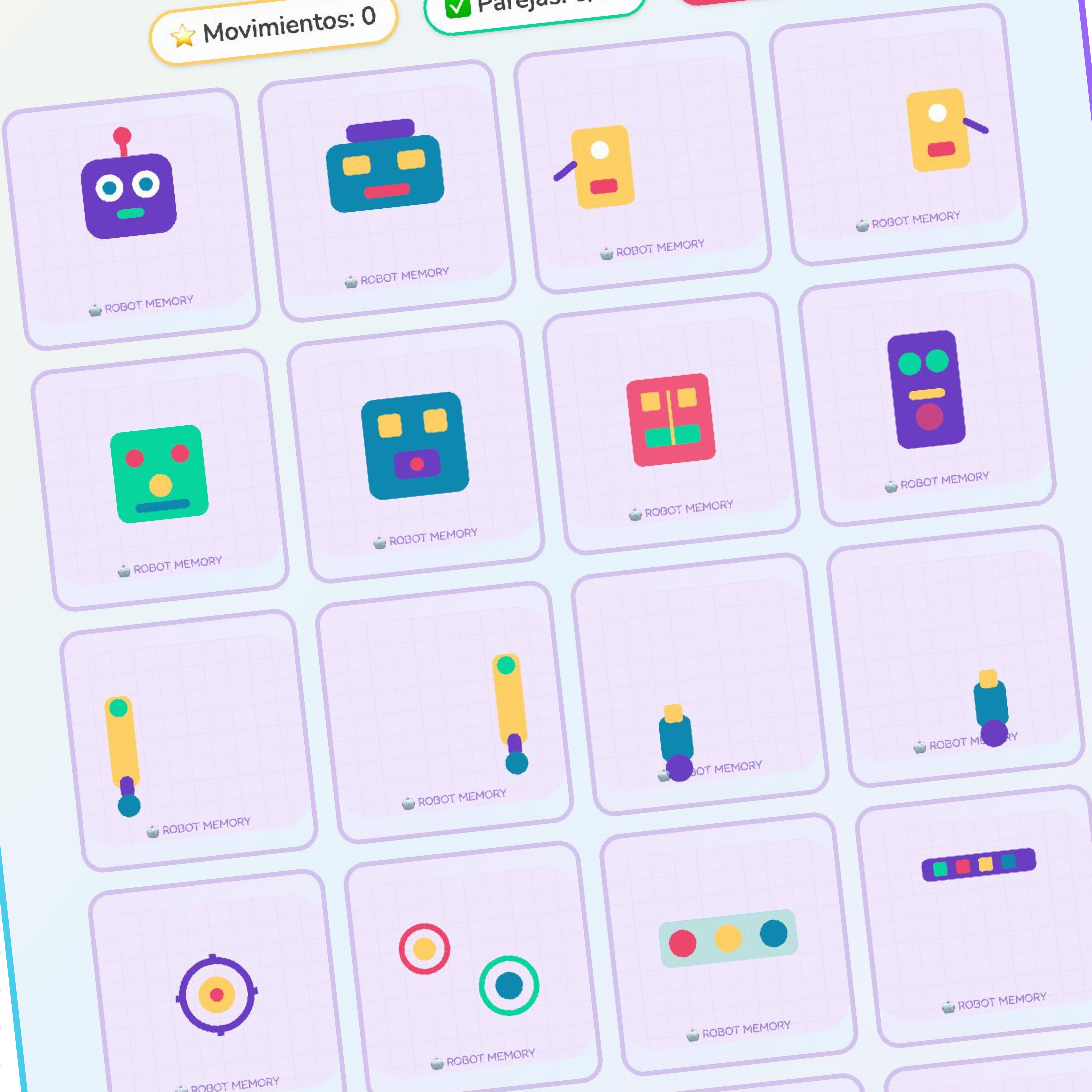
Sheila

Memoria Robot

★ Movimientos: 0

✓ Parejas: 0/10

Reiniciar



Primavera Numérica



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Infantil

</> Números del 0 al 10

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego con una temática de primavera, donde el alumnado podrá conocer la cantidad y grafía de los números del 0 al 10 de manera rápida y visual. Deberán contar los elementos de la primavera, seleccionar el número correcto y realizar el trazado del número.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Este juego está diseñado para ser utilizado en una pantalla interactiva, donde los estudiantes pueden seleccionar la respuesta correcta con su propia mano y realizar el trazado de forma fácil y sencilla. Además, cuenta con un botón que permite regresar al inicio, lo que facilita la selección del nivel adecuado según las necesidades del alumnado.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_11.canva



Versión 1 >



María José



Primavera Numérica

¡Cuenta y traza los números!

Elige tu nivel

 Fácil (1-5)

 Difícil (6-10)



Tablas de multiplicar



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Tablas de multiplicar

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego para practicar las tablas de multiplicar. Tiene dos modalidades: una fácil para trabajar de forma independiente las tablas con diez preguntas y una difícil para trabajar todas las tablas de forma salteada desde la tabla del 1 al 12, donde se realizan 20 preguntas.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Es un buen recurso para trabajar de forma motivadora y lúdica las tablas de multiplicar en el aula, tanto de forma grupal como de forma individual, pudiendo así individualizar el aprendizaje de cada alumno, ya que cada alumno puede elegir la tabla de multiplicar que quiere trabajar/reforzar o bien realizarlo de forma aleatoria con todas las tablas, adaptando así el rendimiento de cada uno.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



Carolina

 Práctica divertida

Juego de Tablas de Multiplicar

Elige una tabla, selecciona un nivel y responde las preguntas en orden salteado.

1. Elige la tabla

Cada alumno puede practicar la tabla que necesite.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

2. Elige

Nivel

10 preguntas
orden

Niv

20 preguntas
orden

Se

To

Huevos de Pascua



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Infantil

</> Efeméride Pascua

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego para asociar números del 1 al 10 en educación infantil: cada huevo tiene un color, un fondo distinto y un número. Los niños deberán jugar al memory, buscando las parejas correctas. Así reforzarán la atención, la memoria visual y la relación entre número, color y forma de manera divertida.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

La actividad se realizará en grupo: cada niño se acercará a la pantalla digital para tocar dos huevos e intentar encontrar la pareja con el mismo número. Mientras tanto, el resto observará atentamente, ya que en turnos posteriores participarán y su concentración será clave para recordar posiciones y acertar.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



