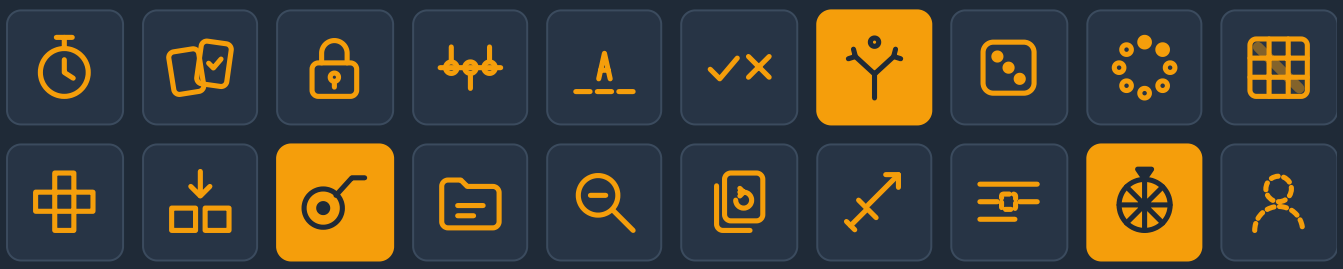
PV Diario *Vida*

REGALO GRATUITO

GUÍA + 20 ENCARGOS LISTOS PARA COPIAR

Estudia *jugando* con Gemini Notebook

Tu temario convertido en un juego que apetece abrir: con reloj, niveles, dibujos y una explicación con tu fuente cada vez que fallas. Sin saber programar.



1 **Tus fuentes**
un cuaderno de Gemini Notebook con tus apuntes, un PDF o una web

▶

2 **«Hazme un sitio:»**
el encargo, pegado en el chat del cuaderno

▶

3 **Tu juego**
aparece en Studio en 4-8 minutos y se juega en el navegador

20
tipos de juego, cada uno con su encargo listo

12
trucos: 8 probados en tres juegos de verdad y 4 sensatos que aún no hemos probado

3
juegos hechos y jugados: anatomía, El arte de la guerra y Pinocho

Diario Vida · diariovida.com · noviembre de 2026

TRES PASOS

Cómo se *usa*

Gemini Notebook (antes NotebookLM, en notebook.google) puede hacerte una página web interactiva con lo que hay en tu cuaderno. Si se la pides como un juego, te devuelve un juego para estudiar, sacado solo de tus fuentes.

1

Crea un cuaderno con tus fuentes

En notebook.google, un cuaderno nuevo con el material: un PDF, una web, tus apuntes. Solo lo que quieres estudiar.

2

Pega el encargo en el chat

No hay botón de videojuegos: el juego es una web que pides escribiendo. Copia uno de los 20 o usa el constructor, empieza por «Hazme un sitio:» y cambia lo que va entre corchetes.

3

Espera de 4 a 8 minutos

La web aparece en el panel Studio. Se abre en el navegador y se juega ahí, también en el móvil.

¿Sin material? Libros de dominio público en archive.org y el Proyecto Gutenberg, y libros de texto libres como los de OpenStax (licencia CC BY). El Pinocho y la anatomía de los ejemplos salen de ahí.

EN ESTA GUÍA

Los 12 trucos 3

La plantilla del encargo y 10 ambientaciones 5

Los 20 encargos 6

Tres encargos probados 11

LO QUE SALIÓ BIEN Y LO QUE NO

Los 12 *trucos*

Probado

Lo vimos en anatomía, El arte de la guerra y Pinocho.

1 PROBADO

Di para quién es

Edad o nivel. Para niños de 6 a 9 años salieron botones enormes y dibujos; para enfermería, un escáner. Mismo método, otro juego.

2 PROBADO

Dale números

Niveles, preguntas, segundos, vidas. Pedimos 24 preguntas en 4 niveles con 15 segundos cada una, y lo cumplió.

3 PROBADO

Di qué pasa al acertar y al fallar

Chispas doradas, confeti, la nariz de Pinocho que crece. Eso es lo que lo convierte en juego.

4 PROBADO

Que al fallar te explique la respuesta con la fuente

En Pinocho, el Hada Azul explica qué pasó en el libro. Ahí es donde de verdad se aprende.

5 PROBADO

Temario de datos mejor que de opinión

En El arte de la guerra la respuesta buena se adivina: suena a sentido común. Le pedimos «opciones igual de creíbles» y no bastó. En anatomía, con cifras y nombres (206 huesos contra 196), no pasa. Usa temario de datos: cifras, fechas, nombres, artículos de una ley.

6 PROBADO

Mientras esperas, pide otro

Cada juego tarda de 4 a 8 minutos. Abre otro cuaderno y pide otro juego: se hacen a la vez.

7 PROBADO

Si sale soso, no empieces de cero

En el mismo cuaderno, pide una segunda versión. Con El arte de la guerra, esta frase convirtió un libro con botones en un juego de noche.

