Recursos de 4 respuestas en PiKT

Crear · Hojas · Colaborar · Imprimir · Resultados · Micro:bit · Convertir · Comunidad

pikt.es

La idea: creas **una vez** un banco de preguntas tipo test (1 correcta + 3 incorrectas) y lo usas en **muchos juegos**, en **papel** y con **mandos micro:bit**. Entra en **pikt.es** como profesor → menú ☰ → **Recursos PRO** → **Burbujas y Pikatron** (o **Pi-Live**) → **+ Crear**

1 Crear el recurso: dos caminos

✍️ A · A mano

1. Escribe el **título** y pulsa **✎ Manual**
2. Por cada pregunta: **enunciado**, **respuesta correcta** y **3 incorrectas**.
3. Pon **temas** (palabras clave) para que otros lo encuentren.
4. Usa **Importar preguntas** para traer preguntas de PiKT, de otros profes o tuyas.
5. 👁 **Ver en los juegos**: comprueba que los textos caben.
6. **Guardar**

¿Cuál es el planeta más grande?

✓ Júpiter | ✗ Saturno | ✗ Neptuno | ✗ La Tierra

🤖 B · Con «Copiar prompt» (tu IA)

1. Escribe el título y pulsa **🤖 IA**
2. Rellena **temática**, observaciones, **edad/nivel**, idioma y nº de preguntas. (Opcional: pega un texto o sube un PDF/Word y las preguntas saldrán de él.)
3. En 📋 **Usar mi propia IA** pulsa **Copiar prompt**
4. Pégalo en **ChatGPT, Gemini, Claude…** y copia **toda** su respuesta.
5. Pégala en **«Pega aquí la respuesta de tu IA»**.
6. Se abre el editor con las preguntas: **revisa, corrige** y **Guardar**

Sin límite con tu propia IA. La opción ⚡ automática está limitada a 1 vez por semana.

2 Un recurso, varias hojas

📦 **«Sistema solar»**

- **Hoja 1** · Planetas
- **Hoja 2** · Satélites
- **Hoja 3** · Repaso difícil

+ Añadir hoja

→

🎯 Una hoja cada vez

Al jugar se elige la hoja: **Burbujas** **Test** **Pikatron** **Plataformas**

🧩 Una, varias o todas

Marcas las hojas que quieres mezclar: **Bunker** **Invasión Pi** **Pi-Live individual**

🏆 Cada hoja = una categoría

Money Board (mínimo 2 hojas: tablero por equipos)

💡 Organiza las hojas por **tema**, **nivel de dificultad** o **grupo de alumnos**. En la ficha PDF también eliges qué hojas imprimir.

⚙️ Opciones del recurso (configuración del editor)

✅ Terminado
visible para los alumnos. **¡Actívalo o no podrán jugar!**

🔐 Permitir copia
público: otros profes lo ven y lo copian.

🔀 Orden aleatorio
mezcla las preguntas al jugar (desactívalo para orden fijo).

3 Los alumnos colaboran creando preguntas

1. **Guarda** el recurso al menos una vez.
2. En el editor abre 🔗 **Recibir preguntas de alumnos**.
3. Pulsa **Activar enlace para esta hoja** (cada hoja tiene su propio código: puedes dar una hoja a cada grupo).
4. Comparte el **código** o **🔗 Copiar enlace** (Classroom, QR, pizarra…).
5. Los alumnos, **sin cuenta**, rellenan pregunta + correcta + incorrectas.
6. Al abrir el editor te avisa: 📬 **«Has recibido nuevas preguntas»**. Revísalas, borra o corrige y **Guardar**

Código de la hoja

K7QM2

pikt.es/?c=K7QM2

🎓 **Idea:** cada grupo inventa 5 preguntas de un tema y después **juega con las de los demás**.

4 Imprimir el recurso en PDF

🖨️ Ficha para los alumnos

1. En **Mis recursos** pulsa el botón morado 📄 (también 🖨️ Ficha PDF antes de jugar).
2. Elige **formato** (test, respuesta abierta, unir, sopa…).
3. Marca las **hojas** que quieres imprimir.
4. Opciones: **barajar** y **página de soluciones**.
5. Elige el **juego con el que lo jugaréis después**.
6. **Ver e imprimir**

La cabecera lleva **«Después lo jugaremos en clase»** con el código y un **QR** del juego.

