

METICS

Unidad de Apoyo a la Docencia Mediada
con Tecnologías de la Información y la Comunicación

Juego: Crucigrama

Los juegos son una forma de realizar pruebas en línea dentro de la plataforma virtual, bajo una estrategia lúdica y con evidencias de aprendizaje aplicadas de una forma alternativa.

DOCENTES

Manual de Mediación Virtual

El siguiente manual es un recurso generado por METICS para impulsar la autogestión y capacitación de la comunidad docente en el uso de la plataforma Mediación Virtual.

A través de estas páginas, aprenderá a utilizar las herramientas disponibles en la plataforma para aprovechar sus posibilidades para la docencia.

Los juegos disponibles son herramientas que son útiles para diversificar la forma en que se realizan las evaluaciones, ya sean formativas o sumativas.

Actualmente existen varias opciones en la plataforma:

A continuación conocerá y aprenderá sobre la configuración del juego de palabras.

[Recomendaciones didácticas antes de configurar: ¿Cuáles son los usos de un Juego en mi curso?](#)

[¿Cómo agregar un Juego en Mediación Virtual?](#)

[¿Cómo configurar un Crucigrama en Mediación Virtual?](#)

[¿Cómo se encuentra dentro del entorno?](#)

[¿Cómo se participa en el Crucigrama?](#)

[¿Cómo se evalúa un Crucigrama?](#)

[Administración del Crucigrama](#)

t

HZXdb ZcYVXdcZht Y YÁXi XVht VciZht
YZtXdc[^j gVg™9j Ázhthdctædhtj hdht
YZj c'@ Z\ d'Zc'b ^Xj ghd5t

1. Si va a usar un juego como prueba en línea, comuníquelo previamente a los estudiantes y realice una prueba de práctica para que puedan familiarizarse con la herramienta.
2. Toda actividad debe tener un nombre claro y una descripción que incluya: las reglas del juego, las fechas en que se realiza la actividad y si tiene calificación o no.

▼ General

Name ⓘ Temas 1: Producción en exteriores

Descripción



Objetivo:
Reglas del juego:
-
-
-
Fecha límite de realización:
Calificación:

🗑 Borrador guardado.

3. Al configurar las calificaciones, la nota obtenida en el juego se verá reflejada en el Registro de Calificaciones.
4. Los juegos se pueden configurar en grupos, para ello puede revisar los vídeos de [¿Cómo crear grupos?](#) y [¿Cómo configurar grupos?](#)

5. Tome en consideración que los juegos requieren de una configuración previa de fuente de preguntas, ya sea de un : *nVb Zc*, un *7VcXd^YZ°egZ\j ciVh* o de un *<adhVgd*.

Juego	¿Qué es?	Glosario	Preguntas (del Banco de Preguntas) / Examen		
			Respuesta corta	Respuesta múltiple	Verdadero / Falso
Ahorcado	Consiste en el popular juego de ahorcado, donde el estudiantado dispone de una serie de intentos para colocar letras y adivinar la respuesta correcta.	X	X		
Crucigrama	A través de pistas, conceptos o preguntas, el estudiante completa con letras entrecruzadas, las palabras que responden a las expresiones dadas.	X	X		
Millonario	Permite construir un juego de preguntas y respuestas al estilo del conocido programa televisivo. La persona estudiante puede responder preguntas e ir aumentando su capital, e incluso acudir a los famosos comodines de 50:50, llamada y pregunta al público.			X	
Serpientes y Escaleras	Consiste en que la ficha (estrella roja) avanza de acuerdo al número que muestre el dado. Si la ficha cae en una escalera, la persona participante podrá subir de casilla, pero al caer en una serpiente lo devolverá. La meta es llegar a la casilla número 64 y sólo se permite avanzar si conoce la respuesta correcta a la pregunta o definición mostrada.	X	X	X	

