

Game Map

- [Introducción](#)
- [Creamos nuestro mapa de juego](#)
- [El toque final](#)

Introducción

Mediante la actividad "*Game map*" podemos crear, con la base de un mapa o similar, un recorrido con estaciones a las que podremos añadir contenido estático o interactividad. Se trata de una actividad muy vistosa y que, como veremos, presenta numerosas opciones para la personalización.

Para comenzar a crear nuestro "*Game map*" en nuestro curso de Aeducar seleccionaremos del menú superior la opción "*Más*" y en el desplegable el "*Banco de Contenido*".

[banco contenido.png](#)

Una vez abierto el "*Banco de contenido*", haremos clic en "*Añadir*" y seleccionaremos "*Game Map*".

[gamemap1.png](#)

Se abrirá el editor de h5p y lo primero que deberemos completar será:

[gm2.png](#)

1. El *título* de nuestra actividad.
2. Marcaremos si deseamos que se muestre una *pantalla de título* al comenzar. Si lo marcamos tendremos las siguientes opciones:

[gm3.png](#)

a.- *Introducción*: podremos completar con un texto.

b.- *Medio de pantalla de título*: podremos añadir una imagen o un vídeo (bien que tengamos almacenado y subamos a la actividad o desde una URL).

3. Completaremos con un *encabezado* para la barra de título. Este campo es opcional.

El siguiente paso es subir la *imagen de fondo* para nuestro mapa o recorrido (1).

[gm4.png](#)

Si en Canva buscas "Map" en plantillas encontrarás varias plantillas con imágenes de mapas que puedes personalizar para adaptarlas a tus necesidades. También si en un diseño en blanco buscas "Mapa" en "Elementos" (menú lateral) encontrarás algunos elementos gráficos y fotografías.

La Biblioteca Nacional de España cuenta con una enorme cantidad de mapas digitalizados. Consulta la licencia antes de usarlo en tu actividad.

Una vez la tengamos, pulsaremos sobre "*Paso siguiente. Mapa del juego*". Las opciones que hay debajo las dejamos para cuando tengamos nuestro mapa configurado.

Creamos nuestro mapa de juego

Seleccionaremos la pestaña "Paso 2. Mapa del juego". Cada vez que queramos añadir un punto de interés (o *Etiqueta de la etapa*) a nuestro mapa, haremos clic sobre el icono que se muestra en la imagen y procederemos a configurar ese punto.

[punto.png](#)

Veamos las opciones que tiene cada *Etiqueta de la etapa*.

[etiqueta de la etapa.png](#)

1. Lo primero será poner el nombre a la *etiqueta*. El nombre se mostrará en la parte superior del ejercicio y nos ayudará a conectar entre ellas las distintas etapas.
2. Marcaremos esta opción "*El usuario puede iniciar aquí*" si deseamos que el alumno/a pueda iniciar aquí el ejercicio. Podemos marcar tantas etapas de inicio como queramos, o solamente una para que se siga un orden. Si no se marca ninguna, se elegirá una aleatoriamente.
3. Al desplegar el menú *Límite de tiempo* encontraremos una casilla para establecer el límite de tiempo en segundos. Pasado ese tiempo, el ejercicio se cierra y reinicia y el usuario pierde una vida si las vidas son limitadas. También podremos configurar una advertencia de audio cuando falten pocos segundos para que se acabe el tiempo. Para esto deberemos configurar un audio (en la pestaña *Imagen de fondo, menú configuración de audio*. Lo explicaremos [más adelante](#)). No es obligatorio configurar límite de tiempo.
4. Al desplegar el menú *Restricciones de acceso* encontraremos la opción *Puntuación mínima para desbloquear* (si la marcamos, la siguiente etapa no se desbloqueará hasta que en la anteriores etapas no se hayan alcanzado esos puntos) y *Abierto una vez puntuación suficiente* (si ha habido un intento de desbloquear la etapa con una puntuación insuficiente, la etapa debería desbloquearse automáticamente una vez que la puntuación sea suficiente).

[image.png](#)

[image.png](#)

También podemos añadir *Etapas especiales*.

[gamemap1.png](#)

Si deseamos insertar una de estas etapas, le pondremos un nombre y encontraremos estas opciones:

image.png

- Restricciones de acceso: podemos *establecer una puntuación mínima* para desbloquear nuestra etapa especial (solo funciona si no tenemos configurado "itinerancia libre" en las configuraciones del comportamiento. Esto es, si para acceder a una etapa hemos tenido que completar la anterior. También podemos marcar el check de "*Abierto una vez puntuación suficiente*" (si ha habido un intento de desbloquear la etapa con una puntuación insuficiente, la etapa debería desbloquearse automáticamente una vez que la puntuación sea suficiente).
- Final: aparece una bandera de final.
- Vida extra: podemos configurar que al entrar en esa etapa el usuario/a consiga cierto número de vidas extra.
- Tiempo extra: podemos configurar que al entrar en esa etapa el usuario/a consiga segundos extra.