> Hazme otro sitio con el mismo juego, pero que parezca un videojuego de verdad y no un libro: [ambientación concreta: época o lugar, colores con nombre, luz, qué pasa al acertar y al fallar].

8 PROBADO

Ambientación concreta

Época o lugar, colores con nombre y luz: «de noche, con luna y niebla, rojo fuego y dorado». Es lo que pedía la segunda frase de Noche de Guerra.

Sin probar aún, pero sensato Pruébalos tú y mira qué pasa.

9 SIN PROBAR AÚN, PERO SENSATO

Añade solo los capítulos que entran en el examen

El juego usa lo que hay en el cuaderno. Si solo entran los temas 3 y 4, sube solo esos.

10 SIN PROBAR AÚN, PERO SENSATO

Pide que lo dibuje

Escribe «dibujado en SVG» o «con dibujos animados en SVG», no solo que lo escriba.

11 SIN PROBAR AÚN, PERO SENSATO

Pide que funcione en el móvil o la tablet

Con botones grandes y letra legible. Sobre todo si va a jugar un niño.

12 SIN PROBAR AÚN, PERO SENSATO

Repasa las respuestas antes de pasárselo a nadie

Juega una partida entera. Las preguntas salen de tus fuentes, pero la IA puede equivocarse con un dato.

Para quién: cuatro frases listas

El truco 1, ya escrito. Copia la que te sirva detrás de «con mis fuentes,».

Niños de 6 a 9 años

«Para niños de 6 a 9 años: botones enormes con dibujo y pocas palabras, letra muy grande y redondeada, frases de una línea y nada que dé miedo»

Adolescentes

«Para adolescentes de 12 a 16 años: ritmo rápido, lenguaje directo sin infantilizar, rachas de aciertos y un marcador siempre a la vista»

Adultos y oposiciones

«Para adultos que preparan unas oposiciones o un examen: preguntas al nivel del examen real, sin infantilizar, y al final qué bloque fallas más»

Equipo de trabajo

«Para un equipo de trabajo que repasa un procedimiento o un manual: partidas cortas de unos 5 minutos, situaciones reales del trabajo y una clasificación final para jugar entre compañeros»

Lo que ningún encargo arregla: con temas de opinión la respuesta buena se adivina (truco 5), y la IA puede equivocarse con un dato (truco 12). Juega una partida entera antes de pasárselo a nadie.

EL SISTEMA

La plantilla del *encargo*

Es la estructura que usa el constructor de la web. Rellena los huecos y tienes tu encargo, con los trucos probados ya puestos: con tus fuentes, para quién, números, qué pasa al acertar y al fallar, y la explicación con la fuente.

Hazme un sitio: **[tipo de juego]** [1] para estudiar **[tema]** [0] con mis fuentes, **[para quién: edad o nivel, y cómo tiene que ser para esa persona]** [2]. Mecánica: **[cómo se juega]** [1]. Números: **[N preguntas] repartidas en [N niveles] de dificultad creciente, [N segundos] por pregunta con una cuenta atrás visible y [N vidas]** [4]. Estilo visual: **[época o lugar, colores con nombre, luz]** [3], con los dibujos hechos en SVG y animados. Al acertar, **[lo que pasa]** [5]. Al fallar, **[lo que pasa]** [5], y aparece la respuesta correcta explicada con la frase de la fuente de donde sale. Pantalla final con **[puntuación, rango o lo que hay que repasar]** [1]. Todo sacado solo de mis fuentes, con la respuesta correcta cambiando de posición cada vez. Que funcione bien en el móvil y en la tablet, con botones grandes y letra legible.

0 Tu tema: «el tema 5 de auxiliar administrativo»

1 El juego: elige uno de los 20

2 Para quién: una de las 4 frases

3 Ambientación: una de las 10 de abajo

4 Números: preguntas, niveles, segundos, vidas

5 Al acertar y al fallar: lo que pasa en pantalla

Diez ambientaciones concretas

Noche épica
De noche épica: luna y niebla, siluetas en el horizonte, colores intensos rojo fuego y dorado. Al acertar, explosión de chispas doradas. Al fallar, la barra de vida tiembla.

Pizarra de clase
Pizarra de clase: fondo verde oscuro, letra de tiza, dibujos que se trazan solos como a tiza. Al acertar, un borrador limpia la pregunta y aparece una estrella de tiza. Al fallar, una tachadura de tiza roja.

Libro infantil ilustrado
Libro infantil ilustrado: colores vivos, formas redondeadas, personajes con caras expresivas, letra grande y redondeada. Al acertar, confeti y estrellas que saltan. Al fallar, un castigo simpático que nunca da miedo.

Laboratorio de los años sesenta
Un laboratorio de los años sesenta: azulejos blancos, frascos de cristal con líquidos ámbar y azul, un microscopio de latón, luz fría de fluorescente. Al acertar, un matraz burbujea y suelta una nube de espuma. Al fallar, sale una nube de humo gris y se empañan las gafas.