t

tt

t

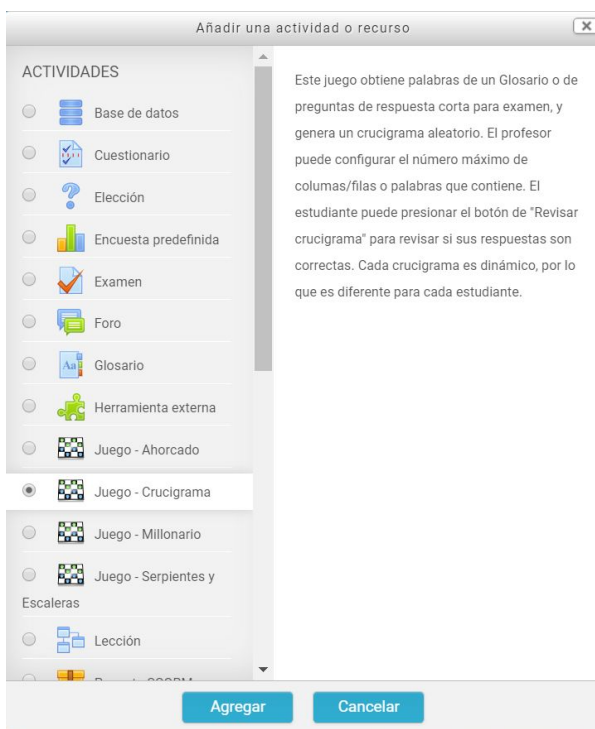
90b d \g\vgj c @ Z\ d'Zc' C ZY \X \Oct K gj Væt

Para poder tener acceso a las actividades de Mediación Virtual, lo primero que se debe hacer es *6Xi kVg: YX^ c*, ubicado al lado derecho, en el Bloque de Administración. A continuación:

1. Seleccione la semana o sesión en la que se realizará el Juego, seguidamente haga clic en el enlace:

[+ Añadir una actividad o recurso](#)

2. Allí seleccione la opción *?j Z\ d " 8g X\g\ b V* y haga clic en *6\g\ \Vg*



9g X^ gVb Vt

Ti9Ôb d`Xdc[^j gVgj c`9g X^ gVb V`Zct
C ZY \X Ôc`K gj Vãt

Al hacer clic, se desplegarán los diferentes aspectos que se necesita para configurar el Juego. Para iniciar, se completa la información <ZcZgVq y se colocará el nombre de la actividad y la descripción explicada en las recomendaciones didácticas.

▼ General

Name ⓘ

Descripción



Descripción:

Reglas del juego:

Calificación:

Fecha de inicio:

Fecha de cierre:

Mostrar descripción en la página del entorno virtual

Seleccione la opción *B dhigVg YZhXgeX^ c Zc a/ e \ tV YZa Zcidgd k`jj* Vacuando necesite que las indicaciones aparezcan en la página principal del entorno. Cd hZ g`Xdb `ZcYV b VgXVg ZhiV`deX^ c`Xj VcYd`a/h`c`Y`XVX`dcZh`hdc`ZniZchVh#

A continuación, es necesario seleccionar la ;j ZciZ YZ eg`lj ciVh, es decir, el repositorio de los datos o información que servirán como respuestas a los espacios en blanco del juego.

?

Fuente de preguntas

Seleccione un glosario

- Glosario ▼
- Glosario
- Preguntas
- Examen

HªZa\Z`Xdb d`j ZciZ`Za <adhVgd /

Para que las respuestas sean obtenidas de un Glosario es necesario que éste haya sido creado con antelación, ya sea por la persona docente o de manera colaborativa por las y los estudiantes.

[8dcdoXVX b d`hZ`Xdc\[^\j g/`j c`<adhVgd/^\j VXZg`XaXf](#)

1. Ahora HZaXX`dcZ Za <adhVgd fuente, cabe destacar que se abrirá una lista con los glosarios que ya están creados en el entorno.