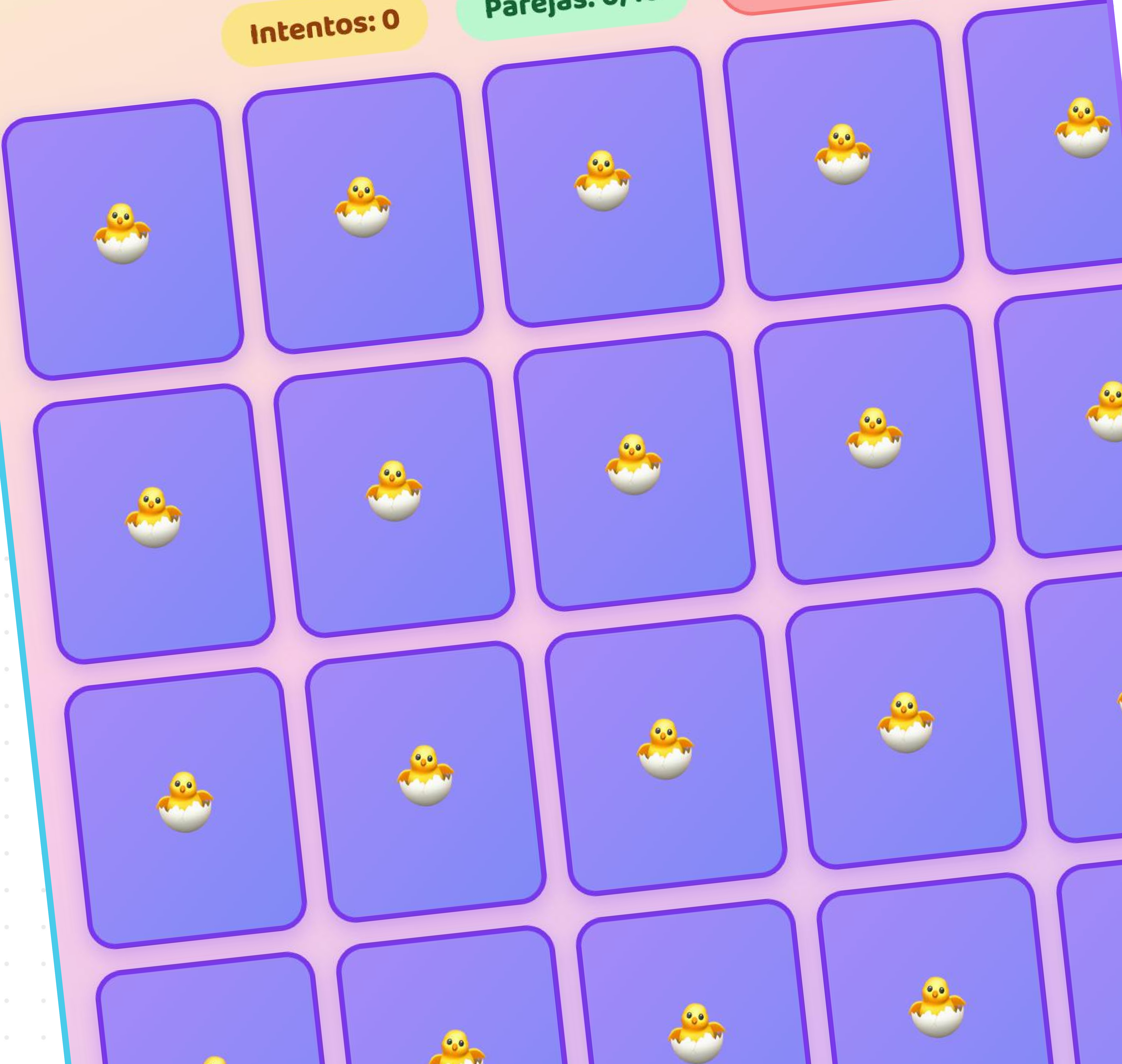
Eva

¡Memory de Pascua!

Intentos: 0

Parejas: 0/10

 Reiniciar



Desafío triangular



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Ángulos y lados

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego interactivo educativo creado en Canva que permite aprender la relación entre ángulos y lados de los triángulos. Funciona mediante diapositivas enlazadas con actividades dinámicas, preguntas y retos visuales que guían al usuario a través de distintos niveles de dificultad.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Se puede utilizar como actividad digital para repasar o introducir contenidos de geometría. El alumnado interactúa resolviendo retos, lo que favorece el aprendizaje activo y la motivación. Permite trabajar la comprensión de los triángulos, reforzar conceptos clave y fomentar la autonomía durante el proceso.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_14.canva



Versión 1 >



Marta



Desafío Triangular

Aprende sobre triángulos, sus ángulos y sus lados de forma divertida 🎯

📄 ¿Cómo jugar?

- 1 Responde preguntas sobre triángulos
 - 2 Arrastra y conecta lados con ángulos
 - 3 Identifica tipos de triángulos
- 🌟 ¡Gana estrellas en 3 niveles!

¡Empezar!

Whac-A-Mole



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Primaria

</> Tablas de multiplicar

section: .definición

</> ¿Qué es?

Whac-A-Mole es un popular juego de arcade y de mesa donde los jugadores deben golpear topos que emergen aleatoriamente de sus agujeros. En este juego trabajaremos las tablas de multiplicar y en cada topo aparecerán posibles resultados de una multiplicación dada.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

El uso del juego Whac-A-Mole (aplastatopos) en el aula es una estrategia de gamificación eficaz para automatizar las tablas de multiplicar a través de la velocidad de reacción y la memoria a corto plazo.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_15.canva



Versión 1 >



Carlos

Gran feria del cálculo

Multiplícala Mol

Golpea al topo con el resultado correcto y gana

Nivel
Tabla del 1

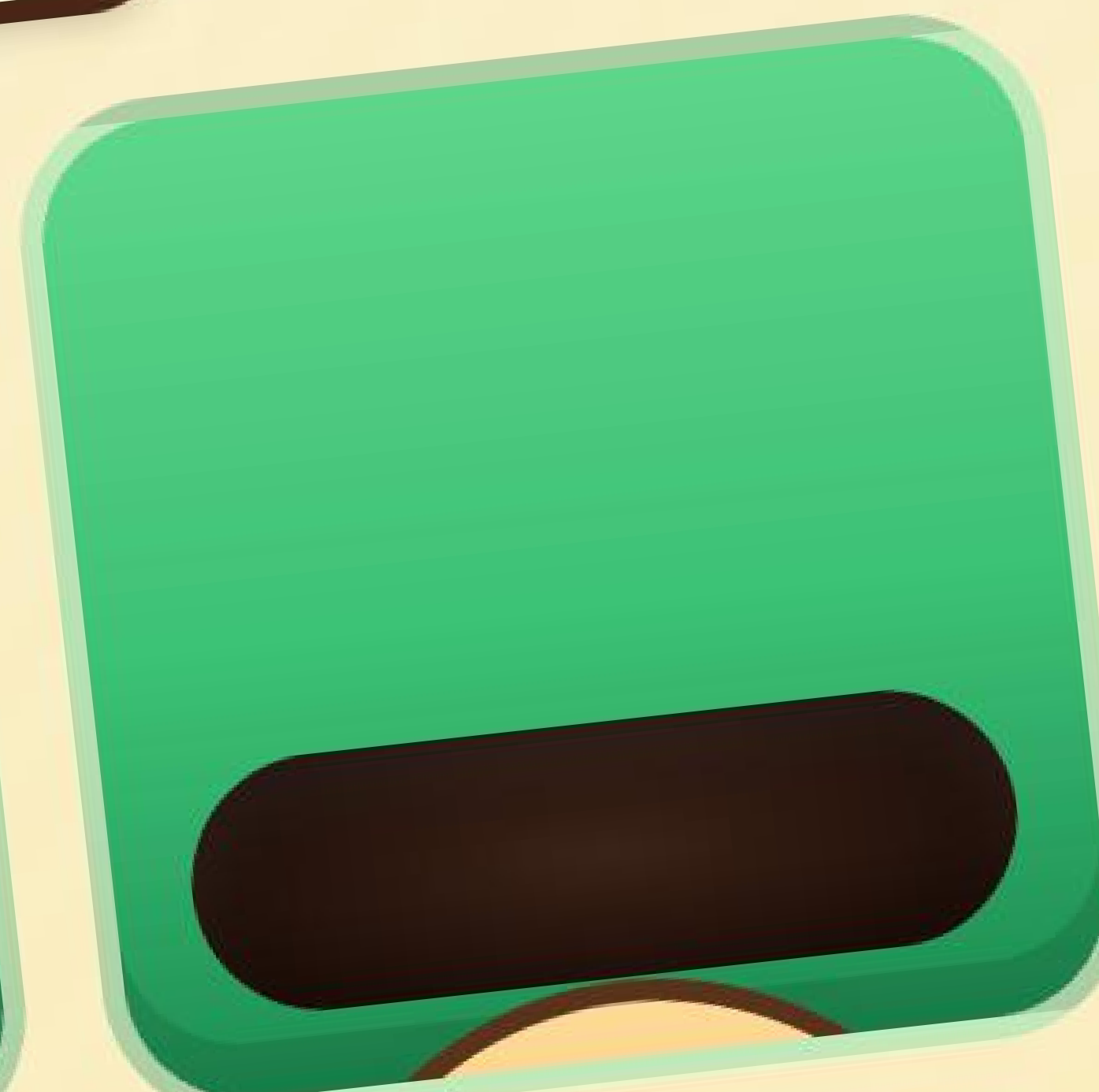
Puntos
0

Tiempo
2:00

★ MULTIPLICA ★

Racha
0

Pregunta actual
Pulsa empezar



Búsqueda del tesoro



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> ESO

</> Número Pi

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un recurso educativo tipo escape room centrado en el número π , que plantea una aventura de búsqueda del tesoro a través de retos matemáticos. Incluye una historia inicial, varias pruebas o desafíos relacionados con conceptos como circunferencia, radio o diámetro, materiales de apoyo y las soluciones.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Organiza al alumnado en equipos y presenta el reto como una misión, entrega la historia y el primer desafío. Cada grupo deberá resolver las pruebas de forma colaborativa para avanzar, comprobando resultados. Este recurso permite trabajar el cálculo con π , la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la motivación a través del juego.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



Esther



LA BÚSQUEDA DEL TESORO DE π

Un antiguo mapa ha revelado el camino hacia el tesoro
más misterioso de las matemáticas... ¿Te atreves a
descubrirlo?

Escribe tu nombre, aventurero/a...

⚓ ¡Zarpar en busca del tesoro!

Misión: Aventura espacial



</> Programar ✕

</> Matemáticas

</> Infantil

</> El espacio

section: .definición

</> ¿Qué es?

