



UNIVERSIDAD DE  
COSTA RICA

# Actividad Juegos

[portafoliovirtual.ucr.ac.cr](http://portafoliovirtual.ucr.ac.cr)  
[mediacionvirtual.ucr.ac.cr](http://mediacionvirtual.ucr.ac.cr)  
Tel. 2511-5015  
[unidad.metics@ucr.ac.cr](mailto:unidad.metics@ucr.ac.cr)





UNIVERSIDAD DE  
COSTA RICA



Unidad de Apoyo a la Docencia mediada por TIC (METICS)

Manual: Actividades: Juegos/ METICS. 1°.ed. — San José, CR, Vicerrectoría de Docencia, :  
Universidad de Costa Rica (UCR), 2017

24p

Libro electrónico

1. Personal docente – 2. Herramientas docentes en Moodle. – 3. Docencia Universitaria

La elaboración y publicación de esta colección de manuales fueron realizadas por el Equipo Docente y Técnico de la Unidad de Apoyo a la Docencia mediada por TICS (METICS) de la Vicerrectoría de Docencia de la Universidad de Costa Rica.

<b>Susan Francis Salazar</b>	<b>Brenda Alfaro González</b>
Directora	Docente
<b>Grace Cascante Prada</b>	<b>Job Céspedes Ortiz</b>
Informática	Informático
<b>José Antonio Elizondo Salas</b>	<b>María Ileana Enríquez Barrantes</b>
Docente	Docente
<b>Cinthia Oviedo Rodríguez</b>	
Docente	

Los derechos patrimoniales de esta obra pertenecen a la Universidad de Costa Rica y son para uso académico. Realizado por la Unidad de Apoyo a la Docencia Mediada con Tecnologías de la Información y la Comunicación (METICS), Vicerrectoría de Docencia.

## Los Juegos en 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 los aspectos básicos para usar efectivamente los juegos dentro de la plataforma institucional y aprovechar sus posibilidades para la docencia.

*Equipo de METICS*

## Juegos en Mediación Virtual

Los juegos disponibles en Mediación Virtual son herramientas que pueden sernos útiles para dinamizar nuestros entornos virtuales y el aprendizaje dentro de éstos. ¿Se imagina al estudiantado aprendiendo mediante juegos? Actualmente existen varias opciones en la plataforma: Ahorcado, Crucigrama, Millonario y Serpientes y Escaleras.

A continuación vamos a conocerlas y aprender sobre su configuración.

**¡Comienza el juego!**

## ¿Cómo insertar un juego en nuestro entorno?

1) Para colocar un juego en el entorno virtual, primero es necesario Activar Edición en el botón ubicado en la esquina superior derecha.



2) En el bloque donde queramos ingresar el juego, hacemos clic en el botón "+ Añadir una actividad o recurso"