Seleccione un glosario

2. Los Glosarios que han sido hechos de manera colaborativa pueden tener entradas de varias personas. Seleccione que H para usar Solamente entradas del profesor o que hayan sido aprobadas y si no es así, mantenga la opción de `Cd:

Solamente entradas del profesor o aprobadas

HªZa\Z`Xdb d`j ZciZ` EgZ\j ciVh /

Para que las respuestas sean obtenidas del Banco de Preguntas, es necesario que este haya sido creado con antelación, ya sea por la persona docente o de manera colaborativa con otros colegas docentes.

[8dcdoXVX b d`hZ`Xdc\[^\j g/Za7VcXd`YZ`EgZ\j ciVh/^\j VXZg`XaXf](#)

Elija la categoría de las preguntas. Hay dos posibilidades de visualización:

- a. Si el banco de preguntas no tiene categorías, sólo saldrá el nombre del curso general:

Seleccione una categoría de preguntas

Por defecto en I.A.2020.RRF.TM-9975.001 (0) ▼
Por defecto en I.A.2020.RRF.TM-9975.001 (0)
top (0)

- b. Si el banco de preguntas tiene categorías ordenadas, usted podrá escoger de dónde quiere extraerlas. Revise nuevamente cuáles son los tipos de preguntas aceptadas ([1 VXZgXaX](#)).

Seleccione una categoría de preguntas

Incluir subcategorías

Seleccione examen

Guapiles (0) ▼
Guapiles (0)
Prueba 1 (0)
Limon (0)
Diagnóstico (1)
Evaluación final (0)
top (0)
Por defecto en I.S.2018.RRF.ML-6997.001 (0)
Por defecto en I.S.2017.RRF.TM-9979.001 (0)

H[^]Za\Z[°]Xdb d[°][j ZciZ[°] : n\vb Zc /

Para que las respuestas sean obtenidas de un Examen previo, es necesario que este haya sido creado con antelación, ya sea por la persona docente o de manera colaborativa con otros colegas docentes.

8dcdoXV[°]X b d[°]hZ[°]Xdc[\j d\Za: n\vb Zc/\t] VXZgXaXt

Seleccione el examen que tenga las preguntas para completar el juego:

Seleccione examen

Segundo examen del semestre ▼
Segundo examen del semestre
Primer examen del semestre

El campo "Número máximo de intentos" se refiere a las veces que el o la estudiante puede hacer el juego. Si es utilizado como una prueba en línea, tome en cuenta cuántas oportunidades es conveniente que tenga. Si es de carácter lúdico sin calificación, puede dejar el espacio en 0.

Número máximo de intentos	<input type="text" value="0"/>
Deshabilitar resumen	<input type="button" value="No"/> ▼
Mostrar puntaje alto (número de estudiantes)	<input type="text" value="0"/>

El módulo de "Calificación", permite configurar qué nota tendrá la actividad. Esta opción es funcional cuando la persona docente tiene configurado el "Método de calificación", pues permite:

colocar la actividad en una categoría antes creada, añadir la calificación máxima a obtener, dependiendo de cómo ha configurado las otras actividades (de 0 a 10, de 0 a 100, o igualado al porcentaje de la nota final)

▼ Calificación

Categoría de calificación ?	<input type="text" value="Quices"/> ▼
Calificación aprobatoria ?	<input type="text" value="0.00"/>
Calif. máxima	<input type="text" value="5"/>

En este mismo módulo puede seleccionar el Método de calificación, según los intentos permitidos.

Método de calificación

- Calificación más alta ▾
- Calificación más alta**
- Calificación promedio
- Primer intento
- Último intento

Calificación más alta: el sistema guardará la calificación más alta que haya obtenido la persona participante.

Calificación promedio: el sistema guardará un promedio de las calificaciones que haya obtenido la persona participante durante los intentos realizados.

Primer intento: el sistema guardará la calificación que haya obtenido la persona participante en el primer intento.

Último intento: el sistema guardará la calificación que haya obtenido la persona participante en el último intento realizado.