🔢 Mismo orden: el código de ficha

Deja marcada **« 🔗 Código de la ficha»**. El PDF sale con un código como **F7KQ9MX**: guarda una **copia congelada** con las mismas preguntas **en el mismo orden** que el papel (aunque luego edites el recurso).

En clase: escribid el código en la casilla del juego o en el buscador de pikt.es → **«¿A qué jugamos?»**

Respetan el orden:

Burbujas / Test · Pikatron · Plataformas · Ruleta · Luz roja · Bunker

La pregunta 1 del papel es la 1 del juego. Solo se barajan las opciones A-D.

📝 ¿Para qué sirve el orden fijo?

📄 Hacen la ficha en papel → 🎮 Juegan con el mismo código → ✅ Corrigen mirando su ficha → 📊 El profe recibe los resultados

También en papel desde 🖨️ **Generar en PDF** (todos los generadores de fichas de PiKT en un sitio).

🔗 Compartir el recurso

Botón **Compartir** en Mis recursos: **enlace directo** (**pikt.es/?r=…**), **código de acceso** del recurso o **compartir con un compañero** (lo verá en sus recursos y podrá editarlo; tú sigues siendo el autor). 🔑 muestra el código de acceso para proyectar.

5 Recibir los resultados de los alumnos

👩‍🏫 Lo que haces tú (una sola vez)

1. Ve a **Herramientas del Profesor** → **Informes de Juegos**.
2. En **«TU CÓDIGO DE PROFESOR»** pulsa ✎ Editar.
3. Inventa un código fácil (letras y números, hasta 10) y Guardar.
4. Compártelo con tus alumnos: **siempre es el mismo**, para todos los juegos.
5. Los envíos aparecen en **Informes**: filtra por **juego, recurso, fecha o alumno**.

TU CÓDIGO DE PROFESOR: **PROFA1**

💡 Pon el nombre del curso en el código o pide «Nombre + curso» para distinguir grupos.

👨‍🎓 Lo que necesitan los alumnos

- 💻 Un **dispositivo con navegador** (Chromebook, tablet, móvil, PDI). **Sin cuenta ni instalación.**
- 🔑 El **código del recurso**, el **enlace**, el **QR** o el **código de ficha** (F...).
- 🙋 Su **nombre** (los insultos se filtran solos).
- 🧕 Tu **código de profesor**.

Juegan → 🏁 Fin de partida → 📤 Enviar al profesor → Nombre + código

> **Recuerda:** el recurso tiene que estar en ✅ **Terminado**; si no, no les aparecerá.

6 Formas de jugar en clase

🖥️ Varios en el monitor interactivo

- 🧍‍♂️ **Invasión Pi**: 2 jugadores a la vez en la misma pantalla, competitivo o cooperativo.
- 💰 **Money Board**: tablero por **equipos**, cada hoja una categoría.
- 🎲 **Trivial** y ⚽ **Fútbol Quizz**: jugadores o equipos por turnos.
- 🔁 Cualquier juego **por relevos**: salen de uno en uno y el marcador se guarda.

El monitor debe funcionar como pantalla **multitáctil** en Windows.

🧮 Cada uno en su ordenador o tablet

- 📺 **Pi-Live «Presentar en vivo»**: proyectas la sala, entran con **código o QR** y responden desde su dispositivo, con ranking.
- 🚦 **Luz roja · Luz verde online**: todos en la misma pista desde su dispositivo.
- 📡 **Control de Aula**: les lanzas el juego y ves quién está conectado.
- 🧘 **Individual**: cada uno juega a su ritmo con el código y 📤 **envía** el resultado.

🎮 Con mandos micro:bit (toda la clase con una sola pantalla)



- 🧰 **Qué hace falta:** 1 micro:bit **antena** conectada por USB al ordenador + 1 micro:bit por alumno o equipo (con pilas). Navegador **Chrome o Edge**.
- ⚙️ **Preparar (una vez para todo el centro):** Programación y robótica → 🎮 **Mandos micro:bit** → Configuración: instalar MicroPython, grabar la antena y los mandos (cada uno con su número). Etiquetadlos y guardadlos en una caja.
- ▶️ **En el juego:** conecta la antena con 📡 **Antena** (arriba) y pulsa el botón 🎮 para activar los mandos.
- 🔤 **Responder:** **A** cambia de letra (A-B-C-D) y **B** o **agitar** envía. La placa muestra ✓ o ✗.