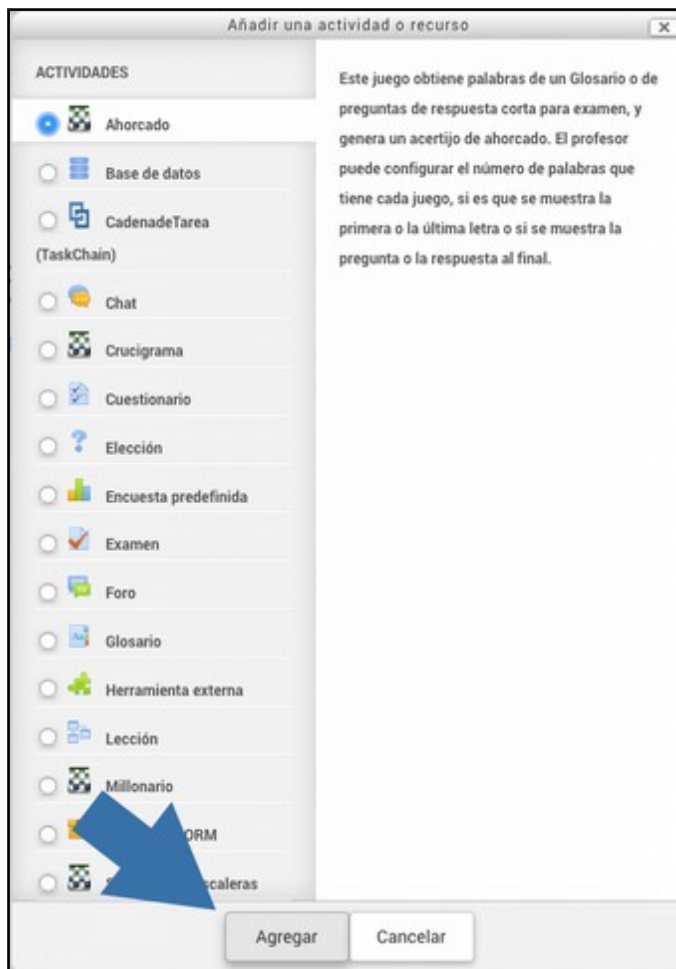


3) En el cuadro siguiente, los juegos se encuentran identificados con el icono:



Podemos seleccionar el juego que queremos colocar y hacemos clic en el botón "Agregar".

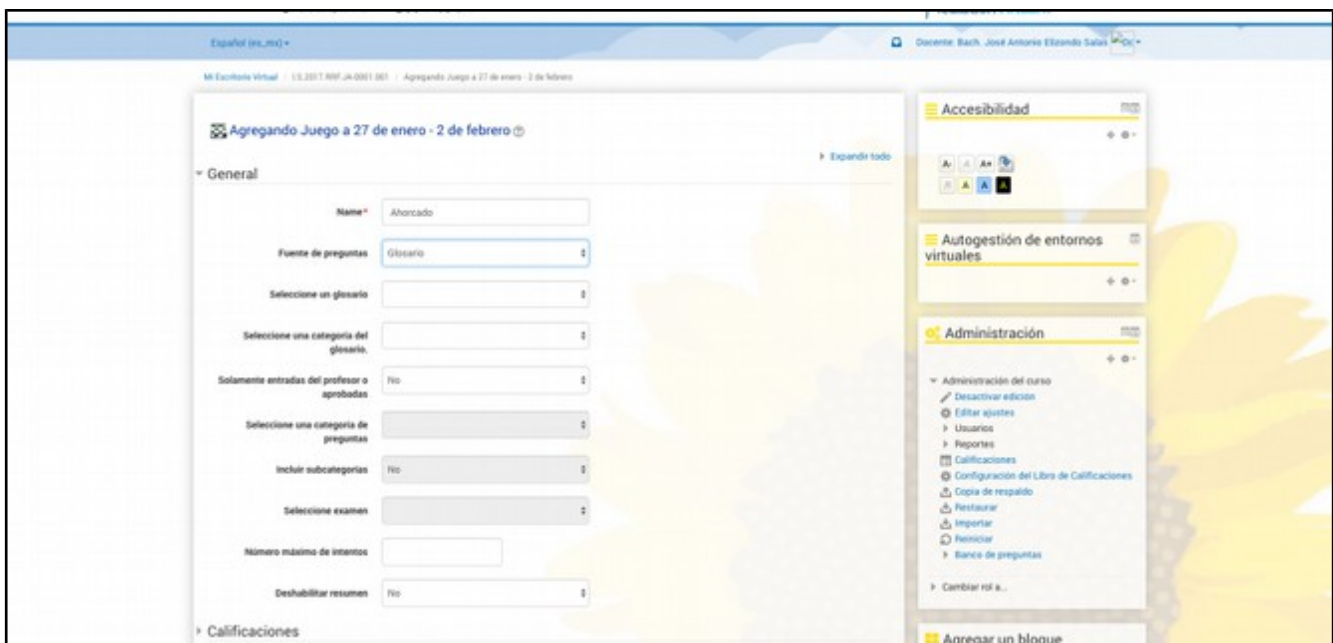
¡Ya el juego está colocado en el entorno virtual!



## Configuraciones comunes en todos los juegos

### Configuración inicial

Cuando creamos un juego, veremos una ventana con varias opciones para configurar nuestro juego, dependiendo de cuál opción hayamos escogido. En esta ventana podemos cambiar el nombre de nuestro juego e indicar un número máximo de intentos para la persona estudiante, entre otros. Para guardar cualquier cambio realizado, no olvide hacer clic en los botones "Guardar y regresar al entorno virtual" o "Guardar y mostrar" ubicados en el pie de la página.