Además se puede habilitar el juego para fechas futuras. Para ello, recuerde habilitar las opciones haciendo clic en las casillas aquí marcadas:

Abrir el juego 	7 ▾	mayo ▾	2020 ▾	17 ▾	00 ▾	 <input checked="" type="checkbox"/> Habilitar
Cerrar el juego	14 ▾	mayo ▾	2020 ▾	23 ▾	59 ▾	 <input checked="" type="checkbox"/> Habilitar

En las DeX^dcZh YZa 8g X^g/b V se configuran las especificaciones de la dinámica, tome en cuenta:

- C b Zgd b mb d YZ Xdaj b cVh/permitirá elegir el número máximo de columnas que contendrá. H^ ad YZ_Y Zc W/cXd, la plataforma hará el cálculo automático de columnas.

Número máximo de columnas/filas

B c^b d c b Zgd YZ eVa/W/h/ Coloque un número mínimo de respuestas a dar h ad h^ ad g^fj Zg^ Vh Zc a/ XVa^ XVX^ c# Este dato dependerá de la cantidad de palabras que haya conformado en el Glosario/Banco de Preguntas/Examen.

Mínimo número de palabras

B mb d c b Zgd YZ eVa/W/h/ Coloque un número máximo de palabras a dar h ad h^ ad g^fj Zg^ Vh Zc a/ XVa^ XVX^ c# Este dato dependerá de la cantidad de preguntas que haya conformado en el Glosario/Banco de Preguntas/Examen.

Máximo número de palabras

EZgb ^g ZheVX^d Zc a/h eVa/W/h/ Seleccione H cuando la respuesta esté compuesta por más de una palabra o Cd en el caso contrario.

Permitir espacios en las palabras

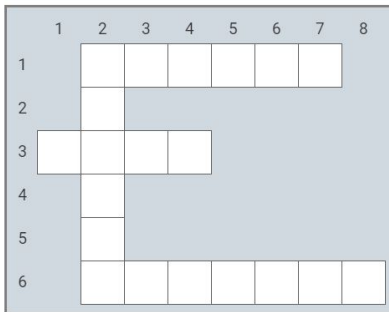
9hZ d/Aquí seleccione donde se encuentran las guías o preguntas para completar el juego.

Diseño

- Frases en la parte inferior del crucigrama
- Frases en la parte inferior del crucigrama**
- Frases en la parte derecha del crucigrama

Frase en la parte inferior del crucigrama:

Calificación 0 %



¡Bienvenido!

Haga clic en una palabra para comenzar/continuar.

Verificar crucigrama

Fin del juego de crucigrama

Imprimir

Horizontales

- 1: ¿Qué color resulta al combinar rojo y azul?
- 3: Cuanto son los colores primarios
- 6: ¿Qué color resulta al combinar rojo y amarillo?

Verticales

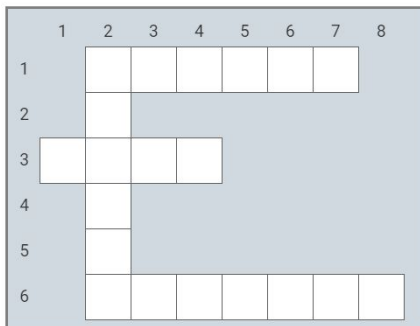
- 2: ¿Qué color resulta de combinar rojo y verde?

Frase en la parte derecha del crucigrama:

Calificación 0 %

¡Bienvenido!

Haga clic en una palabra para comenzar/continuar.



Horizontales

- 1: ¿Qué color resulta al combinar rojo y azul?
- 3: Cuanto son los colores primarios
- 6: ¿Qué color resulta al combinar rojo y amarillo?

Verticales

- 2: ¿Qué color resulta de combinar rojo y verde?

Escriba dentro de los espacios en blanco de DeX'cZh YZ : cXWZoVYd\$E Z YZ e \^cV la información e indicaciones necesarias para tomar en cuenta durante y al finalizar la actividad.

▼ Opciones de Encabezado/Pie de página

Texto de la parte superior

Descripción:
Reglas del juego:
Calificación:
Fecha de inicio:
Fecha de cierre:

Texto al final

La nota podrá verla en el libro de calificaciones.

