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.

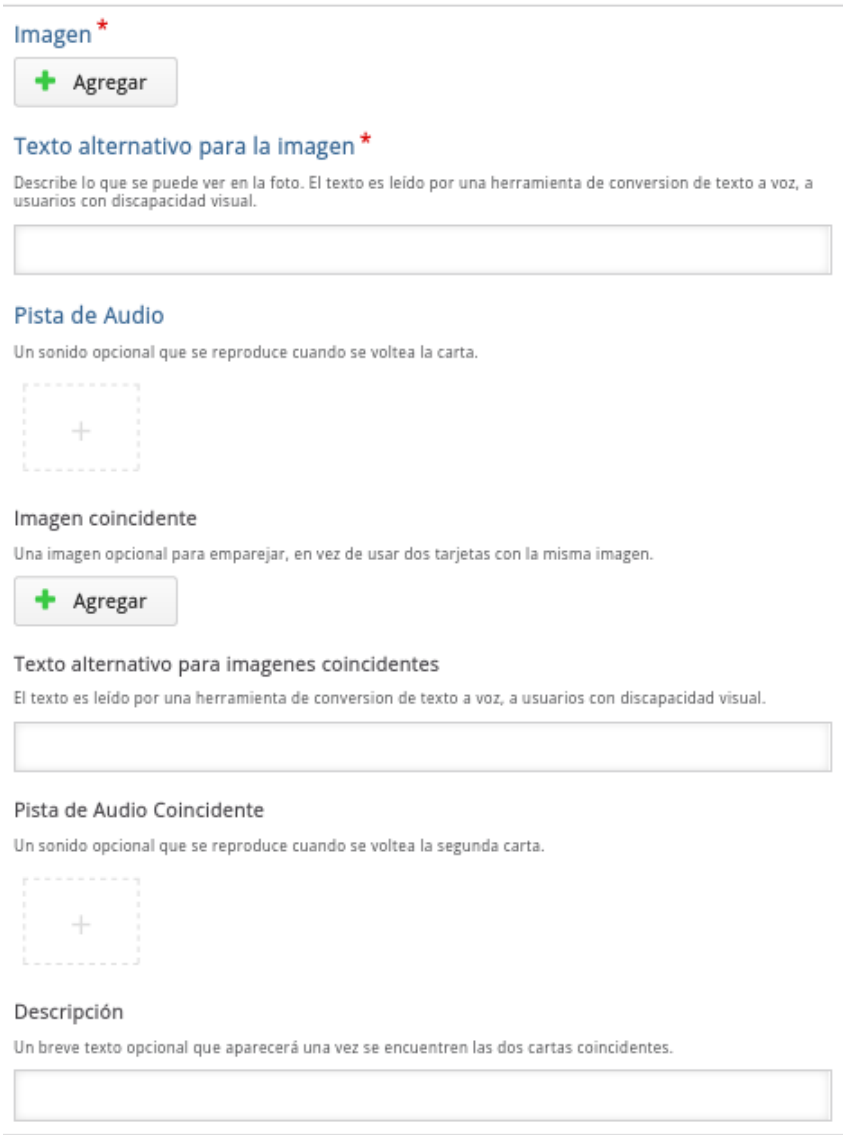


Copyright 2026

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.



Una vez añadidas las tarjetas completamos la configuración:

Copyright 2026

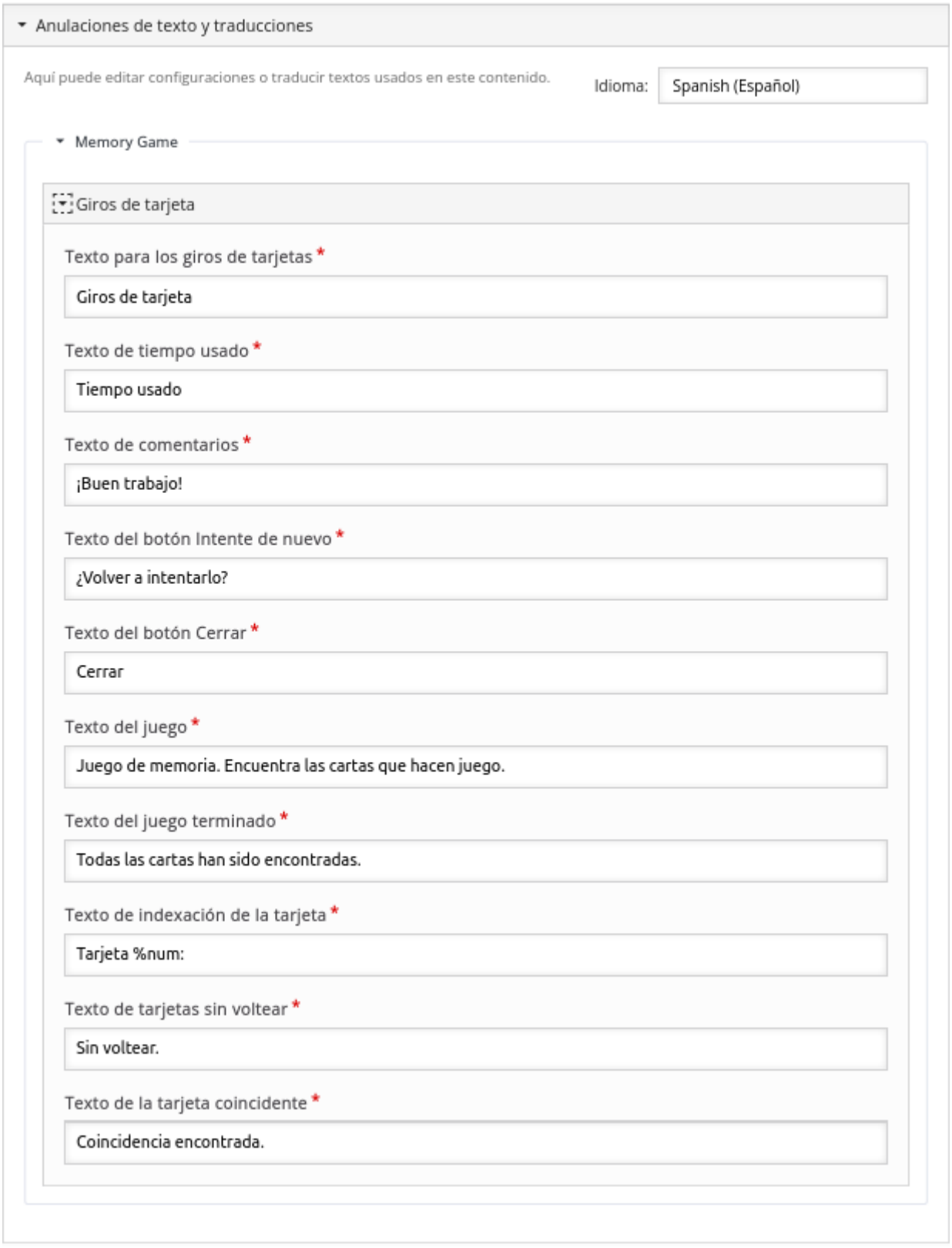
- Ajustes de comportamiento: se recomienda dejar la configuración predeterminada.

- 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.

Copyright 2026



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

Copyright 2026