Para la administración de su juego, a la derecha se despliega una serie de opciones en el bloque "Administración del juego". En el panel, puede acceder a opciones como ver bitácoras de la actividad en el juego, mostrar las respuestas, ver resultados e intentos de las personas participantes.

Estando en la página principal del entorno y sus bloques, también puede editar la configuración del juego seleccionando "Editar ajustes", en la pestaña "Editar".



A nivel general, los juegos deben asociarse a una fuente de ítems, palabras o preguntas que hayamos creado en la plataforma, como un Glosario, un Examen o ítems del Banco de Preguntas. Si no tiene alguno, puede crearlo y llenarlo con la información o contenidos que van a usarse en el juego. Si usa un Glosario o un Examen como fuente de ítems, no olvide ocultarlo al estudiantado, haciendo clic en el botón "Ocultar", dentro de la pestaña "Editar".



Los Glosarios y Exámenes se insertan de la misma manera que un juego, y se configuran según sus características particulares.

Las Preguntas se crean dentro del Banco de Preguntas que ofrece la plataforma en el bloque de Administración a la derecha.

En el Portafolio Virtual ([portafoliovirtual.ucr.ac.cr](http://portafoliovirtual.ucr.ac.cr)) podrá encontrar manuales para la configuración de un [Glosario](#) y [Pregunta](#) en el Banco de Preguntas.

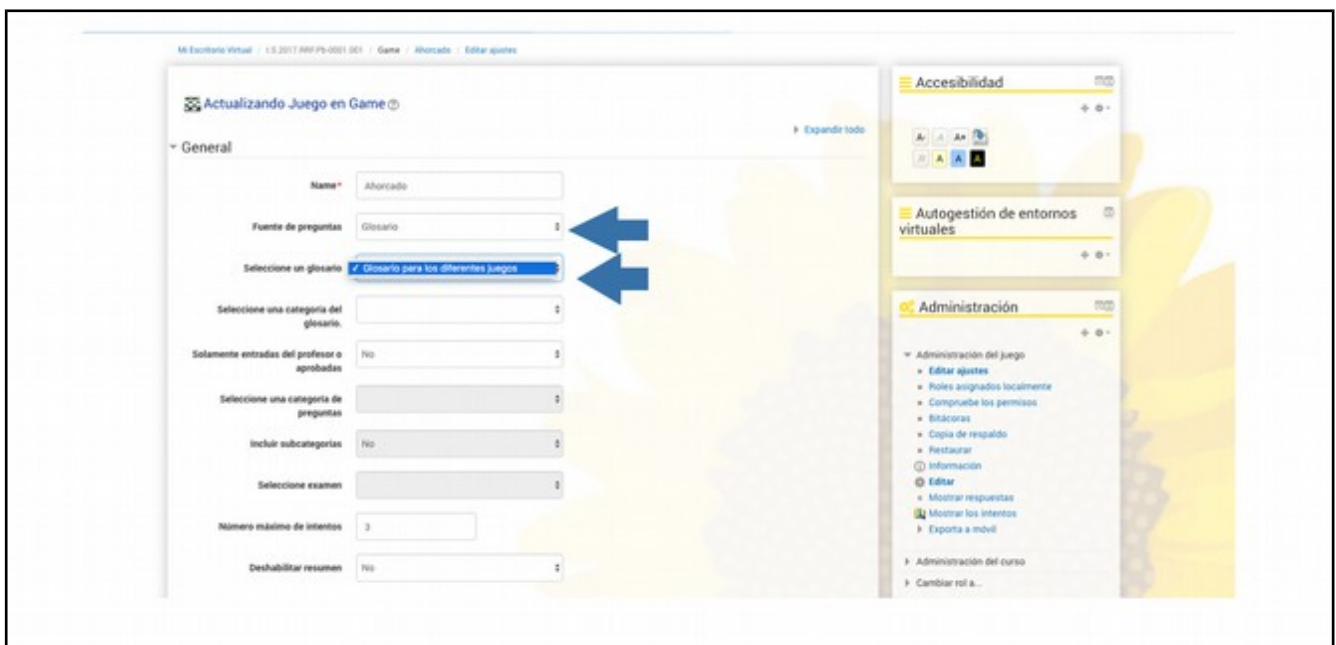


# La fuente de preguntas: Asociando nuestro juego a un Glosario, Pregunta o Examen

## Glosario

Podemos configurar juegos ligándolos con algún glosario que tengamos dentro de nuestro entorno. (Revise el siguiente manual sobre configuración de [Glosario](#)).