Las 8dc[\j g\X'cZh Xdb j cZh se deben usar si previamente definió el entorno o aula virtual en grupos.

▼ Configuraciones comunes del módulo

Disponibilidad ⓘ Mostrar en página del entorno virtual ▼

Número ID ⓘ

Modo de grupo ⓘ No hay grupos ▼
No hay grupos
Grupos separados
Grupos visibles

Agrupamiento ⓘ

Añadir restricción de acceso por grupo/agrupamiento

Hªad`YZhZV!kZV`Zak YZd`YZ`XgZVgYZ`g edh`[j VXZg`XaX).

La última categoría que puede configurar es GZhiġc`ġVXXZhd.
Las restricciones permiten que usted limite la actividad a una persona o a un conjunto de personas.

Si esto es necesario, haga clic en 6 VY`ġj cV`ġZhiġXX^ c#

6ā[ġVa] V\`V`XaX`Zc`Za`Wdi c`<j VgYVg`XVb Wdh`n`b dhigVg/

Guardar cambios y regresar al entorno virtual Guardar cambios y mostrar Cancelar

Al guardar encontrará la siguiente pantalla:

Ahorcado Tema 1

Regresar a: Semana 5 ➔

Descripción:

Reglas del juego:

Calificación:

Fecha de inicio:

Fecha de cierre:

Método de calificación: Calificación más alta

Intentar jugar ahora mismo

TiŃŃŃb dt hZt ZcXj Zciġt YZciġt YZa
Zcidġd5t

Luego de guardado, encontrará la actividad dentro de la semana o sesión que seleccionó del entorno.

Semana 5

Esta semana realizaremos una evidencia del aprendizaje, con base en las lecturas y la actividad de Glosario que construimos la Semana 3 de clases. Para ello haga clic en el siguiente juego de [Crucigrama - Tema 1](#):

 [Crucigrama - Tema 1](#)

Tiempo de la semana

Luego de guardado, encontrará la actividad dentro de la semana o sesión que seleccionó del entorno. Así la persona participante podrá realizar el juego de la siguiente forma:

1. Al ingresar, debe hacer clic en [Intentar jugar ahora mismo](#)

Crucigrama Tema 1

Descripción:

Reglas del juego:

Calificación:

Fecha de inicio:

Fecha de cierre:

Método de calificación: Calificación más alta

[Intentar jugar ahora mismo](#)

2. Allí aparecerán: la calificación, el encabezado, las preguntas o definiciones, el tablero, el espacio para completar la palabra, las letras para elegir con el cursor.

Calificación 0 %

Descripción:

Reglas del juego:

Calificación:

Fecha de inicio:

Fecha de cierre:

	1	2	3	4	5	6	7	8
1		M	O	R	A	D	O	
2		A						
3	T	R	E	S				
4		R						
5		O						
6		N						

Horizontales

- 1: ¿Qué color resulta al combinar rojo y azul?
- 3: Cuanto son los colores primarios
- 6: ¿Qué color resulta al combinar rojo y amarillo?

Verticales

- 2: ¿Qué color resulta de combinar rojo y verde?

[Verificar crucigrama](#)

[Fin del juego de crucigrama](#)

[Imprimir](#)

3. La participación se logra haciendo clic en el cuadro de la palabra, seguidamente escribe en el espacio en blanco y hace clic en D@#

The screenshot shows a crossword puzzle interface. At the top left is a text input field with "OK" and "Cancel" buttons. To its right is a list of clues: "•R••", "Horizontales, 4 letras.", and "Cuanto son los colores primarios". Below this is a crossword grid with columns numbered 1-8 and rows 1-6. The grid contains the following letters: Row 1: M, O, R, A, D, O; Row 2: A; Row 3: R; Row 4: R; Row 5: Ó; Row 6: N. To the right of the grid is a list of clues: "Horizontales" (1: ¿Qué color resulta al combinas rojo y azul?, 3: Cuanto son los colores primarios, 6: ¿Qué color resulta al combinar rojo y amarillo?) and "Verticales" (2: ¿Qué color resulta de combinar rojo y verde?).