Estadio en noche de final
Un estadio de fútbol en noche de final: césped a rayas, focos blancos, grada en azul y rojo y un marcador electrónico. Al acertar, gol: la red se mueve y la grada salta. Al fallar, el árbitro pita y enseña una tarjeta amarilla.

Cómic
Estilo cómic: viñetas con borde negro grueso, colores planos y tramas de puntos, bocadillos de texto. Al acertar, una onomatopeya enorme que salta («¡ZAS!»). Al fallar, una onomatopeya de tropiezo («¡PLAF!») y la viñeta se tuerce.

Ciencia ficción
Interfaz de nave espacial: hologramas azules que giran, líneas de escáner, números que parpadean. Al acertar, un pulso de energía recorre la pantalla. Al fallar, alarma roja y la pantalla parpadea.

Papel y tinta antiguos
Papel y tinta antiguos: pergamino envejecido, caligrafía, sellos de lacre rojo. Al acertar, cae un sello dorado. Al fallar, una mancha de tinta se extiende.

Selva al amanecer
Una selva tropical al amanecer: luz dorada entre hojas gigantes verde esmeralda, lianas, un río turquesa, loros y ranas. Al acertar, florecen orquídeas naranjas. Al fallar, cae un chaparrón corto y un loro protesta.

Cocina de restaurante
La cocina de un restaurante: acero inoxidable, fogones con llama azul, tablas de madera y una ventanilla por donde salen los platos. Al acertar, sale un plato emplatado y suena la campanilla. Al fallar, la sartén se quema con una humareda cómica.

LISTOS PARA COPIAR · CAMBIA LO QUE VA ENTRE CORCHETES

Los 20 *encargos*

01 · PREGUNTAS Y RELOJ · Estilo: Plató de concurso de noche

Concurso por niveles con reloj

Sirve para Temarios con muchos datos: oposiciones, el carné de conducir, historia, una ley.

> Hazme un sitio: un concurso por niveles para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de preguntas] preguntas repartidas en 4 niveles de dificultad creciente, 4 opciones por pregunta y 20 segundos para cada una con un reloj circular que se vacía. Cada nivel superado sube un escalón en una escalera de puntos, y tienes dos comodines por partida: quitar dos opciones y pedir una pista sacada de las fuentes. Estilo visual: plató de concurso de noche, fondo azul marino profundo, focos dibujados en SVG que barren el escenario y un marcador dorado con números que giran como un contador. Al acertar, los focos se vuelven dorados, cae confeti de papel y la escalera se ilumina un escalón. Al fallar, las luces se apagan un segundo, la pantalla vibra y aparece la respuesta correcta con la frase de la fuente que la explica. Pantalla final con tu puntuación y el nivel alcanzado. Todo sacado solo de mis fuentes, con las opciones igual de creíbles y la correcta en distinta posición cada vez. Que se pueda jugar en el móvil.

02 · PALABRAS Y VOCABULARIO · Estilo: Jardín japonés

Parejas de cartas

Sirve para Emparejar dos cosas: palabra y traducción en un idioma, señal de tráfico y significado, concepto y definición.

> Hazme un sitio: un juego de memoria de parejas de cartas para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de parejas] parejas en 3 rondas; en cada pareja, una carta lleva un concepto y la otra su definición o su equivalente, sacados de las fuentes. Das la vuelta a dos cartas; si son pareja, se quedan boca arriba. Cuenta los movimientos y el tiempo. Estilo visual: un jardín japonés en calma, fondo de papel de arroz, ramas de cerezo dibujadas en SVG que se mecen, cartas con el dorso de olas azul índigo y animación de giro en 3D. Al acertar, caen pétalos y la pareja brilla en dorado. Al fallar, las dos cartas tiemblan, se muestra durante tres segundos con qué iba cada una y una frase de la fuente que lo explica, y se vuelven a tapar. Pantalla final con tus movimientos y tu tiempo. Todo sacado solo de mis fuentes, con definiciones cortas y parecidas entre sí para que no se adivinen por la longitud. Que se pueda jugar en el móvil.

03 · CASOS Y SITUACIONES · Estilo: Submarino a la deriva

Sala de escape con enigmas

Sirve para Procedimientos y pasos: el manual de prevención del trabajo, primeros auxilios, un protocolo, un trámite.

> Hazme un sitio: una sala de escape para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: estás atrapado en un submarino y tienes que abrir 5 escotillas para salir. Cada escotilla se abre resolviendo un enigma sacado de las fuentes: una pregunta con 4 opciones, un código numérico que sale de un dato del temario o poner unos pasos en orden. Una barra de oxígeno de [número] minutos baja durante toda la partida. Estilo visual: paneles de metal con remaches, luces de emergencia, manómetros y válvulas dibujados en SVG, burbujas que suben y un ojo de buey con peces que pasan. Al acertar, la escotilla se abre con vapor y una luz verde. Al fallar, se encienden las luces rojas, baja el oxígeno y aparece la respuesta correcta con la frase de la fuente que la explica. Pantalla final: sales a la superficie con el tiempo que te sobró. Todo sacado solo de mis fuentes, con las opciones igual de creíbles y la correcta en distinta posición cada vez. Que se pueda jugar en el móvil.