Aventura Espacial es un juego educativo interactivo de lógica y programación. Los alumnos crean secuencias de comandos (flechas) para guiar a un astronauta evitando obstáculos hasta alcanzar un cohete. Hay 5 fases progresivas. Además, el juego guarda automáticamente el progreso de cada jugador.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Puede utilizarse como actividad de inicio, refuerzo o en estaciones de aprendizaje, de forma individual o en gran grupo con pizarra digital.

Favorece el pensamiento lógico, la planificación y la tolerancia al error, adaptándose al ritmo de cada alumno gracias a sus 5 fases progresivas.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_17.canva



Versión 1 >



Esther

🚀 ¡AVENTURA ESPACIAL! 👤

Tu nombre...

🚀 ¡COMENZAR!

Jugadores guardados:

n · Fase 2 · ★90 · 🎯2

▶ Continuar

Juegos para tus clases de lengua e idiomas

Belén

David



Ortografía para Espías

Decodifica los mensajes secretos



Jugar

Detectives de la “b” y la “v”



</> Programar ✕

</> Lengua y Literatura

</> Primaria

</> Reglas de ortografía

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es una experiencia de gamificación digital compuesta por seis misiones cooperativas. A través de retos interactivos como "Atrapa al intruso" o "Contrarreloj", los alumnos aplican reglas ortográficas (como mb, bl/br o nv). El juego combina el aprendizaje visual con el feedback inmediato para fijar la ortografía de forma lúdica.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Ideal para sesiones de repaso en gran grupo o estaciones de aprendizaje individual. Se utiliza para introducir reglas ortográficas de forma deductiva antes de cada reto. Además, fomenta la evaluación entre iguales mediante el dictado cooperativo y permite realizar un seguimiento del progreso a través de la hoja de puntos.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";  
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice



Versión 1 >



Belén



Detectives de la B y la V

¡Resuelve los 6 retos cooperativos y conviértete en el mejor detective ortográfico!

Nombre del equipo detective

Los Sabuesos...

¡Empezar la investigación!

Pasapalabra



</> Programar ✕

</> Lengua y Literatura

</> Primaria

</> Vocabulario

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego de Pasapalabra para repasar conceptos y palabras de vocabulario.

Se trata de un roscó con 27 letras. El juego consiste en responder a las definiciones de la caja de texto que pone abajo. Hay que marcar cada letra como correcta, incorrecta o Pasapalabra para continuar.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Se usaría para transformar el repaso de contenidos en una experiencia dinámica donde el alumnado, en equipos, resuelve un roscó interactivo proyectado en clase. Permite afianzar conceptos de forma ágil, mejorar la precisión en el uso del vocabulario gramatical y fomentar la participación activa. Además, impulsa la atención, el trabajo cooperativo y el aprendizaje significativo a través del juego.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_19.canva



Versión 1 >



Jaume



Pasapalabra de Lengua

5.º de Primaria

▶ Empezar

Juego memoria Sant Jordi



</> Programar ✕

</> Lengua y Literatura

</> Primaria

</> Sant Jordi

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego de memoria con temática de Sant Jordi!

Está en catalán porque es una tradición de allí, y permite trabajar el vocabulario en concreto sobre esta temática.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Las cartas tienen 6 parejas de vocabulario: Rosa, Libro, Dragón, Espada, Princesa y Caballero. Cada pareja conecta un emoji con su palabra, ¡perfecto para ciclo inicial en catalán!

Nos puede servir para introducir vocabulario y practicar vocabulario y para trabajar la atención.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



Anna



Joc de Memòria de Sant Jordi



★ Parelles: 0/6



Intents: 0

?

?

?

?

?

?

?

?

?

Ortografía para espías



</> Programar ✕

</> Lengua y Literatura

</> Primaria

</> Ortografía

section: .definición

</> ¿Qué es?

Ortografía para Espías es un juego educativo interactivo que entrena reglas ortográficas (B/V, H, G/J, C/Z, LL/Y, acentos) mediante seis minijuegos diferentes. Funciona con modos individual y competitivo, ajusta automáticamente la dificultad según el desempeño, registra puntuaciones en una clasificación y permite al docente personalizar reglas, duración y penalizaciones.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Ortografía para Espías se utiliza en sesiones de 10-15 minutos como actividad de repaso o calentamiento. Permite trabajar reglas ortográficas específicas mediante competencia lúdica, con retroalimentación inmediata. El docente personaliza dificultad y reglas según el nivel, mientras los alumnos mejoran velocidad y precisión ortográfica de forma motivadora.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
Accede a recursos y escribe "soy docente".
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_21.canva



Versión 1 >



David



Ortografía para Espías

Decodifica los mensajes secretos

 Jugar

 Clasificación

Escape gramatical



</> Programar ✕

</> Lengua y Literatura

</> ESO

</> Gramática

section: .definición

</> ¿Qué es?

Recurso interactivo gamificado que simula un escape room digital para trabajar contenidos gramaticales. El jugador avanza superando misiones progresivas con retroalimentación inmediata. Incluye narrativa, mapa de niveles, bloqueo secuencial y recompensas, integrando actividades variadas sobre categorías gramaticales, funciones sintácticas y análisis de oraciones.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Se utiliza como actividad gamificada de repaso en gran grupo o por equipos, proyectando el juego y resolviendo cada misión de forma colaborativa. Permite trabajar la gramática de manera progresiva, reforzar contenidos complejos y fomentar la participación, el razonamiento y la toma de decisiones, mejorando la motivación y el aprendizaje significativo.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_22.canva



Versión 1 >



Mamen



Escape Gramatic

Salva el código del lenguaje

El sistema de comunicación mundial ha sido atacado por un virus que ha corrompido la gramática. Las palabras están fuera de lugar, las oraciones no tienen sentido y el caos reigna en el lenguaje.

Solo tú puedes restaurar el orden. Entra en el sistema y usa tu destreza gramatical para salvar el mundo.

Antonimio, el despistado



</> Programar ✕

</> Lengua y Literatura

</> Primaria

</> Habilidades lingüísticas

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego interactivo creado con Canva Code en el que el alumnado ayuda a “Antonimio el despistado” a encontrar sinónimos y antónimos correctos. A través de retos dinámicos, se adapta al nivel del estudiante, registra aciertos y errores y presenta una estética divertida que motiva el aprendizaje.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Puede utilizarse como actividad de inicio, refuerzo o trabajo en estaciones de aprendizaje.

Favorece la ampliación de vocabulario, la comprensión lingüística y la atención.

Permite trabajar de forma individual o en pareja, adaptándose al ritmo del alumnado y reforzando su autonomía y confianza.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



María

abc

Sinónimos y Antónimos

★ Puntos: 0

✓ 0

✗ 0

🔄 Nivel 1

¡Uy! ¿Cuál era el sinónimo de "Rápido"? ¡Siempre lo olvido! 🤔

SINÓNIMO

Pregunta 1

¿Cuál es el sinónimo de RÁPIDO?

Duro

Veloz

Lento

Suave

* ARCHIVO: juego_24.canva

Acentuación divertida



</> Programar ✕

</> Lengua y Literatura

</> Primaria

</> Gramática

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego interactivo donde les va apareciendo palabras de una en una y deben elegir si es aguda, llana o esdrújula. Tienen la corrección del ejercicio al instante.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Este juego es ideal para hacer un repaso rápido en grupos pequeños o gran grupo. al docente le da mucha información sobre quién domina y quién no domina este tema, ya que los estudiantes deben ser rápidos en sus respuestas.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice



Versión 1 >



Nerea



Acentuación Divertida

¡Aprende a clasificar palabras en agudas, llanas y esdrújulas

📖 ¿Cómo se clasifican?

● **AGUDAS:** La sílaba fuerte es la **última**.
Ejemplos: ca-fé, co-ra-**zón**, can-tar

● **LLANAS:** La sílaba fuerte es la **penúltima**.
Ejemplos: ár-**bol**, ca-sa, lá-**piz**

● **ESDRÚJULAS:** La sílaba fuerte es la **antepenúltima**.
Ejemplos: **mú**-si-ca, **pá**-ja-ro, **brú**-ju-la

Prompt Maestro: Multijuegos



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> Todas las etapas

</> Multijuegos

section: .definición

</> ¿Qué es?

Se trata de un prompt maestro, en el que haciendo pequeñas modificaciones, podemos ir readaptando el vocabulario que se trabaja en cada tema y siempre nos propondrá un programa multijuegos diferente.

Está destinado a alumnos de primaria en la asignatura de inglés, pero se puede adaptar a lo que se precise.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Repaso del vocabulario trabajado, descubrimiento del vocabulario de la unidad, fomento de la lectoescritura en inglés y gamificación temática de cada unidad.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_25.canva



Versión 1 >



Dani



PIRADOSPIRATAS

A DAY IN THE PARK

 ¡A JUGAR!