4. Al realizar las oportunidades de la partida o la pregunta, puede haber acertado o no.

Si completó la palabra correctamente, el juego le permitirá seguir.

Si no completó la palabra, el sistema le señalará el error.

The screenshot shows a feedback dialog box. It contains a text input field with the word "NARANJA". Below the field is a red message: "La palabra correcta contiene 6 letras." At the bottom right are "OK" and "Cancel" buttons.

5. Al terminar, la persona participante debe hacer clic en Finalizar juego.

Verificar crucigrama

Fin del juego de crucigrama

Imprimir

Título del juego

Cuando la persona participante termine el juego, ya sea porque se acabaron los intentos o terminó el tiempo, podrá ver sus resultados al ingresar al juego.

Método de calificación: Calificación más alta





Resumen de sus intentos previos

Intento	Completado	Calificación / 10	Tiempo utilizado
1	martes, 12 de mayo de 2020, 18:03	10	57 segundos
2	martes, 12 de mayo de 2020, 18:07	10	3 minutos 4 segundos

Su calificación final en este juego es 10/10.

También podrá encontrarlas en el Reporte de Calificaciones:

Vista del docente:

Conocido como (cc:) / Nombre / Foto	Calificación	Crucigrama - Tema 1
 BRENDA LIDIS ALFARO GONZALEZ	-	10.00
 JOSE ANTONIO ELIZONDO SALAS	-	-
 CINTHIA MARIA OVIEDO RODRIGUEZ	-	-
 NAYIB VICTOR VARGAS ZUNIGA	-	10.00
-	-	10.00

Vista de la persona participante:

Crucigrama - Tema 1

0.00 %

10.00

0-10

100.00 %

7Yb ĉ ħigVXÔc YZa9g X^gVb Vt

Las configuraciones de Administración le permitirán hacer cambios, respaldar y gestionar la actividad después de realizada.

Estas se encuentran en el bloque a mano derecha. Aquí se ZneãXVc°ã/h°deX^dcZh°b h°Xdb j cZh/

 ADMINISTRACIÓN   

 **Administración del juego**

- > Editar ajustes
- > Roles asignados localmente
- > Comprobar los permisos
- > Bitácoras
- > Copia de respaldo
- > Restaurar

 **Información**

-  Editar
-  Ver examen Primer examen del semestre
-  Mostrar respuestas
-  Mostrar los intentos
-  Exportar a HTML

: Y1Vg V_j hiZh/ingrese aquí cuando quiera hacer cambios en la configuración general, la calificación, las opciones de crucigrama, las opciones de Encabezado/Pie de página, las configuraciones comunes del módulo y las restricciones.

71 Xdg/h/ muestra la actividad de las personas participantes en la actividad.

8de^V YZ gZheVã/d/ permite generar una copia de la actividad específica.

æ[dgø VX^ c/lleva a la página principal del juego.

KZg/ permite mostrar la fuente de las preguntas, en este caso el Examen, pero puede ser el Glosario seleccionado o el Banco de Preguntas.

B dhi g/g gZhej ZhiVh/ genera un resumen con las preguntas, las soluciones correctas (patrón), los mensajes de respuesta correcta y las repeticiones.

B dhi g/g ĉciZci dh/ genera un resumen con el Usuario, el día y la hora del comienzo, del último intento y del fin del juego, así como el puntaje, la cantidad de intentos, una previsualización y la solución dada.

t

t

7àj cVhXdchYZgVXdcZh[èVZh

Si ya hay intentos realizados, la plataforma no permite hacer cambios en la fuente del crucigrama.

Si la persona participante no le pone la i^Z a una palabra, el sistema no las reconoce como malas. Por lo tanto, no es recomendable para actividades que requieran una revisión gramatical.

Para conocer más sobre el uso de la plataforma Mediación Virtual y aprovechar sus ventajas, participe en nuestras actividades de formación. Consulte nuestros materiales de aprendizaje en la dirección metics.ucr.ac.cr

Equipo de METICS