04 · ORDENAR, CLASIFICAR, SEÑALAR · Estilo: Tren de vapor

Ordenar la línea del tiempo

Sirve para Lo que tiene un orden: historia, la vida de un autor, las fases de un proceso, los pasos de un trámite.

> Hazme un sitio: un juego para ordenar en el tiempo [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de rondas] rondas; en cada una aparecen 5 o 6 acontecimientos o pasos desordenados y los colocas en el orden correcto arrastrándolos (y con botones de subir y bajar en el móvil). Botón de comprobar al final de cada ronda. Estilo visual: una vía de tren que cruza la pantalla, cada acontecimiento es un vagón de madera con su rótulo, una locomotora de vapor dibujada en SVG y un paisaje de colinas con la luz de la tarde. Al acertar la ronda, la locomotora echa humo, pita y arrastra los vagones hasta la estación. Al fallar, los vagones mal colocados se balancean, se marcan en rojo y cada uno muestra su fecha o su lugar correcto con la frase de la fuente que lo explica. Pantalla final con los aciertos de cada ronda. Todo sacado solo de mis fuentes y con los acontecimientos mezclados de forma distinta cada vez. Que se pueda jugar en el móvil.

05 · PALABRAS Y VOCABULARIO · Estilo: Globo aerostático

Adivina la palabra letra a letra

Sirve para Palabras que hay que saber escribir: vocabulario de un idioma, nombres de huesos o ríos, términos de una ley.

> Hazme un sitio: un juego de adivinar la palabra letra a letra para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de palabras] palabras sacadas de las fuentes; de cada una ves su definición como pista y los huecos de sus letras, y vas tocando letras en un teclado grande en pantalla. Tienes 6 fallos por palabra. Estilo visual: un globo aerostático de rayas ámbar y azul dibujado en SVG sobre montañas y nubes que se mueven despacio. Cada letra fallada suelta un saco de arena y el globo baja un poco; si se acaban los fallos, aterriza suave en un prado, sin accidentes. Al acertar la palabra, el globo sube entre pájaros y sale el sol. Al perderla, aparece la palabra completa con su explicación y la frase de la fuente de donde sale. Marcador de palabras acertadas. Todo sacado solo de mis fuentes, con las palabras en orden aleatorio. Que se pueda jugar en el móvil.

06 · PREGUNTAS Y RELOJ · Estilo: Pista de atletismo

Verdadero o falso a contrarreloj

Sirve para Normas con matices y cifras: el carné de conducir, una ley, el manual de prevención, un reglamento.

> Hazme un sitio: un juego de verdadero o falso a contrarreloj para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: 60 segundos en total y una afirmación detrás de otra, con dos botones enormes, Verdadero y Falso. [número de preguntas] afirmaciones; las falsas cambian un solo dato de la fuente (una cifra, un plazo, una palabra) para que no se note a simple vista. La racha de aciertos multiplica los puntos. Estilo visual: una pista de atletismo al sol vista de lado, calles blancas sobre tartán rojo, un corredor dibujado en SVG que avanza con cada acierto y un cronómetro gigante arriba. Al acertar, el corredor acelera y el público de la grada salta. Al fallar, el corredor tropieza de forma cómica, el reloj se para tres segundos y aparece la afirmación corregida con la frase de la fuente. Pantalla final con los metros recorridos y la lista de las que fallaste para repasarlas. Todo sacado solo de mis fuentes y en orden aleatorio. Que se pueda jugar en el móvil.

07 · CASOS Y SITUACIONES · Estilo: Expedición a la montaña

Aventura de decisiones

Sirve para Situaciones con consecuencias: prevención de riesgos, primeros auxilios, atención al público, un periodo histórico.

> Hazme un sitio: una aventura de elige tu camino para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: una historia de [número de escenas] escenas en la que tú eres el protagonista; en cada escena eliges entre 3 caminos y solo uno es el que dicen las fuentes. Las decisiones buenas te acercan a la cumbre y las malas te obligan a volver al campamento anterior. Estilo visual: una expedición a una montaña nevada, cumbre dibujada en SVG con un camino en zigzag, campamentos con tiendas naranjas, viento con copos de nieve animados y un altímetro a un lado de la pantalla. Al acertar, el escalador sube un tramo y el cielo se despeja. Al fallar, sopla una ventisca, bajas de altitud y una nota del guía explica qué decían las fuentes, con la cita. Final en la cumbre con una bandera y el resumen de tus decisiones. Todo sacado solo de mis fuentes, con los tres caminos igual de razonables. Que se pueda jugar en el móvil.