Cuando agregamos el juego y le damos Edición de Juego, se despliegan varias pestañas de configuración, en la primera llamada "General" busque el espacio de "Fuente de preguntas", ahí marque la opción "Glosario" y elija, en la opción de abajo, el glosario que ha creado para dicha actividad.



## Pregunta

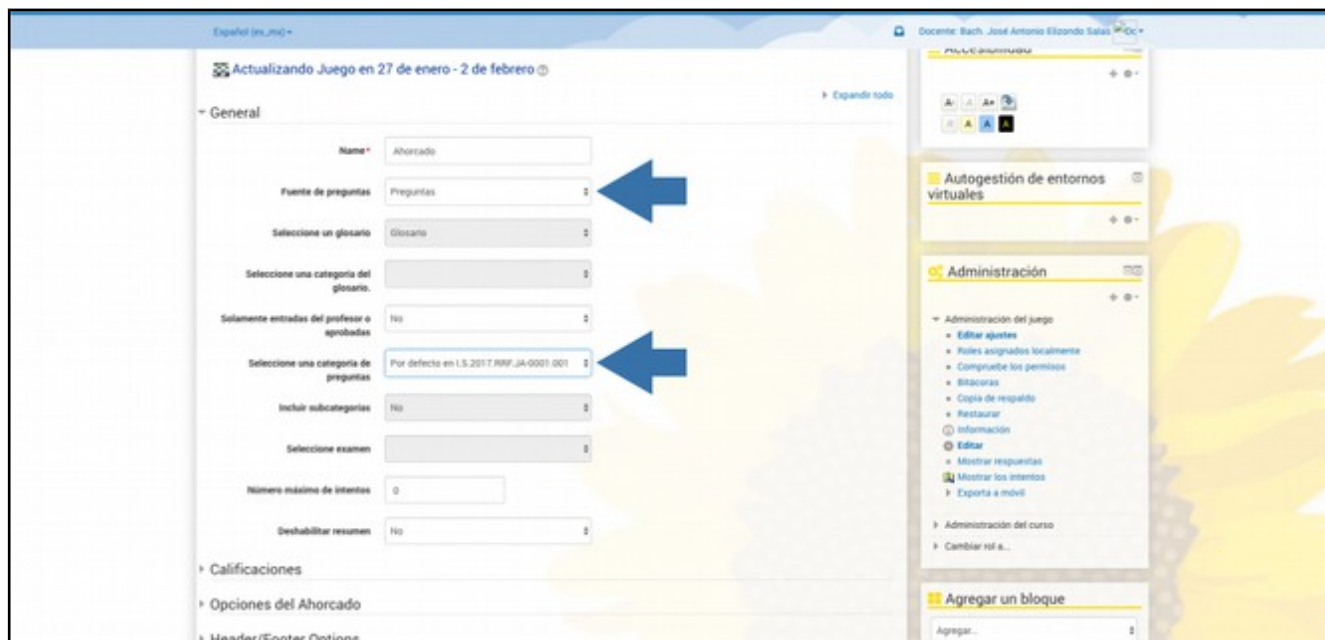
Los juegos pueden asociarse a las preguntas que hayamos creado y categorizado en nuestro Banco de Preguntas (para conocer cómo generar preguntas en el Banco de la plataforma, aproveche el siguiente [tutorial](#)). En el panel de Edición del juego, en la pestaña "General", seleccione "Preguntas" en "Fuente de preguntas". Seguidamente, elija la categoría de la cual quiere obtener preguntas para el juego.

Cada juego configurará los ítems según su modalidad, ya sea Ahorcado, Millonario, Sudoku y otros.

Es importante procurar que las respuestas del banco estén compuestas por PALABRAS, ya que no todos los juegos funcionan con números. Dependiendo del tipo de juego que escojamos, pueden darse algunas particularidades:

Para el juego **Ahorcado**, el tipo de pregunta requerido es **Respuesta Breve**, al estar compuesta por una palabra.

Para el juego **Millonario**, lo ideal es usar preguntas de respuesta única o respuesta múltiple, que presenten al menos 4 opciones de respuesta.