5. *Contenido de la etapa*: aquí elegiremos el tipo de contenido que queremos que contenga la etapa. Estos son los tipos de contenido disponibles, se han explicado anteriormente en este curso:

image.png

6. En "*Etapas conectadas*" podremos elegir qué etapas se conectan entre si, simplemente marcándolas.

7. Por último, no te olvides de hacer clic en "*Hecho*" cuando termines de configurar la etapa.

Recuerda que una vez creada una etapa podrás editarla en "Mapa del juego" haciendo clic sobre la etapa y seleccionando el botón de "*Editar*". Desde el mismo lugar podrás mover la etapa de lugar en el mapa o eliminarla.

El toque final

Una vez configuradas las etiquetas de cada etapa de nuestro mapa, volveremos a "*Imagen de fondo*" para dar los toques finales a la actividad. Todo lo que viene a continuación es opcional: no es obligatorio completarlo pero enriquece nuestra actividad.

[imagen.png](#)

Haremos scroll hacia abajo para encontrar las siguientes opciones:

[image.png](#)

Pantalla final: en este apartado podremos configurar mensajes para usuarios no exitosos (fallan en la finalización del mapa) y para usuarios exitosos que completan correctamente el mapa. A este mensaje, además, podremos añadirle una imagen o un vídeo (en "*Medio de la pantalla final*"). Finalmente, podremos configurar comentarios personalizados según el rango de puntuación alcanzado en "*Comentarios generales*".

[image.png](#)

Ajustes visuales: en este apartado encontraremos tres subapartados: *Etapas*, *Rutas* y *Misceláneo*.

[image.png](#)

En *Etapas*: podremos configurar el color del punto que señala cada etapa en el mapa. Hay tres posibles opciones: etapa de color (color por defecto), etapa de color bloqueada (si la hemos configurado para que se de alguna condición para poderla despejar), etapa despejada (si ya se han dado las condiciones para el desbloqueo).

[image.png](#)

En *Rutas*: desde aquí podremos configurar si queremos que las rutas (el recorrido entre etapas) se muestre o no en el mapa. Si elegimos que se muestren (marcando el primer check), se nos permitirá elegir el color de la ruta (*Ruta de color*), el *Ancho de ruta* (delgado, medio o grueso) y el *Estilo de Ruta* (sólido, de puntos, con guiones o doble).

[image.png](#)

Por último, en *Misceláneo* podremos marcar si queremos que el mapa sea animado.

[image.png](#)

Configuración de audio: encontraremos los subapartados de *Música de fondo* y *Eventos*.

[image.png](#)

En *Música de fondo*: podremos añadir una música de fondo a nuestro mapa y elegir si deseamos que se pause mientras el alumnado realiza los ejercicios. Es posible que la configuración del navegador interfiera en estos ajustes.

[image.png](#)

En *Eventos*: podremos subir clips de audio para que se ejecuten en ciertos eventos del mapa. Estos eventos son: Haz clic en la etapa bloqueada, Comprobar ejercicio (no puntuación completa), Comprobar ejercicio (puntuación completa), Desbloqueo de una etapa, Ejercicio abierto, Ejercicio cerrado, Mostrar cuadro de diálogo, Puntuación completa, Pierdes una vida, Juego terminado, Advertencia de límite de tiempo, Pantalla final (puntuación no completa), Pantalla final (puntuación completa).

Puedes encontrar efectos de sonido en bancos como [Pixabay](#).

Por último, tenemos las configuraciones habituales de *Ajustes de comportamiento* y *Anulaciones de texto y traducciones*.

[image.png](#)

Ajustes de comportamiento: desde este apartado (que está traducido parcialmente) podemos establecer las siguientes configuraciones opcionales:

Vidas: podremos establecer el número de vidas que queremos que tenga la persona usuaria. Si lo dejamos en blanco, las vidas serán infinitas. Las vidas se pierden al no obtener la puntuación completa y no se puede continuar una vez se pierden todas.

Habilitar botón "*Reintentar*".

Habilitar botón "*Mostrar soluciones*".

Puntuación final: es una puntuación opcional que puede ser más baja que la puntuación máxima sumada de todos los ejercicios, de manera que los usuarios puedan recibir la puntuación completa sin completar todos los ejercicios.

Dentro de "*Mapa*" tendremos estas opciones:



Show stage levels/ Mostrar etiquetas de etapa: configuramos, al pasar el ratón por encima de la etapa podremos ver la etiqueta. Esta opción no está disponible en dispositivos táctiles.

Roaming/Itinerancia: elige si los usuarios pueden moverse libremente por todas las etapas, necesitan terminar una etapa para tener acceso a las etapas vecinas o necesitan pasar una etapa para tener acceso a las vecinas de esa etapa. Las opciones son "Moverse libremente", "Completar para despejar etapa", "Tener éxito para despejar el escenario".

Rango de visibilidad: desde aquí podemos ver a qué distancia puede ver el usuario (todas las etapas, etapas desbloqueadas y sus adyacentes o solo etapas desbloqueadas).

[image.png](#)

Por último, en **Parámetros y textos** podremos editar parámetros o traducir textos de todos los tipos de contenidos que hayas insertado en el mapa.

[image.png](#)

Una vez revisado todo, ya tendrías tu mapa listo para usar.

No te olvides de hacer clic en "*Guardar*" cuando termines.

Una vez creada la actividad, podremos previsualizarla y editarla desde "*Editar*" en el Banco de contenido.

Si hacemos clic en "*Más*" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*".

[más.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar esta actividad en tu curso de Aeducar.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).