08 · PREGUNTAS Y RELOJ · Estilo: Isla del tesoro

Tablero de casillas con dado

Sirve para Repaso de un temario largo en familia o en grupo de estudio: un libro del colegio, un bloque de oposiciones.

> Hazme un sitio: un juego de tablero con dado para repasar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel], de 1 a 4 jugadores por turnos. Mecánica: un camino de [número de casillas] casillas; tiras un dado que rueda y la ficha avanza. Casi todas las casillas son preguntas de 3 opciones sacadas de las fuentes; algunas son especiales: avanza dos, retrocede uno o un dato curioso del temario. Si aciertas, te quedas; si fallas, vuelves a donde estabas. Estilo visual: un mapa de una isla del tesoro visto desde arriba, mar turquesa con olas animadas, palmeras, un barco como ficha de cada jugador y un cofre al final, todo en SVG. Al acertar, la ficha da un salto y brillan monedas de oro. Al fallar, una ola devuelve el barco a su casilla y aparece la respuesta correcta con la frase de la fuente. Gana quien llega antes al cofre. Todo sacado solo de mis fuentes, con las opciones igual de creíbles y la correcta en distinta posición cada vez. Que se pueda jugar en el móvil.

09 · PALABRAS Y VOCABULARIO · Estilo: Observatorio antiguo

Abecedario: una pregunta por cada letra

Sirve para Glosarios y vocabulario: términos de una ley, conceptos de un temario de oposiciones, un idioma, ciencias.

> Hazme un sitio: un juego de abecedario para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: una pregunta por cada letra del abecedario, con la Ñ; de cada letra ves una definición sacada de las fuentes y la pista «empieza por» o «contiene la». Escribes la respuesta o pulsas «Paso» para dejarla para el final. Tiempo total de [número] minutos. Estilo visual: la cúpula de un observatorio antiguo de noche, un telescopio de latón dibujado en SVG y las letras colocadas en círculo como estrellas de una constelación. Al acertar, la estrella de esa letra se enciende en dorado y se une a las demás con una línea de luz. Al fallar, la estrella se apaga y aparece la respuesta correcta con la frase de la fuente. Pantalla final con la constelación que has completado y la lista de letras falladas. Todo sacado solo de mis fuentes. Que se pueda jugar en el móvil, con un teclado cómodo.

10 · PALABRAS Y VOCABULARIO · Estilo: Fondo marino

Sopa de letras

Sirve para Nombres que hay que memorizar: huesos, ríos, autores, órganos de la Administración, vocabulario de un idioma.

> Hazme un sitio: una sopa de letras para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de palabras] palabras escondidas en horizontal, vertical y diagonal. No te doy la lista de palabras: te doy su definición sacada de las fuentes, y tienes que pensar cuál es y encontrarla. Se marca arrastrando o tocando la primera y la última letra. Estilo visual: el fondo del mar, la cuadrícula apoyada sobre arena, algas que se mecen, burbujas y peces de colores dibujados en SVG. Al acertar, un pez recorre la palabra, que se queda resaltada en dorado, y se tacha su definición. Al fallar, la arena se remueve; con 3 fallos en la misma definición se revela la palabra con su explicación y la frase de la fuente. Pantalla final con tu tiempo. Todo sacado solo de mis fuentes, con una sopa distinta cada partida. Que se pueda jugar en el móvil.

11 · PALABRAS Y VOCABULARIO · Estilo: Cartel art déco

Crucigrama

Sirve para Definiciones exactas: oposiciones, terminología médica o jurídica, vocabulario de un idioma, ciencias.

> Hazme un sitio: un crucigrama interactivo para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: un crucigrama de [número de palabras] palabras con definiciones sacadas de las fuentes, horizontales y verticales; tocas una definición, se ilumina su fila y escribes. Botón de comprobar y botón de pista que revela una letra a cambio de puntos. Estilo visual: art déco de los años veinte, fondo negro, casillas con borde dorado, líneas geométricas en abanico en las esquinas y titulares de cartel antiguo. Al acertar una palabra, sus casillas se llenan de dorado una a una con un brillo. Al fallar, las letras incorrectas tiemblan en rojo suave; si te rindes en una palabra, aparece con su explicación y la frase de la fuente. Pantalla final con el crucigrama completo y tus puntos. Todo sacado solo de mis fuentes. Que se pueda jugar en el móvil, con un teclado cómodo.

12 · ORDENAR, CLASIFICAR, SEÑALAR · Estilo: Almacén con cinta transportadora

Arrastrar y clasificar en cajas

Sirve para Clasificar: tipos de riesgos o de residuos, grupos de alimentos, verbos regulares e irregulares, competencias.

