

METICS

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



Juego: Ahorcado

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

@ Z\dhZc`CZY`VX`Ôc`K`gj Vat

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:
 6] dgXVYd!`8gj X`gVb V!`B`ZcVgd!`HZge`ZciZh`n°`hXVz`gVh.

A continuación conocerá y aprenderá sobre la configuración del juego 6] dgXVYd.

[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 juego de Ahorcado en Mediación Virtual?](#)

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

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

[¿Cómo se evalúa un Ahorcado?](#)

[Administración del Ahorcado](#)

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, comunique previamente a los estudiantes y realice una prueba de práctica para que se familiaricen con la herramienta.
2. Toda actividad debe tener un nombre claro y una descripción debe incluir 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 revise los vídeos de [¿Cómo crear grupos?](#) y [¿Cómo configurar grupos?](#).

5. Los juegos requieren de una configuración previa de fuente de preguntas, ya sea de un : *nVb Zc*, un *7VcXd YZ egZj ciVho* de un *<æhVgd*.

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

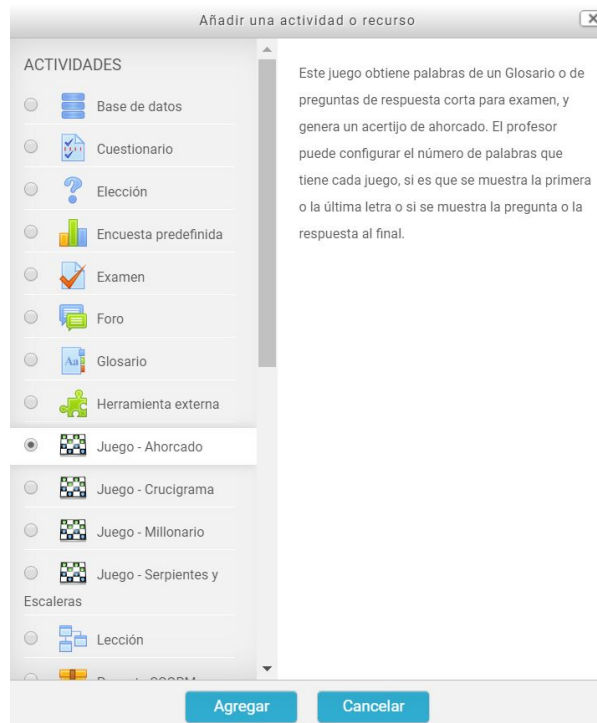
Mediación Virtual

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 " 6] dgXYd** y haga clic en **6\g\ Vg**



7] dgXVYdt

Ti9Ôb d`Xdc[^j gVgj c`j Z\ d`YZ`7] dgXVYdt
Zc`C ZY^X^Oc`K^gj Vâft

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

▼ General

Name ⓘ Ahorcado Tema 1

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 d/ e \^cV YZa Zcidgpd k^jj* Vacuando necesite que las indicaciones aparezcan en la página principal del entorno. Cd hZ g^Xdb ^ZcYV b Vg^Vg ZhiV^deX^ c^Xj VcYd^a/h^cY^XVX^dcZh^hdc^ZmiZchVh#

A continuación, es necesario seleccionar la ;j ZciZ YZ eg^j 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

H^ Za^Z Xdb d [j ZciZ Za <adhVg^d h ad Xdb eaZiZ Zhidh ZheVX^dh/

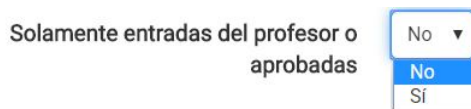
Para que las respuestas sean obtenidas de un Glosario es necesario que éste haya sido creado con antelación, ya sea por la persona docente o de manera colaborativa por las y los estudiantes.

[8dcdoXV^X b d hZ^Xdc\[^j d/j c^adhVg^d/Ej VXZg^XaXl](#)

1. Ahora HZa^XX^dcZ Za<adhVg^d fuente, cabe destacar que se abrirá una lista con los glosarios que ya están creados en el entorno.



2. Los Glosarios que han sido hechos de manera colaborativa pueden tener entradas de varias personas. Si es de esta manera, seleccione que H para usar Solamente entradas del profesor o que hayan sido aprobadas:



H^ Za^Z Xdb d [j ZciZ EgZ^j ciVh h ad Xdb eaZiZ Zhidh ZheVX^dh/

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\[\j g/Za7VcXd'YZ'EgZ\j ciVh/L\] VXZgXaXf](#)

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 ([1VXZgXaXf](#)).

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° : mVb Zc 'h ad'Xdb eaZiZ°Zhidh'ZheVX'dh/](#)

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.

[8dcdoXVX b d'hZ'Xdc\[\j g/Za: mVb Zc/L\] VXZgXaXf](#)

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

Deshabilitar resumen

Mostrar puntaje alto (número de estudiantes)

El módulo de **Configuración de calificación**, permite configurar qué nota tendrá la actividad. Esta opción es funcional cuando la persona docente tiene configurado el **Modo 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

Calificación aprobatoria

Calif. máxima

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 abrir y cerrar el juego. 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'hcZh YZa V] dgXWYd se configuran las especificaciones de la dinámica, tome en cuenta:

- C b Zgd YZ eV\W\h edg j Z\ d/ se calcula dependiendo de los puntos que tenga la actividad. Por ejemplo: si vale 10 puntos y son 5 palabras, cada palabra tendrá un valor de 2 puntos del total.