 TIENDA

 MI BARCO

 6100 PUNTOS

* ARCHIVO: juego_26.canva

English Gumball Machine



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> Primaria y ESO

</> Repaso Básico

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego digital de inglés con formato de máquina expendedora que presenta preguntas de vocabulario y estructuras adaptadas a tres niveles. El sistema reproduce audio, muestra opciones de respuesta y ofrece retroalimentación inmediata. Incluye modos de juego por tiempo o por número de preguntas, favoreciendo un aprendizaje progresivo e inclusivo.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Esta actividad puede emplearse como repaso o motivación inicial, en parejas o equipos. El alumnado practica vocabulario y estructuras de forma oral con apoyo de audio, favoreciendo la comprensión auditiva y la agilidad lingüística. Promueve la participación, la autonomía y un aprendizaje inclusivo basado en la retroalimentación inmediata y la mejora continua.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_26.canva



Versión 1 >



Bea

English Gumball Machine

Choose your level!



BASIC

* ARCHIVO: juego_27.canva

Escape room mitos y leyendas francesas

</> Programar ✕

</> Idiomas

</> ESO

</> Cultura regional francesa

section: .definición

</> ¿Qué es?

Escape Room: Mitos y Leyendas Francesas es un juego educativo digital creado con Canva Code que sumerge al alumnado en la mitología regional de Francia. A través de 10 enigmas ambientados en diferentes departamentos franceses, los jugadores liberan criaturas mitológicas respondiendo preguntas y coleccionando palabras clave para descifrar un código final.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Ideal para clase de francés o cultura europea: activa la comprensión lectora, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo. Se puede usar en grupos para investigar cada región, gamificando el aprendizaje de geografía, mitología y léxico cultural. Funciona como actividad de cierre de unidad, repaso o reto de evaluación alternativa.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice



Versión 1 >



Eduardo

Escribe tu nombre aquí.

✓ Confirmar Nombre

🇮🇹 Conectado a Canva Sheet - Los datos se guardan automáticamente

🎬 Ver Tráiler del Escape Room

📖 Exercice de Connaissances Préalables - AVA

🏰 Escape Room: Mitos y Leyendas de F

Libera a los seres mitológicos atrapados respondiendo correctamente las

Criaturas liberadas: 0/10



Bretagne

Merlín

🔒 ATRAPADO



Normand

Gigante del Mont Sa

🔒 ATRAPADO

The golden bookmark



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> Primaria

</> Temática

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego de “Escape Room” en una sola pantalla con temática de espías y detectives. El jugador debe completar 4 retos usando el Present Simple para descubrir al ladrón. Incluye ejercicios de afirmativas, negativas y preguntas sobre rutinas y hábitos. Cada nivel requiere responder correctamente varias frases para poder avanzar. El objetivo final es resolver el caso y recuperar el objeto robado.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Es una actividad gamificada que se utiliza tras introducir el Present Simple para reforzar contenidos en grupo. Favorece un aprendizaje activo y contextualizado, alejándose de la práctica mecánica. Aumenta la motivación y la implicación del alumnado. Desarrolla competencias comunicativas, trabajo cooperativo y resolución de problemas. Convierte la gramática en una experiencia significativa y competencial.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";  
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_28.canva



Versión 1 >



Ainhua



MISSION: THE GOLDEN BOOKMARK

► Welcome, Agent! Someone has stolen the **Royal Golden Bookmark**. The World's Library is in danger!

Your mission is to identify the thief by analyzing their daily habits and routines. Use your 'Present Simple' skills to decrypt the files.

Good luck, the clock is ticking! 🕒

► START MISSION

CVC Word Scramble



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> Primaria

</> Spelling

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego interactivo para aprender palabras que siguen el patrón CVC (consonante, vocal, consonante) en inglés. Se asocian emoticonos a las palabras. Tiene dos modos de juego: uno de ordenar letras desordenadas y otro para emparejar las palabras. El objetivo es conseguir las cinco estrellas, una por cada una de las cinco vocales.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Juego para trabajar con el alumnado que está aprendiendo la ortografía y el deletreo de las palabras sencillas en inglés en las primeras etapas de aprendizaje. Se puede proyectar en una pizarra digital interactiva o se puede trabajar en dispositivos. Es un juego que fomenta la motivación consiguiendo los diferentes niveles.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_29.canva



Versión 1 >



Alberto



WELCOME

Learn to spell CVC words!

 **DRAG & DROP**
(HARD)

 **MATCH**
(EASY)

Verbos Irregulares



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> ESO

</> Verbos irregulares

section: .definición

</> ¿Qué es?

El juego facilita el aprendizaje de verbos irregulares en inglés mediante tarjetas de memoria (flashcards). Los estudiantes asimilan el vocabulario a su ritmo y descartan las flashcards ya memorizadas. Está dividido en cuatro bloques para facilitar el aprendizaje. El conocimiento se consolida con cuestionarios finales, donde obtienen un certificado acreditativo al superar el 70% de aciertos.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Esta aplicación transforma las clásicas listas de verbos irregulares. Los alumnos gestionan su progreso descartando flashcards conocidas. Tras cada bloque, un cuestionario de siete minutos evalúa sus fallos. Así, ellos mismos se motivan para lograr no solo su certificado, sino la máxima puntuación posible. Ideal para aprender y repasar.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_30.canva



Versión 1 >



Eduardo



IRREGULAR VERBS

🎓 Master English Irregular Verbs ★

👋 Welcome! 👋

Please enter your information to begin

🎓 Student Name:

Enter your name

📚 Group:

Enter your group

* ARCHIVO: juego_31.canva

Wer wird Partizip-Millionär?



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> ESO

</> Verbos

section: .definición

</> ¿Qué es?

Se trata de un juego como el clásico quién quiere ser millonario preparado con preguntas para practicar los 30 participios más frecuentes en alemán de nivel A2.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Se puede utilizar a modo de repaso de las conjugaciones de los verbos, de forma individual o en grupos. Los alumnos pueden practicar sin más, o bien competir un grupo contra otro para ver quién es el que consigue finalizar el juego con más dinero.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_31.canva



Versión 1 >



Jimena



Wer wird Partizip-Millionär?

Meistere die 30 wichtigsten deutschen Partizipien!



15 Fragen – jede richtige Antwort bringt dich näher zur Million!



3 Joker: 50:50, Tipp und Überspringen



Sicherheitsstufen bei Frage 5 und 10

SPIELEN

Mystery Escape Room



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> Todas las etapas

</> Vocabulario/Gramática

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego interactivo digital tipo escape room diseñado para practicar inglés mediante retos gamificados. El estudiante asume el rol de detective y resuelve preguntas de vocabulario y gramática en diferentes salas temáticas, avanzando solo al responder correctamente y recibiendo retroalimentación inmediata durante todo el proceso.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Puede utilizarse como actividad de repaso, evaluación formativa o introducción de temas. Fomenta la participación, el pensamiento crítico y el aprendizaje activo. Es ideal para trabajo individual o colaborativo, dinámicas de gamificación y clases digitales, motivando a los estudiantes mediante retos, narrativa y retroalimentación inmediata.

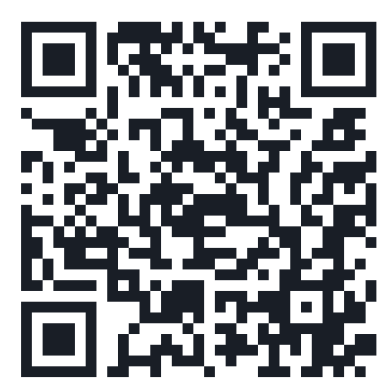
}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_32.canva



Versión 1 >

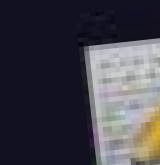


Fátima



MYSTERY ESCAPE ROOM

Can you solve every room?
An English learning adventure

-  You are a detective trapped in a mysterious building with **6 locked rooms**.
-  Each room has **10 English challenges**. Answer correctly to unlock the next clue.
-  Complete all rooms to **escape!**

Enter the Building 

Who is this?



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> Primaria

</> Descripciones

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego digital interactivo tipo “Who is who?” donde el usuario identifica personajes a partir de descripciones físicas en inglés. Incluye 12 personajes, pistas con audio, temporizador, feedback inmediato y sistema de pistas extra progresivas. Integra animaciones, sonidos y elementos visuales para facilitar la interacción y comprensión de forma dinámica.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Usar primero de forma guiada en pizarra y después en grupos pequeños. El alumnado escucha pistas, identifica vocabulario y selecciona personajes, justificando su elección. Trabaja comprensión oral, vocabulario descriptivo, atención y razonamiento. El feedback inmediato y el temporizador aumentan motivación y agilidad, adaptándose a distintos ritmos.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_33.canva



Versión 1 >



Crina



Who is Who?