> Hazme un sitio: un juego de clasificar para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de elementos] elementos sacados de las fuentes llegan uno a uno por una cinta transportadora y tienes que meter cada uno en su contenedor, entre [número de categorías] categorías. Se arrastra con el dedo o se toca el elemento y después el contenedor. La cinta va un poco más deprisa en cada ronda. Estilo visual: un almacén industrial, cinta con rodillos, cajas de cartón con etiquetas, colores naranja de seguridad y gris acero, todo en SVG. Al acertar, la caja se cierra con un sello y una grúa se la lleva. Al fallar, la caja rebota, se abre y aparece en qué contenedor iba y por qué, con la frase de la fuente. Pantalla final con tus aciertos por categoría. Todo sacado solo de mis fuentes y en orden aleatorio. Que se pueda jugar en el móvil.

13 · ORDENAR, CLASIFICAR, SEÑALAR · Estilo: Plano azul de ingeniero

Diagrama para etiquetar

Sirve para Lo que tiene partes: el cuerpo humano, el motor de un coche, una planta, una célula, un mapa.

> Hazme un sitio: un juego de etiquetar un diagrama para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: un dibujo esquemático en SVG de [lo que se estudia] con [número] puntos numerados. Primera fase: arrastras cada etiqueta a su punto. Segunda fase, al revés: te dicen un nombre y tocas la parte. Estilo visual: un plano azul de ingeniero, fondo azul con rejilla, líneas blancas finas, una regla y un compás en una esquina. Al acertar, una línea se traza sola como a lápiz blanco y la parte se rellena de ámbar. Al fallar, la parte correcta parpadea, aparece su nombre y para qué sirve, con la frase de la fuente. Pantalla final con el diagrama completo etiquetado. Todo sacado solo de mis fuentes, con las partes en orden aleatorio. Que se pueda jugar en el móvil.

14 · CASOS Y SITUACIONES · Estilo: Mesa con carpetas y sellos

Simulador de casos

Sirve para Aplicar lo estudiado: un paciente, un cliente, un expediente de la Administración, una situación de tráfico.

> Hazme un sitio: un simulador de casos prácticos para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de casos] casos; cada uno es una ficha con los datos de [un paciente, un cliente o un expediente] inventados pero realistas, y tomas 3 decisiones seguidas: qué haces primero, qué norma o criterio de las fuentes se aplica y qué plazo o dato hay que tener en cuenta. Estilo visual: una mesa de trabajo vista desde arriba, carpetas de cartón, clips, notas adhesivas amarillas y un sello de tinta, todo en SVG. Al acertar, cae el sello «Resuelto» con un golpe y la carpeta se archiva. Al fallar, aparece una nota adhesiva roja con lo que dicen las fuentes y la cita exacta. Pantalla final con un informe de tus casos: cuántos resueltos a la primera y qué repasar. Todo sacado solo de mis fuentes, con las opciones igual de razonables y la correcta en distinta posición. Que se pueda jugar en el móvil.

15 · CASOS Y SITUACIONES · Estilo: Despacho de detective

Detective: encuentra el error

Sirve para Textos con datos exactos: una ley (plazos, cifras), un manual, un tema de historia, el reglamento de circulación.

> Hazme un sitio: un juego de detective para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de casos] textos cortos que resumen partes de las fuentes, y en cada uno hay un dato cambiado: una cifra, una fecha, un nombre o una palabra. Tienes que tocar la palabra falsa; tienes 3 pistas por partida. Estilo visual: el despacho de un detective de los años cuarenta, mesa de madera oscura, luz amarilla de flexo, tonos sepia, y una lupa en SVG que sigue al dedo o al ratón y agranda el texto. Al acertar, la lupa agranda la palabra y cae el sello «Caso resuelto». Al fallar, aparece una huella roja, se marca el error de verdad y se muestra la frase original de la fuente. Pantalla final con tu rango de detective. Todo sacado solo de mis fuentes, con errores que suenen creíbles. Que se pueda jugar en el móvil.

16 · PREGUNTAS Y RELOJ · Estilo: Invernadero que crece

Tarjetas de repaso que vuelven si fallas

Sirve para Memorizar mucho: vocabulario de un idioma, artículos de una ley, fórmulas, preguntas tipo test de oposiciones.

> Hazme un sitio: un mazo de tarjetas de repaso para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de tarjetas] tarjetas con una pregunta por delante; eliges entre 3 opciones y la tarjeta se da la vuelta con un giro en 3D. Las que fallas vuelven al mazo y reaparecen tres tarjetas después; una tarjeta sale del mazo cuando la aciertas dos veces seguidas. Contador de tarjetas pendientes. Estilo visual: un invernadero de cristal con luz de mañana, macetas de barro en una estantería y una planta por tarjeta dibujada en SVG. Al acertar, la planta crece y le sale una flor. Al fallar, la planta se mustia un poco y el dorso de la tarjeta muestra la respuesta correcta con la frase de la fuente. Pantalla final con el invernadero en flor. Todo sacado solo de mis fuentes, con las opciones igual de creíbles y la correcta en distinta posición cada vez. Que se pueda jugar en el móvil.