B dhig/g a/ egb Zg/ aZig/ YZ V] dgXWYd/ Seleccione Sí en caso de querer dar una pista inicial de la respuesta al estudiantes.

B dhig/g a/ á b V aZig/ YZa V] dgXWYd/ Seleccione Sí en caso de querer dar una pista final de la respuesta al estudiantes.

EZgb ↑g ZheVX'd Zc a/h eV\W\h/ Seleccione H cuando la respuesta esté compuesta por más de una palabra

EZgb ↑g Za h b W\ad " Zc a/h eV\W\h/ Seleccione H cuando la respuesta esté incluya el símbolo de guión (-) entre las palabras.

B m b d c b Zgd YZ ZggdZh/ Escribir la cantidad de errores que podrá cometer antes de perder el juego.

HZaXX'dcZ a/h 'b \ZcZh eVgV Za V] dgXWYd/ Esto se refiere a las posibles imágenes de ahorcado que tendrá el juego. Estas son automáticas.

-B dhigVg a/h egZ\j ciVh4 Seleccione H cuando desee mostrar las preguntas originales.

B dhigVg a/ gZhej ZhiV XdggZXiV YZhej h YZa [cVa/ Seleccione H cuando desee mostrar las respuestas correctas inmediatamente después de que la persona realice la actividad.

Idioma de las palabras: Seleccione el idioma en que se encuentran las respuestas. El sistema muestra las siguientes opciones:

Idioma de las palabras

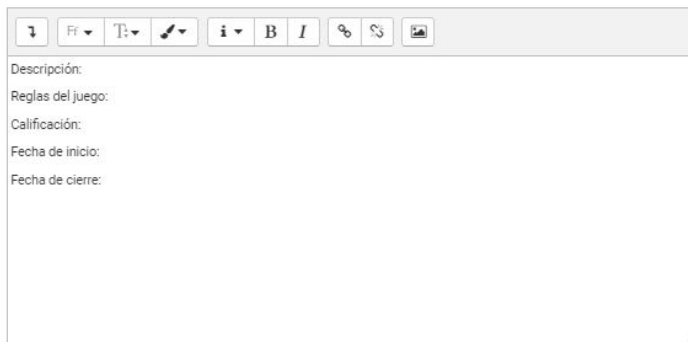


A dropdown menu for language selection. The current selection is 'English (en)'. The menu is open, showing a list of languages: Deutsch (de), English (en) (highlighted), Español (es_mx), Français (fr), Italiano (it), 日本語 (ja), 한국어 (ko), Nederlands (nl), Português - Brasil (pt_br), Русский (ru), Idioma definido por el usuario, 简体中文 (zh_cn), and 正體中文 (zh_tw).

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

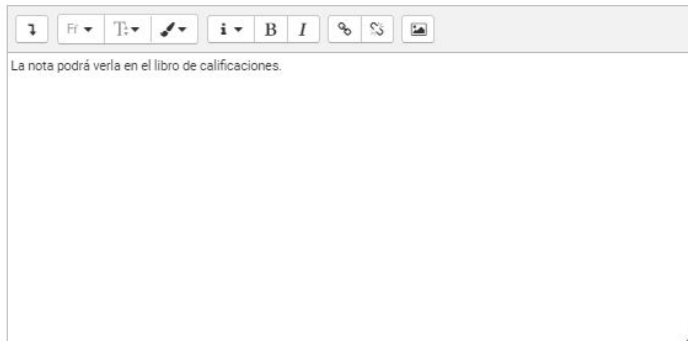
▾ Opciones de Encabezado/Pie de página

Texto de la parte superior



A form for entering top page text. It features a rich text editor toolbar with icons for undo, redo, font color, background color, bold, italic, link, unlink, and image. Below the toolbar are five text input fields labeled: Descripción:, Reglas del juego:, Calificación:, Fecha de inicio:, and Fecha de cierre:.

Texto al final



A form for entering bottom page text. It features a rich text editor toolbar with icons for undo, redo, font color, background color, bold, italic, link, unlink, and image. Below the toolbar is a single text input field containing the text: La nota podrá verla en el libro de calificaciones.

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

▼ Configuraciones comunes del módulo

Disponibilidad ?	<input type="text" value="Mostrar en página del entorno virtual"/>
Número ID ?	<input type="text"/>
Modo de grupo ?	<input type="text" value="No hay grupos"/>
Agrupamiento ?	<input type="text" value="No hay grupos"/> <input type="text" value="Grupos separados"/> <input type="text" value="Grupos visibles"/>

Añadir restricción de acceso por grupo/agrupamiento

H^ad`YZhZV!`kZV`Zak`YZd`YZ`XgZVg`YZ`g`edh`[Lj`VXZg`XaX](#)).