Read the clues, listen to the descriptions, and find the right person!

▶ **START GAME**

Magical school: verb to be



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> Primaria

</> Verbo to be

section: .definición

</> ¿Qué es?

Actividad modo trivial del verbo to be. Cada vez que se acierta, es como que se aprende un hechizo. Si se consiguen todos los hechizos (todas las preguntas bien), se obtiene un diploma de experto.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Se puede usar para introducir el verbo to be, reforzar o ampliar, en función del curso en el que se use. Se puede proyectar y que los alumnos respondan en una pizarra o cada uno con su chromebook.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";  
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_34.canva



Versión 1 >



Silvia



MAGICAL SCHOOL: VERI

Join Harry, Hermione, and Ron on this magical ad

Answer 25 questions correctly to earn your expert wizard diplo

⚠ Warning! If you fail, you'll have to start from the beginning

🌟 Begin Your Journey

Irregular Verbs Tetris



</> Programar ✕

</> Idiomas

</> Primaria / ESO

</> Irregular verbs

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego interactivo tipo Tetris en el que cada pieza activa una pregunta sobre verbos irregulares en inglés. El jugador debe responder correctamente en un tiempo limitado para poder controlar la pieza. Combina mecánica arcade con aprendizaje lingüístico, integrando evaluación inmediata y progresión basada en aciertos.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Permite practicar verbos irregulares de forma motivadora y dinámica, fomentando rapidez de respuesta y consolidación memorística. Puede usarse como actividad individual, por turnos o en grupo. Refuerza distintas destrezas según el nivel (reconocimiento o producción escrita y favorece la gamificación del aprendizaje.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_35.canva



Versión 1 >



Ainhua

IRREGULAR VERBS TETRIS

Choose your level to start

LEVEL A1

LEVEL A1+

LEVEL A2

Use arrow keys to play

Juegos para tus clases de ciencias

Yun

M. Ángel



OPERACIÓN



SALVA LOS RÍOS DE ESPAÑA



 MISIÓN CRÍTICA 

...er todos nuestros ríos.

Exploradores Galácticos



</> Programar ✕

</> Ciencias Naturales

</> Primaria

</> El Espacio

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego interactivo donde niños de 7–8 años se convierten en exploradores espaciales y viajan por el sistema solar completando misiones, retos y minijuegos A través de una historia divertida, aprenden sobre planetas, estrellas y el espacio mientras ganan recompensas y desarrollan curiosidad científica.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Este juego puede utilizarse en el aula como recurso motivador para introducir o reforzar contenidos sobre el espacio. Favorece el aprendizaje activo, el trabajo individual o en equipo y la gamificación. También permite evaluar conocimientos de forma lúdica y fomentar la curiosidad científica del alumnado.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_36.canva



Versión 1 >



Vero



Exploradores Galácticos

¡La aventura espacial más increíble!

★ Comenzar Misión

El flujo de la energía



</> Programar ✕

</> Ciencias Naturales

</> ESO

</> Circuitos eléctricos

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un espacio para experimentar con circuitos reales de forma digital. El juego te propone retos cotidianos donde conectas, pruebas y corriges errores para entender cómo fluye la energía. Es física práctica: vas superando niveles mientras dominas conceptos clave de manera visual y totalmente dinámica.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

El salón se transforma en un laboratorio vivo donde los alumnos resuelven retos reales experimentando. Aquí, los circuitos se entienden jugando y el error es parte del aprendizaje. Es una herramienta visual que motiva la participación activa, permitiendo que cada estudiante descubra la ciencia a su propio ritmo.

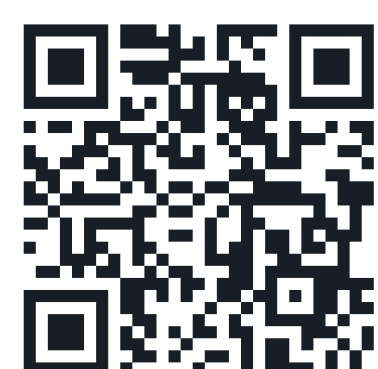
}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_37.canva



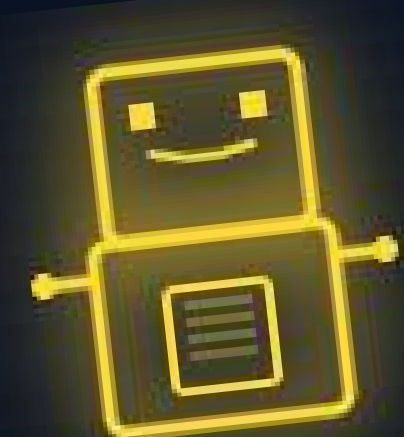
Versión 1 >



Yun

SIMULADOR DE CIRCUITOS ELÉCTRICOS

EL Flujo de la energía



¡Hola, Ingeniero de Flujo!

La ciudad de **Voltia** está sin energía. Sus circuitos se han roto y necesitamos tu ayuda para restaurarlos. ¿Estás listo para el desafío?

📖 GUÍA DEL JUEGO

⚡ COMENZAR

* ARCHIVO: juego_38.canva

¡Misión Reciclaje!



</> Programar ✕

</> Ciencias Naturales

</> Primaria

</> Reciclaje y sostenibilidad

section: .definición

</> ¿Qué es?

¡Misión Reciclaje! es un juego interactivo creado con Canva Code en el que el alumnado debe clasificar diferentes residuos en el contenedor correspondiente. A través de una dinámica visual, progresiva y motivadora, permite identificar materiales y comprender la importancia del reciclaje de forma sencilla y significativa.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Este recurso puede utilizarse para trabajar la educación ambiental de forma lúdica y competencial en primaria. Facilita la identificación de residuos, fomenta hábitos sostenibles y promueve la participación activa del alumnado. Es ideal como actividad de refuerzo, introducción o repaso dentro de situaciones de aprendizaje relacionadas con el entorno.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";  
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_38.canva



Versión 1 >



Anni



¡Misión Reciclaje!

Clasifica los residuos en el contenedor correcto. ¿Estás listo?

🌱 Fácil (70s)

⚡ Medio (50s)

🔥 Difícil (30s)

Aventura Climàtica RPG



</> Programar ✕

</> Ciencias Naturales

</> Primaria

</> Capas de la Atmosfera

section: .definición

</> ¿Qué es?

Recurso digital interactivo gamificado basado en un itinerario de aprendizaje tipo RPG. Presenta contenidos sobre la atmósfera y el clima mediante retos progresivos. El alumnado avanza por un mapa superando pruebas, obteniendo insignias y puntuación, en una experiencia personalizada que integra narrativa, mecánicas de juego y feedback inmediato.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Recurso gamificado para consolidar contenidos sobre la atmósfera y el clima en 3º de primaria. Se utiliza como actividad de repaso tras la explicación, permitiendo al alumnado reforzar aprendizajes de forma autónoma, interactiva y motivadora, mediante retos progresivos y feedback inmediato dentro de un entorno lúdico.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

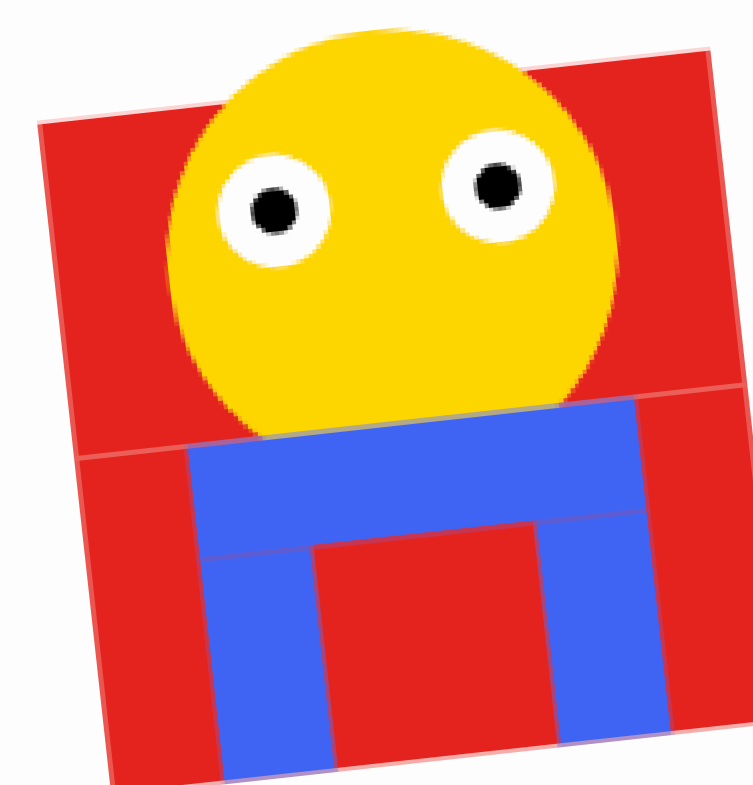


Versión 1 >



Alfons

Aventura Climática con Mario Bros



¡Mario necesita tu ayuda! Un
gran volcán amenaza con destruir
el planeta. Para detenerlo
debes aprender todo sobre el
clima y la atmósfera.