17 · PREGUNTAS Y RELOJ · Estilo: Videojuego retro de 8 bits

Batalla contra el jefe final

Sirve para El repaso final antes de un examen: cualquier temario, mejor por bloques.

> Hazme un sitio: una batalla de preguntas contra un jefe final para repasar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: 3 enemigos pequeños, uno por bloque del temario, y al final el jefe, con las preguntas más difíciles; [número de preguntas] preguntas de 4 opciones en total. Cada acierto es un ataque que quita vida al enemigo, y tres seguidos hacen un ataque especial. Tienes 5 corazones. Estilo visual: videojuego retro de 8 bits, pixel art con pocos colores, un castillo de piedra y un dragón jefe pixelado en SVG con su barra de vida encima. Al acertar, destello blanco, el enemigo parpadea y salen números de daño. Al fallar, el jefe te golpea, la pantalla tiembla, pierdes un corazón y aparece un pergamino con la respuesta correcta y la frase de la fuente. Pantalla final de victoria o de «Vuelve a intentarlo». Todo sacado solo de mis fuentes, con las opciones igual de creíbles y la correcta en distinta posición cada vez. Que se pueda jugar en el móvil.

18 · PALABRAS Y VOCABULARIO · Estilo: Mecanismo de reloj

Completar los huecos

Sirve para Lo que hay que saber casi literal: artículos de una ley, definiciones, reglas de gramática de un idioma.

> Hazme un sitio: un juego de completar huecos para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de frases] frases copiadas literalmente de las fuentes, cada una con 1 a 3 huecos; rellenas cada hueco eligiendo de un banco de palabras que incluye otras parecidas para despistar. Estilo visual: el interior de un reloj antiguo, engranajes de latón y cobre dibujados en SVG, muelles y tornillos, fondo madera oscura. Cada hueco es un engranaje que falta. Al acertar, el engranaje encaja con un clic y toda la maquinaria gira. Al fallar, la maquinaria chirría, se atasca y aparece la palabra correcta con la frase completa de la fuente. Pantalla final con el reloj en marcha y la lista de frases que fallaste. Todo sacado solo de mis fuentes, en orden aleatorio. Que se pueda jugar en el móvil.

19 · PREGUNTAS Y RELOJ · Estilo: Feria de verano de noche

Ruleta de categorías

Sirve para Temarios por bloques: los temas de unas oposiciones, las asignaturas de un curso, los capítulos de un libro.

> Hazme un sitio: un juego de ruleta de categorías para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: una ruleta con [número de categorías] sectores, uno por bloque o capítulo de las fuentes. Giras la ruleta, cae en una categoría y respondes una pregunta de 4 opciones de ese bloque. Ganas una ficha de cada categoría que aciertes y la partida acaba al reunirlas todas. Estilo visual: una feria de verano de noche, una noria iluminada al fondo, guirnaldas de bombillas de luz cálida y una ruleta de madera pintada a mano en SVG que gira con inercia y frena despacio. Al acertar, se encienden todas las bombillas y la ficha vuela a tu marcador. Al fallar, la bombilla de ese sector se funde con una chispa y aparece la respuesta correcta con la frase de la fuente. Pantalla final con tus fichas y las categorías que más te costaron. Todo sacado solo de mis fuentes, con las opciones igual de creíbles y la correcta en distinta posición cada vez. Que se pueda jugar en el móvil.

20 · PALABRAS Y VOCABULARIO · Estilo: Teatro de sombras

¿Quién soy?

Sirve para Conceptos, personajes y lugares: historia, literatura, ciencias, los órganos y cargos que salen en una ley.

> Hazme un sitio: un juego de ¿quién soy? para estudiar [tema] con mis fuentes, para [edad o nivel]. Mecánica: [número de rondas] rondas; en cada una hay un concepto, personaje o lugar de las fuentes escondido, y te voy dando hasta 5 pistas, de la más difícil a la más fácil. Respondes entre 4 opciones cuando quieras: cuantas menos pistas uses, más puntos. Estilo visual: un teatro de sombras, una pantalla de papel iluminada desde atrás con luz ámbar, siluetas negras recortadas en SVG y un telón que se abre al empezar. Cada pista revela un poco más de la silueta. Al acertar, la luz se enciende entera, aparece el nombre y suenan aplausos visuales. Al fallar, el telón se cierra a medias, se revela la respuesta y se explica con la frase de la fuente. Todo sacado solo de mis fuentes, con las opciones igual de creíbles y la correcta en distinta posición cada vez. Que se pueda jugar en el móvil.

HECHOS Y JUGADOS

Tres encargos *probados*

Tal cual se escribieron. Lo que salió bien y lo que no.

ANATOMÍA · BACHILLERATO, ENFERMERÍA, OPOSICIONES SANITARIAS

Misión Escáner

Holograma neón del esqueleto, 24 preguntas en 4 niveles, 15 segundos cada una. Con datos concretos, las opciones sí salieron igual de creíbles (206 huesos contra 196).