La última categoría que puede configurar es GZhi`g`c`g`VXXZhd.
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`g`j`c`V`g`Zhi`g`XX`^`c`#

6a`[`c`Va`]`V`V`Xa`X`Zc`Za`Wdi`c`<`j`Vg`Vg`XVb`Wdh`n`b`dhi`g`Vg`/

Guardar cambios y regresar al entorno virtual

Guardar cambios y mostrar

Cancelar

Al guardar encontrará la siguiente pantalla:

TM 9Ôb dt hZt ZcXj ZcigVt YZcigdt YZat
Zcidgçd5t

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 Ahorcado - Tema 1:

 [Ahorcado Tema 1](#)

TM 9Ôb d'hZ'eVg X'eV'Zc'Za7] dgXVYd5t

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 [xiZciVgçj Z\çd^V\] dgV^b ^hb d#](#)

t

2. Allí aparecerán: el encabezado, la pregunta o expresión, el dibujo del ahorcado, la cantidad de intentos, las letras para elegir con el cursor, la calificación de esa pregunta, el porcentaje del total de partidas, y el texto de Pie de página.

Descripción:

Reglas del juego:

Calificación:

Fecha de inicio:

Fecha de cierre:

t

¿Qué color resulta al combinar rojo y amarillo?



Usted tiene 5 intentos

NARAN_ A

Letras: **A** B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R **S** T U V W X Y Z _

Calificación : 83 %

Nivel en el juego completo : 28 %

La nota podrá verla en el Registro de Calificaciones del curso.

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

Si completó la palabra correctamente obtendrá una felicitación, la calificación de la pregunta y las opciones de Siguiete palabra o Fin del Juego.

¿Qué color resulta al combinar rojo y amarillo?

NARANJA

!!! Felicitaciones !!!

[Siguiete palabra](#) [Fin del juego](#)

Calificación : 98 %

Nivel en el juego completo : 33 %

Si no completó la palabra y perdió la partida, verá la palabra sin completar y el porcentaje obtenido para esa pregunta.

¿Quién descubre la refracción del color?



ISAA_ _ NE_ _ ON

Fin del juego

[Siguiete palabra](#) [Fin del juego](#)

Calificación : 58 %

Nivel en el juego completo : 53 %

Tiempo d' hZ 'ZkVaUVj c '7] dgXVYd5t

Cuando la persona participante termine el juego podrá ver sus resultados finales.




Resumen de sus intentos previos

Intento	Completado	Calificación / 10	Tiempo utilizado
1	lunes, 11 de mayo de 2020, 19:37	7	52 minutos 32 segundos

Su calificación final en este juego es 7/10.

Tome en cuenta que esta nota también se ve reflejada en el Libro de Calificaciones.

Vista del docente:

Conocido como (cc:) / Nombre / Apellido(s)	Activos	Ahorcado Tema 1
 BRENDA LIDIS ALFARO GONZALEZ	-	7.00
 JOSE ANTONIO ELIZONDO SALAS	-	-
 CINTHIA MARIA OVIEDO RODRIGUEZ	-	-
-	-	7.00

Vista de la persona estudiante:

Ahorcado Tema 1	100.00 %	7.00	0-10	70.00 %	70.00 %
-----------------	----------	------	------	---------	---------

t

t

t

7Yb ĉ ħigvXŌc`YZa7] dgXVYdt

Las configuraciones de Administración le permitirán hacer cambios, respaldo y gestión de la actividad después de realizada.

Estas se encuentran en el bloque a mano derecha n ZmæaXVb dh a/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 Segundo examen del
 - Mostrar respuestas
 - Mostrar los intentos
 - Exportar a HTML
 - Exportar a Javame
- Administración del entorno virtual

: Y1Vg Vj hiZh/ingrese aquí cuando quiera hacer cambios en la configuración general, la calificación, las opciones de ahorcado, 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.

8deV YZ gZheVá/d/ permite generar una copia de la actividad específica.

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

7aj cdh`XdchYZgVX^dcZh`[cVzh

Si la configuración del Glosario, el Banco de preguntas o el Examen no corresponden a la configuración explicada al inicio de este manual, aparecerá la siguiente leyenda:

error/No hay palabras

[Más información sobre este error](#)

Cuando utiliza el Glosario como base de datos, el juego no aceptará el uso de tildes.

Problemas comunes

- No todos los caracteres están en el idioma del juego: 6 (VIÚVA, AVÓ, AVÔ, IRMÃ, IRMÃO, VIÚVO)

Cuando selecciona un idioma en el juego, pero en el Glosario, el Banco de preguntas o el Examen se incluyeron palabras en un idioma distinto, el sistema marcará un error.

Problemas comunes

- Hay palabras que contienen espacios, pero en el juego no están permitidos los espacios: 2 (LMS (Learning Management Systems), Entornos Virtuales)
- No todos los caracteres están en el idioma del juego: 1 (LMS(LEARNINGMANAGEMENTSYSTEMS))

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