Escribe tu nombre para comenzar

Tu nombre aquí

Clasificadores expertos



</> Programar ✕

</> Ciencias Naturales

</> Primaria

</> Clasificación de animales

section: .definición

</> ¿Qué es?

Se trata de un juego interactivo en el que el alumnado debe clasificar distintos animales según el tipo de cobertura de su cuerpo (pelo, plumas o escamas). A través de una dinámica visual y manipulativa, el alumnado arrastra o selecciona cada animal, favoreciendo el aprendizaje activo.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Este recurso es ideal para introducir o reforzar la clasificación de los animales en Ciencias Naturales. Puede utilizarse en gran grupo con pizarra digital o de forma individual. Además, permite trabajar la observación, el razonamiento y el aprendizaje significativo mediante una actividad dinámica y motivadora.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";  
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_40.canva



Versión 1 >



Inma

¡Bienvenidos, exploradores!

Hoy vamos a descubrir cómo se prot animales

¿Serás capaz de clasificarlos correctamen

Elige un nivel para comenzar:

★ Nivel Básico

★★ Nivel Avanz

* ARCHIVO: juego_41.canva

El Sistema Solar



</> Programar ✕

</> Ciencias Naturales

</> Primaria

</> Sistema Solar

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un recurso digital interactivo creado en Canva sobre el sistema solar, donde se presentan de forma visual e intuitiva los planetas y sus características principales. Incluye información básica y organizada que facilita la comprensión de los elementos que orbitan alrededor del Sol.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Este juego puede utilizarse como apoyo didáctico para introducir o repasar el sistema solar de forma dinámica con el uso de la makey makey. Permite trabajar la comprensión lectora, el aprendizaje visual y la motivación del alumnado, además de fomentar la participación activa.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_41.canva



Versión 1 >



Rina

Sistema Solar

abc Nombre → Imagen

Imagen → Nombre

Instrucciones

✓ Aciertos: 0

✗ Errores: 0

¡Encuentra el planeta!

MARTE



* ARCHIVO: juego_42.canva

Salva los ríos de España del Dr. Sequía

`</>` Programar ✕

`</>` Ciencias Sociales

`</>` Primaria

`</>` Geografía (ríos y vertientes)

section: .definición

`</>` ¿Qué es?

Es un videojuego educativo interactivo en el que el alumnado explora los ríos y vertientes de España a través de preguntas dentro de una narrativa. A medida que avanza, desbloquea niveles y recibe feedback inmediato, integrando aprendizaje geográfico con una experiencia lúdica y motivadora.

}

section: .aplicación-pedagógica

`</>` Usos en el aula

Este recurso puede utilizarse como actividad de introducción, refuerzo o evaluación dentro de una situación de aprendizaje sobre el relieve y la hidrografía de España. El alumnado juega de forma individual o en pequeños grupos, resolviendo retos que les permiten identificar ríos, vertientes y sus características principales.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

`</>` Volver al índice

* ARCHIVO: juego_42.canva



Versión 1 >



Miguel Ángel



OPERACIÓN



SALVA LOS RÍOS DE ESPAÑA



MISIÓN CRÍTICA

El Dr. Sequía planea secar todos nuestros ríos.
¿Serás tú quien lo detenga?

NOMBRE DE HÉROE

Escribe tu nombre...

Presiona Enter o el botón

Crononautas: Los Tres Tesoros del Pasado

`</>` Programar ✕

`</>` Ciencias Sociales

`</>` Primaria

`</>` Historia

section: .definición

`</>` ¿Qué es?

Juego interactivo sobre la Edad Antigua y Media española para alumnos de Primaria, con el objetivo de consolidar hitos históricos mediante la gamificación. Este recurso potencia la retención de contenidos, fomentando la curiosidad y el pensamiento crítico a través de retos dinámicos sobre Roma, Al-Ándalus y el arte medieval cristiano.

}

section: .aplicación-pedagógica

`</>` Usos en el aula

Juego interactivo sobre la Edad Antigua y Media española para el aula de Primaria, con el objetivo de dinamizar el aprendizaje histórico mediante metodologías activas. Se utiliza como refuerzo grupal o actividad lúdica, fomentando la cooperación y la competencia digital mientras los alumnos asimilan conceptos artísticos y sociales.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

`</>` Volver al índice

* ARCHIVO: juego_43.canva



Versión 1 >



Andrea



AVENTURA POR LA HISTORIA DE ESPAÑA

Viaja por las épocas más importantes de la Península Ibérica

ELIGE TU AVATAR:



EXPLORADOR



ROMANA



CAN
AVENTURERO



COMENZAR AVENTURA

* ARCHIVO: juego_44.canva

Adivina quién



</> Programar ✕

</> Ciencias Sociales

</> Primaria

</> Historia: arte

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un creador de tarjetas - cromo personalizadas a las que se les puede añadir texto e imágenes por ambos lados, así como puntuación para poder jugar con ellas de diferente manera.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Esta actividad permite diferentes opciones; en la primera, el/la maestro/a elabora las cartas, los alumnos/as se las reparten. En la parte delantera aparece una imagen y en la parte trasera datos de la obra, estilo, autor, época... El que lo adivina se queda la carta y se suman los puntos que aparecen en ella. La segunda opción sería que el propio alumnado elabore también las cartas, además de jugar.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

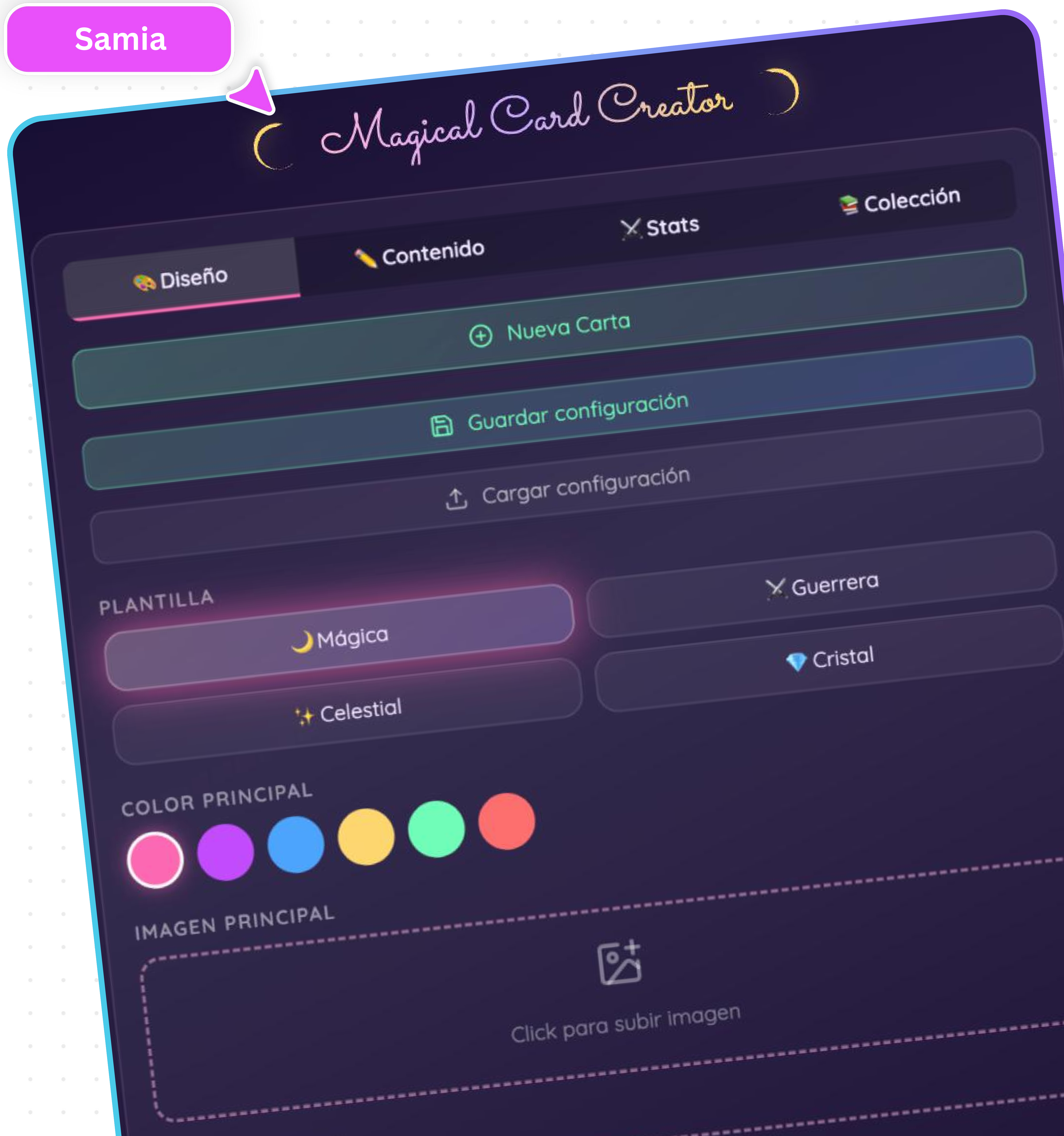
* ARCHIVO: juego_44.canva



Versión 1 >



Samia



Juegos para tus clases de especialidad

Natalia

Laura



Olimpiadas Robóticas



¡Entrena tu mente con juegos olímpicos!