ENCARGO USADO

> Hazme un sitio: un videojuego para estudiar el esqueleto con mis fuentes, para estudiantes de bachillerato, de enfermería o de oposiciones sanitarias. Estilo visual de videojuego de ciencia ficción médica: fondo negro azulado, un esqueleto humano dibujado en SVG como holograma azul neón que gira suavemente, rejilla y líneas de escáner que barren la pantalla, interfaz tipo HUD con números que parpadean, brillos cian y magenta. Mecánica: "Misión Escáner", 4 niveles (divisiones del esqueleto, cráneo, columna vertebral, caja torácica). En cada pregunta se ilumina en el holograma una zona del cuerpo y tienes que identificar el hueso o el dato correcto entre 4 opciones, con 15 segundos de tiempo. Al acertar, la zona se ilumina en verde con un pulso de energía y sumas puntos; al fallar, alarma roja, la pantalla parpadea y se muestra el dato correcto citando la fuente. Barra de integridad del sistema como vidas, racha de aciertos con multiplicador y pantalla final de "Diagnóstico completado" con tu nivel (Estudiante, Residente, Especialista, Jefe de servicio). Todo sacado de las fuentes y las opciones igual de creíbles, con la buena en distinta posición.

EL CUENTO ORIGINAL · NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS

Pinocho

Camino de 6 aventuras con botones enormes. Si fallas, a Pinocho le crece la nariz y el Hada Azul explica qué pasó en el libro.

ENCARGO USADO

> Hazme un sitio: un videojuego para niños de 6 a 9 años sobre este libro. Estilo visual de dibujos animados y libro infantil ilustrado: el taller de Geppetto en madera cálida, colores vivos (amarillo limón, azul cielo, rojo tomate, verde manzana), formas redondeadas, personajes con caras expresivas dibujadas en SVG (Pinocho, Pepito Grillo, el Hada Azul, el gato y el zorro), nubes y estrellas que se mueven. Mecánica: 6 aventuras del libro en un mapa de camino con casillas; en cada una, una pregunta muy sencilla con 3 botones grandes con dibujo y pocas palabras. Si aciertas: confeti, estrellas que saltan y Pepito Grillo aplaude. Si fallas: a Pinocho le crece la nariz con una animación graciosa (nunca da miedo) y el Hada Azul le explica lo que pasó en el libro con una frase corta. Al final, Pinocho se convierte en niño de verdad y aparece un diploma con su nombre. Letra muy grande y redondeada, textos de una línea, botones enormes para dedos pequeños, que funcione en tablet y móvil. Todo sacado del libro, y la respuesta buena cambiando de posición.

EL ARTE DE LA GUERRA · ADULTOS, TRABAJO

Noche de Guerra

El primer encargo dio un juego correcto pero con aspecto de libro. Con la segunda frase salió de noche, con luna, chispas doradas al acertar, reloj de 20 segundos y escalafón de recluta a gran general. Lo que no arregló: la respuesta buena se sigue adivinando, aunque la frase pedía opciones igual de creíbles. Es un tema de opinión.

ENCARGO USADO

> Hazme un sitio: un videojuego para aprender El arte de la guerra con mis fuentes. Que sea muy visual e impactante: ambientación de la antigua China, tinta sobre pergamino, rojo lacre y dorado, ilustraciones y animaciones al acertar y al fallar. Mecánica: eres un general que avanza por 5 batallas (niveles). En cada batalla hay una situación real de trabajo y eliges la estrategia de Sun Tzu correcta entre 3 opciones. Tienes 3 vidas, sumas puntos y subes de rango (de soldado a general). Al fallar, te enseña la cita del libro que lo explica. Todas las preguntas sacadas de mis fuentes, y la respuesta correcta no siempre en la misma posición. Que se pueda jugar en el móvil.

LA SEGUNDA FRASE

> Hazme otro sitio con el mismo juego, pero que parezca un videojuego de verdad y no un libro: fondo oscuro de noche con luna y niebla, ejército en silueta, colores intensos (rojo fuego y dorado), una barra de vida que tiembla al fallar, explosión de chispas doradas y sonido visual de victoria al acertar, cuenta atrás de 20 segundos en cada pregunta, y una pantalla final de "Victoria" o "Derrota" con tu rango. Que las tres opciones sean igual de creíbles: que no se adivine la buena por cómo está escrita.

Lo que enseña Noche de Guerra: la segunda frase cambió el aspecto entero (truco 7), pero no arregló que la respuesta buena se adivine en un tema de opinión (truco 5). Para eso no hay frase: hay que elegir temario de datos.

PV

Lo que pruebo para trabajar mejor, *sin humo*.



Paco Vida · Diario Vida

Cada semana, en la newsletter, una cosa que he probado de verdad y te sirve en el trabajo o en casa.

Únete gratis en diariovida.com

¿Te lo han reenviado? Este es tu sitio.