## Tabla de tipos de pregunta dependiendo del juego

A continuación podemos ver una tabla con los tipos de fuente de ítems que podemos usar según cada juego. Tome en cuenta para ello los tipos de preguntas que funcionan según cada modalidad.

Juego	Glosario	Preguntas (del Banco de Preguntas) / Examen		
		Respuesta corta	Respuesta múltiple	Verdadero / Falso
Ahorcado	X	X		
Crucigrama	X	X		
Millonario			X	
Serpientes y Escaleras	X	X	X	

## Calificaciones

Si lo desea, puede agregar calificaciones a sus juegos. En la pestaña "Calificaciones", agregar calificación mínima, método de calificación e incluso determinar horarios y fechas de apertura y cierre para el juego.

Selección examen

Número máximo de intentos: 0

Deshabilitar resumen: No

**Calificaciones**

Calif. mínima: 0

Método de calificación: Calificación más alta

Abrir el juego: 27 enero 2017 13:26  Habilitar

Cerrar el juego: 27 enero 2017 13:26  Habilitar

Opciones del Ahorcado

Header/Footer Options

Configuraciones comunes del módulo

Restringir acceso

Guardar cambios y regresar al curso | Guardar cambios y mostrar | Cancelar

En este formato hay campos obligatorios\*

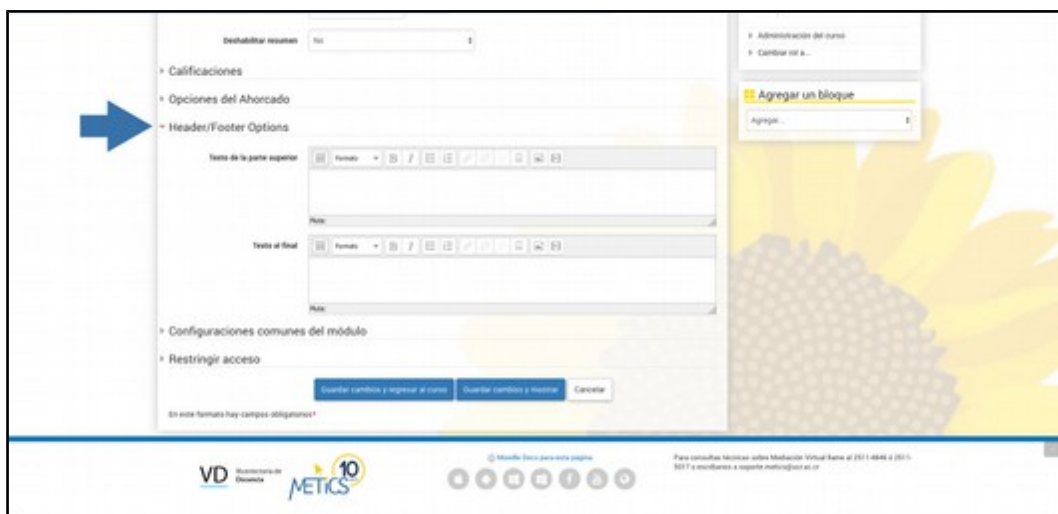
VD Universidad de Costa Rica METICS 10

Miñide Docs para esta página

Para consultas técnicas sobre Mediación Virtual llame al 2511-4846 o 2511-3017 o escribanos a soporte.metic@ucr.ac.cr