Juegos con mandos que aceptan tus recursos:

❓ Quiz con mandos · 🫧 Burbujas · 🚀 Pikatron · 🎯 Bunker · 💰 Money Board · 🚦 Luz roja · 👾 Invasión Pi · 🤖 Pista de robots · ⚽ Fútbol Quizz · 🎲 Trivial · 🔤 Ahorcado

🔁 **Relevos:** si hay pocos mandos, los alumnos se los van pasando por turnos y el marcador se guarda. En el Quiz con mandos puedes jugar **«en el orden del recurso»**. El botón ❓ **Tutorial** enseña los gestos.

7 Convertir y reutilizar recursos

🔄 Convertir a otro tipo de juego

1. **Herramientas del Profesor** → **Conversor Mágico**.
2. Elige uno de **tus recursos**.
3. Elige el **destino** y **Convertir**: se crea un recurso nuevo (el original no cambia).

Pasapalabra · Burbujas/Pikatron · Pi-Live · AparejaDOS · La Ruleta · Wordle / Sopa

💡 Y sin convertir: con un **código de ficha** (F...) las mismas preguntas se juegan en Invasión Pi, Luz roja, Money Board, Test, Burbujas, Pikatron, Plataformas o Bunker.

🔍 Buscar recursos de otros, copiarlos y editarlos

1. ☰ **Buscador de Recursos** (o la pestaña **Biblioteca** de cada juego).
2. Busca por **tema**, título, autor, país o región.
3. 👁 ver las preguntas · **Probar** jugarlo.
4. **Copiar** → aparece en **Mis recursos** como «(Copia)».
5. ✏️ edítalo: añade hojas, cambia preguntas... ¡ya es tuyo!

Dentro del editor, **Importar preguntas** trae preguntas sueltas (PiKT, otros profes o tuyas) con filtros de etapa, materia y curso.

8 Mucho más en PiKT

👥 Comunidades

- 🏫 Comunidad del centro o de un grupo de profes, por **invitación** (miembros y lectores).
- 📚 **Cursos y grupos** de alumnos: listado, subgrupos, horario, plano, calendario.
- 📅 **Calendario** compartido: exámenes, entregas, reuniones.
- 👤 **Profesorado** y **guardias**.
- 🗂️ **Banco de recursos**: enlaces a Drive, webs, vídeos... por materia y curso.
- 🏆 **Competiciones** entre clases.
- 🖥️ **Equipos** informáticos y 💬 **mensajes** entre miembros.

👩‍🏫 Herramientas del aula

- 📡 **Control de Aula**: sala con QR, ves quién está conectado y les lanzas juegos.
- 🎡 **Ruleta de Aula**: alumno al azar.
- 👥 **Grupos** aleatorios y 🪑 **Plano** de clase.
- ⏱️ **Gestor de tiempo**: cronómetro y cuenta atrás.
- 🖌️ **Pizarra temática** (ciencias, música, geografía...).
- 🚦 **Sonómetro**: semáforo del ruido.
- 🎉 **Dinámicas de aula** para la PDI.
- 🕐 **Horario**, 🎀 **Recortes** y ⚡ **App con IA**.

🛠️ Herramientas del profesor

- 📊 **Informes de juegos** y tu código de profesor.
- 🔄 **Conversor Mágico** entre juegos.
- 📷 **Foto** → **Recurso** y **Ficha en papel** ↔ **Hoja interactiva**.
- 📝 **Generar examen** y **Documentos personalizados**.
- 📽️ **Presentaciones** y **Vídeo** → **Presentación y Quiz**.
- 📗 **Google Sheets** y **Banco de recursos**.
- ⚡ **Crear Mini-App** y **Editor de vídeo**.
- 💻 **Gestión informática** del aula.

✅ Resumen en 6 pasos

1 · Crear o copiar → 2 · Organizar en hojas → 3 · Alumnos aportan preguntas → 4 · Marcar Terminado → 5 · Papel, pantalla o micro:bit → 6 · Ver resultados

¿Dudas? Menú ☰ → Más información

Guía completa en pikt.es · ¡Crea una vez, juega en todo!

pikt.es