Tu nombre de atleta

Escribe tu nombre...

* ARCHIVO: juego_45.canva

Entrena tu creatividad



</> Programar ✕

</> Educación Artística

</> Primaria

</> Creatividad

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego interactivo creado con Canva que fomenta la creatividad a través de retos generados al azar. Incluye dos modos principales: escritura creativa y dibujo.

Mediante dados digitales, el alumnado combina elementos para crear historias o representaciones gráficas, desarrollando imaginación, expresión y pensamiento divergente de forma lúdica.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Ideal como actividad motivadora al inicio, cierre o transición de sesión. Permite trabajar la expresión escrita, oral y artística de forma dinámica. Puede utilizarse de manera individual, cooperativa o rápida, adaptándose a diferentes ritmos. Favorece la participación, la creatividad y la generación de ideas sin miedo al error.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_45.canva



Versión 1 >



Sara



ENTRENA TU CREATIVIDAD

👉 No hay respuestas correctas, solo ideas únicas



ESCRITURA
CREATIVA



DIBUJAR Y CREAR

💡 Crear también es pensar diferente

Dirige la orquesta



</> Programar ✕

</> Educación Artística

</> Primaria

</> Música/Instrumentos

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es una aplicación interactiva que simula un escenario de concierto. El alumnado personaliza un avatar y debe organizar instrumentos de cuerda, viento y percusión en sus familias correspondientes. El juego aumenta la dificultad técnica de las clasificaciones según la edad del usuario, todo bajo un emocionante límite de tiempo.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Se utiliza como actividad de refuerzo o evaluación gamificada para trabajar la organología. Permite diferenciar familias y subfamilias (madera, metal, percusión determinada) de forma visual y lúdica. Fomenta la agilidad mental, la toma de decisiones rápida bajo presión temporal y el reconocimiento visual de los instrumentos sinfónicos y populares.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_46.canva



Versión 1 >



Cristina

Dirige la Orquesta

¿Quién dirigirá la orquesta hoy?



Niño



Niña

Escribe tu nombre:

Tu nombre aquí...

¿Cuántos años tienes?

Olimpiadas Robóticas



</> Programar ✕

</> Educación Física

</> Primaria

</> Pensamiento computacional

section: .definición

</> ¿Qué es?

“Olimpiadas Robóticas” es un juego digital educativo interactivo que combina tres retos: memoria, lógica y estrategia. El jugador avanza por niveles superando pruebas con un robot, ganando puntos e insignias. Incluye personalización, animaciones atractivas y modo cooperativo, creando una experiencia lúdica, progresiva y motivadora.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

En el aula, se utiliza para desarrollar memoria, pensamiento lógico y resolución de problemas. Permite trabajar el aprendizaje activo mediante retos, fomentar la cooperación en modo grupal y reforzar la atención. También introduce bases del pensamiento computacional de forma accesible y divertida para alumnado de primaria.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

recurso = "https://acceso-al-recurso.link";

const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";

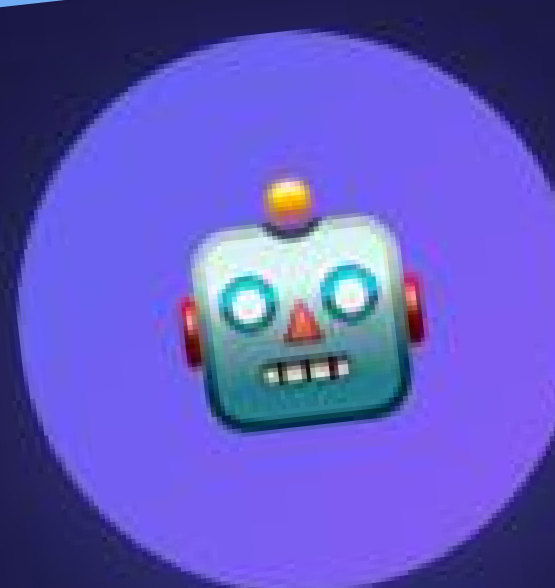
</> Volver al índice



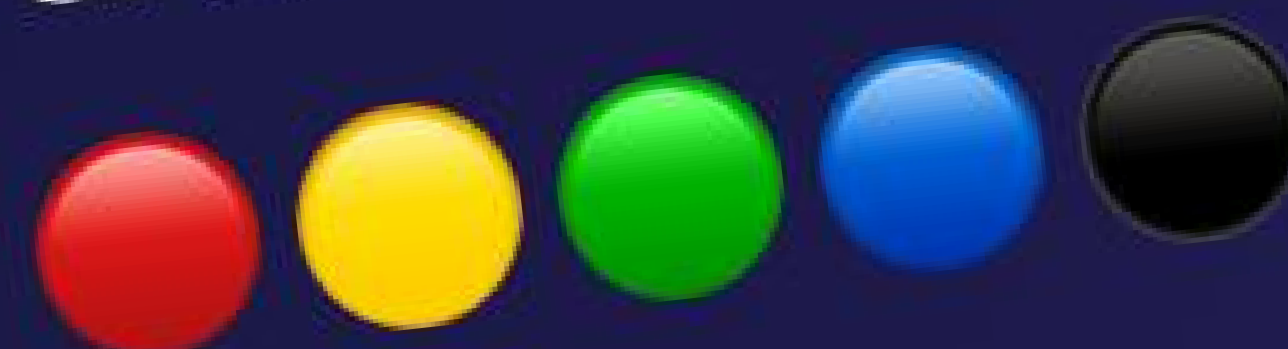
Versión 1 >



Laura



Olimpiadas Robóticas

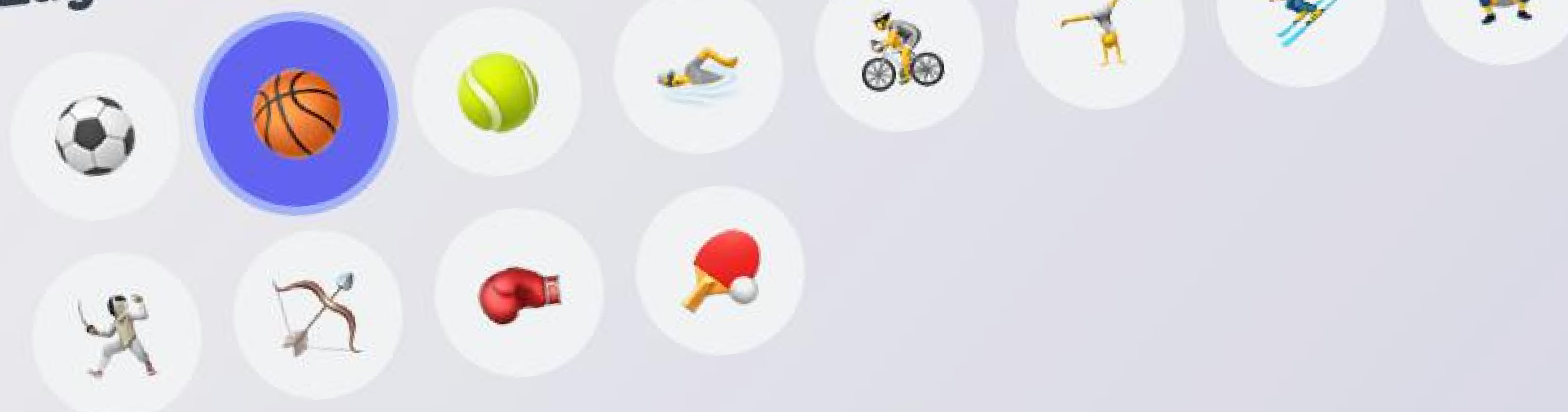


¡Entrena tu mente con juegos olímpicos!