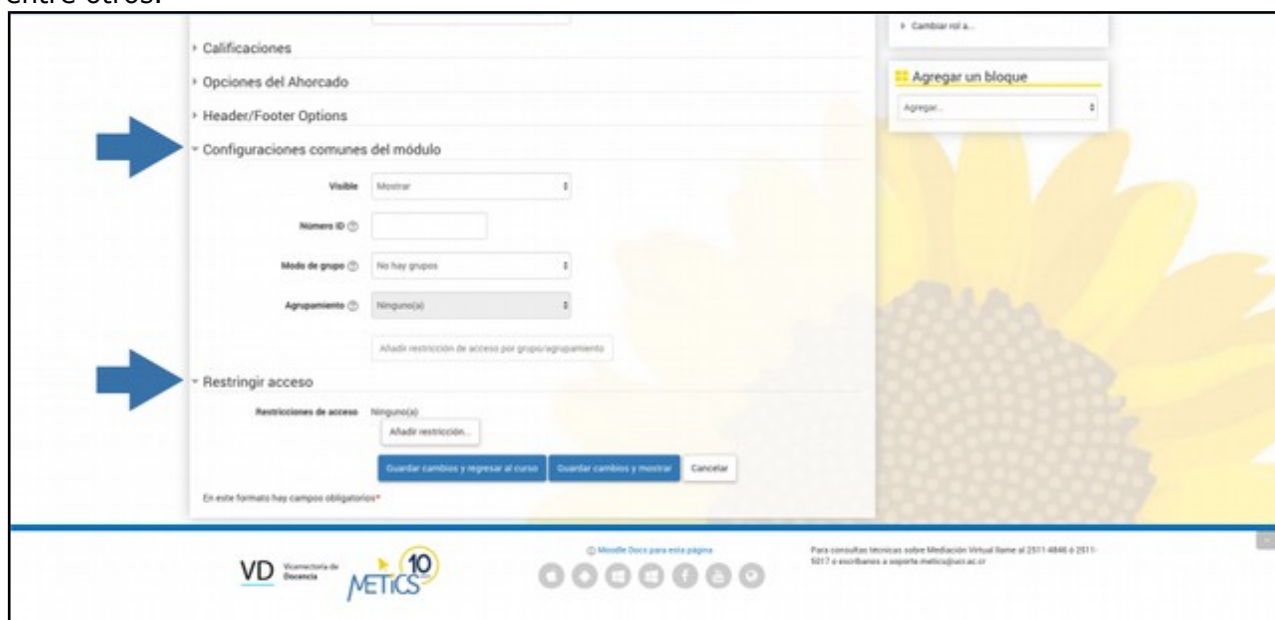
## Encabezado y Pie de página del juego

Para hacer nuestro juego más agradable al estudiantado, puede agregarle texto o imágenes en el pie o encabezado de página. Para ello, en la pestaña "Header/Footer Options" contamos con editores de texto para personalizar los encabezados y pie de página de nuestros juegos.



## Configuraciones comunes del módulo y Restricciones de acceso

En las pestañas "Configuraciones comunes del módulo", podemos ocultar o mostrar el juego dentro del entorno en la pestaña "Visible". Asimismo, podemos configurar nuestro juego en grupos y restringir el acceso de usuarios según criterios como grupo, fecha, perfil de usuario, entre otros.



Para aprender más sobre la configuración de grupos y restricciones, aproveche los siguientes tutoriales:

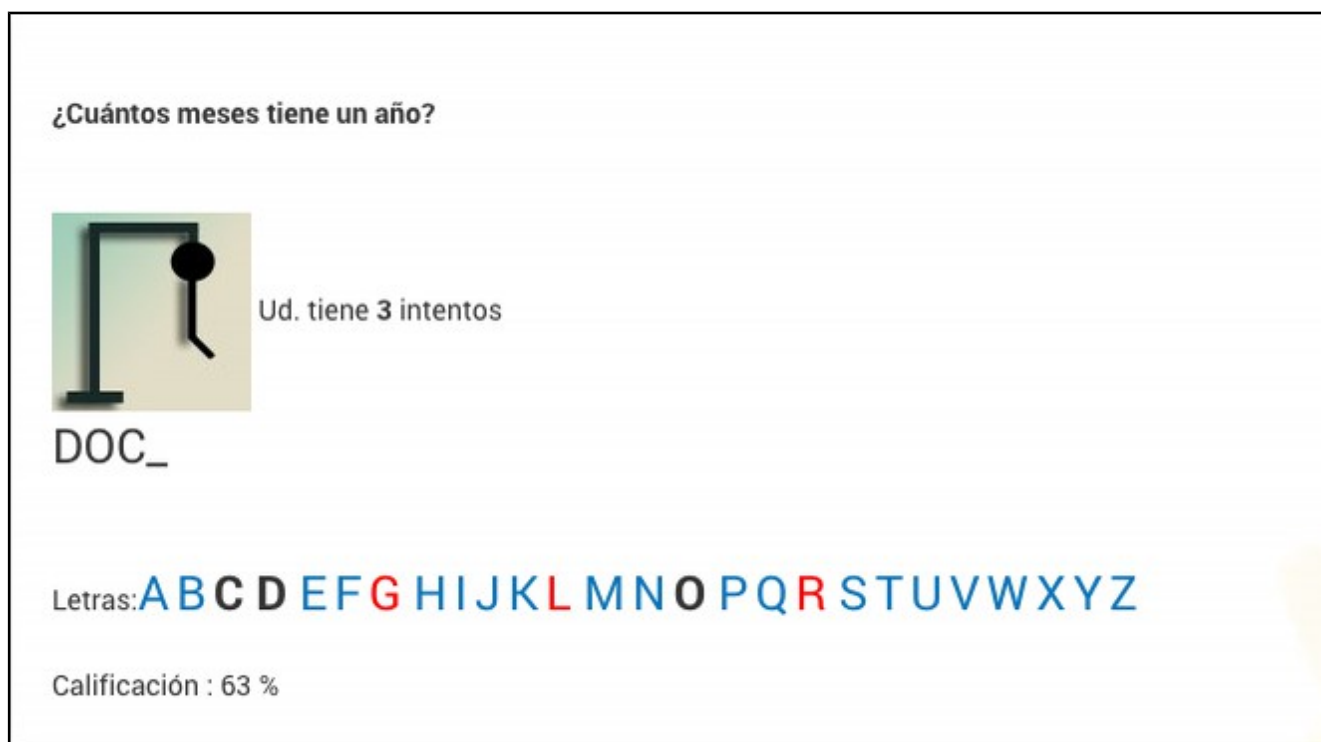
**[¿Cómo crear grupos en Mediación Virtual?](#)**