Tu nombre de atleta

Escribe tu nombre...

Elige tu avatar



O sube una imagen personalizada

Subir imagen

☐ Modo cooperativo (turnos)

Código Oculto: rompe el algoritmo



</> Programar ✕

</> Tecnología

</> ESO

</> Inteligencia Artificial

section: .definición

</> ¿Qué es?

Juego interactivo gamificado sobre el uso ético de la inteligencia artificial y los algoritmos, dirigido a alumnado de Secundaria. A través de retos progresivos, el alumnado comprende cómo funcionan los sistemas algorítmicos, reflexiona sobre su impacto y desarrolla pensamiento crítico para un uso responsable, consciente y seguro de la tecnología.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Se utiliza como recurso dinámico en asignaturas de Tecnología o Digitalización en Secundaria. Permite trabajar de forma individual o colaborativa mediante situaciones gamificadas que simulan decisiones reales sobre IA. Favorece la reflexión ética, el debate y el desarrollo de la competencia digital en contextos cercanos al alumnado.

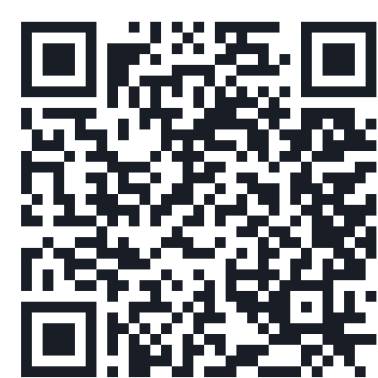
}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";  
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

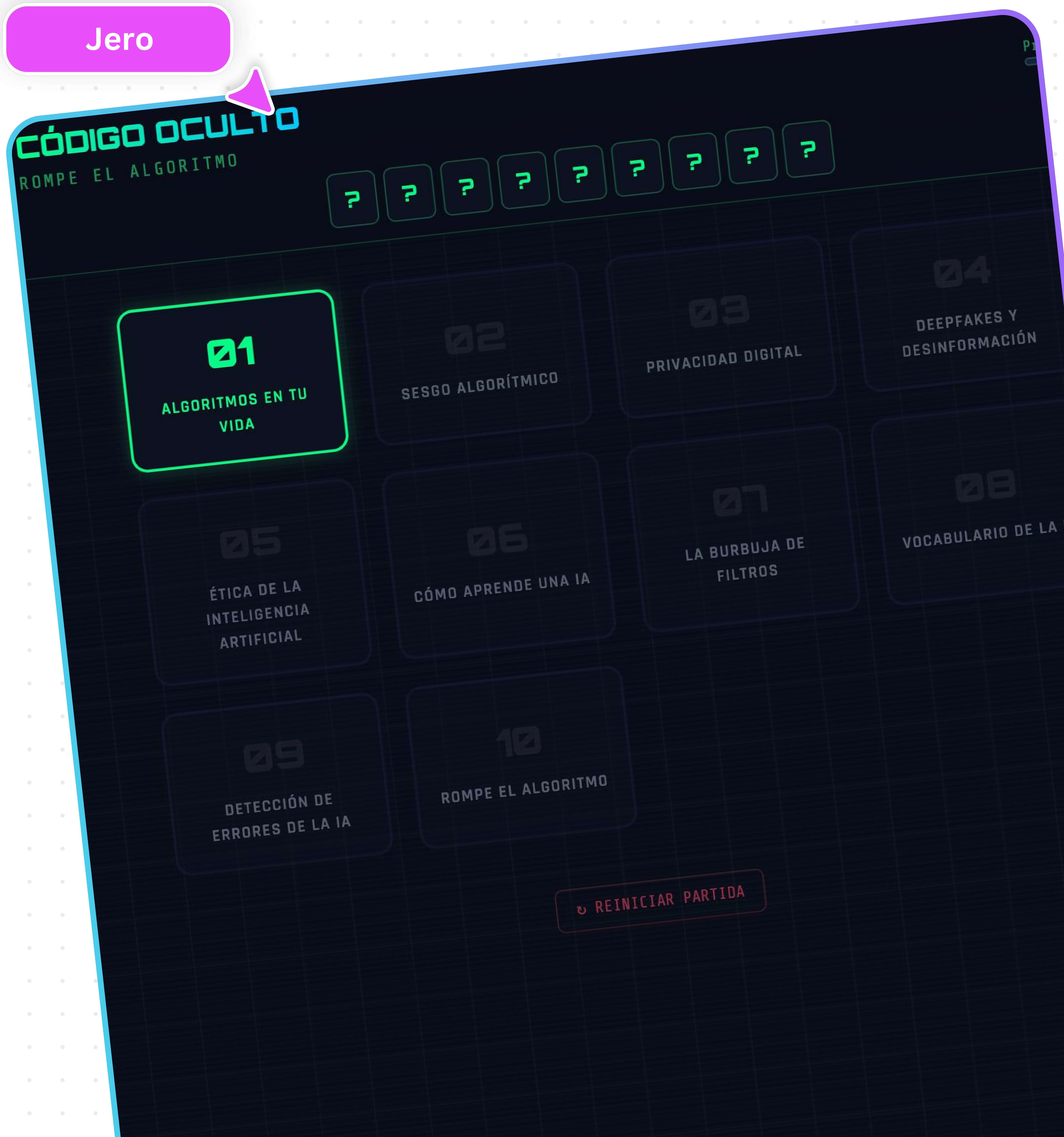
* ARCHIVO: juego_48.canva



Versión 1 >



Jero



Operación Código Jungla



</> Programar ✕

</> Tecnología

</> Primaria

</> Robótica

section: .definición

</> ¿Qué es?

Operación Código Jungla es un simulador interactivo de robótica para primaria. Los alumnos programan al dron R-3C0 para rescatar animales mediante secuencias, bucles y depuración de errores. Una experiencia gamificada que transforma el pensamiento computacional en un rescate épico, enseñando lógica de programación real con una narrativa inmersiva.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Úsalo en estaciones rotativas o como "reto del día". El alumnado practica orientación espacial y lógica de programación al anticipar giros y simplificar trayectos con bucles. Mejora la capacidad analítica y la tolerancia al error (debugging), logrando que pasen de ser consumidores pasivos a diseñadores de soluciones lógicas.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";  
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice



Versión 1 >

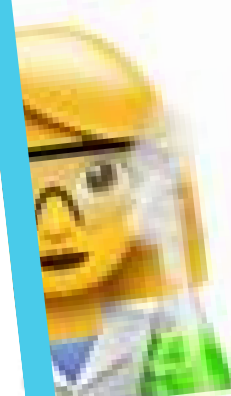


Maestro Mallo



Operación Código Jungla

Programa al dron R-3C0 para rescatar animales



Dra. Arantxa

¡Hola programador! Una tormenta ha aislado a varios animales en la reserva. Tu misión es enviar el código exacto a R-3C0, nuestro dron de rescate, para llegar hasta ellos. ¡Cuidado con los obstáculos!



COMENZAR MISIÓN

* ARCHIVO: juego_50.canva

¡Dibuja esto!



</> Programar ✕

</> Educación Artística

</> Todas las etapas

</> Dibujo creativo

section: .definición

</> ¿Qué es?

Es un juego interactivo tipo “máquina de azar” que genera combinaciones aleatorias a partir de tres categorías: sujeto, estilo y lugar. Al activarlo, se crean retos inesperados y divertidos que el alumnado debe interpretar mediante un dibujo.

}

section: .aplicación-pedagógica

</> Usos en el aula

Actividad creativa rápida para trabajar la imaginación y la expresión artística. El alumnado genera un reto, dibuja durante el tiempo establecido y comparte el resultado con el grupo. El componente sorpresa y humorístico favorece la participación, la expresión artística y la cohesión, convirtiendo el proceso en una experiencia divertida y compartida.

}

// --- ENLACES EXTERNOS ---

```
recurso = "https://acceso-al-recurso.link";  
const promptCompleto = "https://acceso-al-prompt.link";
```

</> Volver al índice

* ARCHIVO: juego_50.canva



Versión 1 >



Natalia

¡DIBUJA ESTO!

SUJETO

un tiburón

ESTILO

de lava

LUGAR

en un iglú

¡TIRAR!

¡Dibuja un tiburón de lava en un iglú!

¡Solo 5 minutos! Enseña tu obra maestra a tus compis de clase al acabar. 🖍

⌚ 4:54





MAKE
Complex
THINGS
Simple

Canva Educación