**[¿Cómo configurar grupos en Mediación Virtual?](#)**

## Tipos de Juegos disponibles en la plataforma

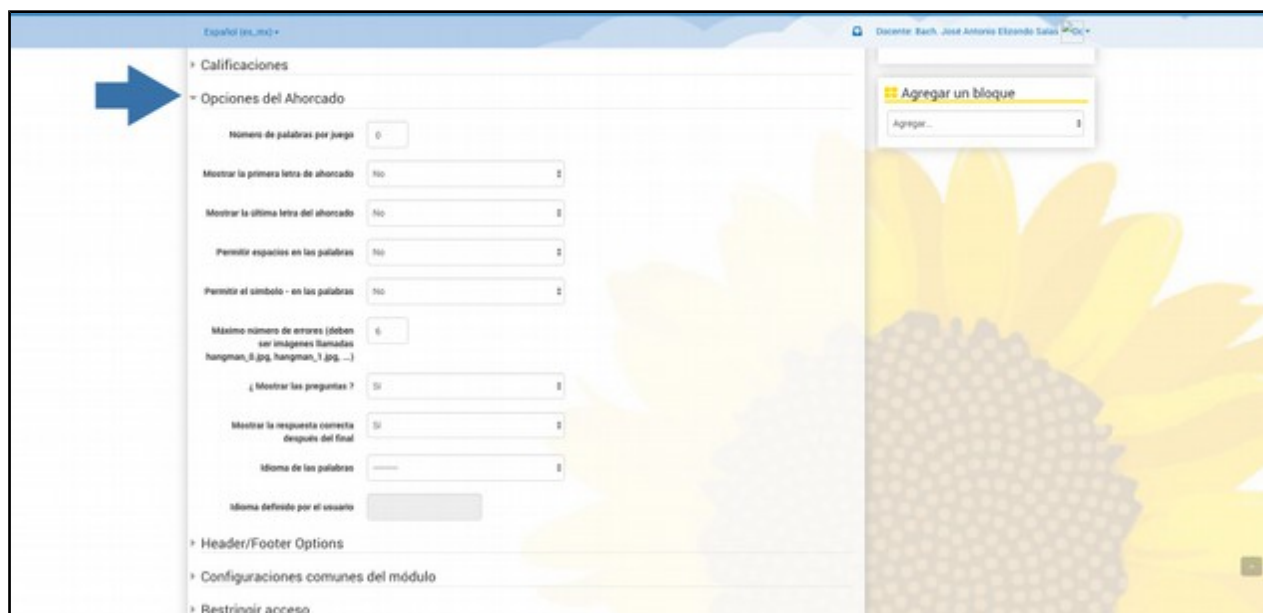
### Ahorcado

Consiste en el popular juego de ahorcado, donde el estudiantado dispone de una serie de intentos para colocar letras y adivinar la respuesta correcta.



En el panel de configuración del juego, dentro de la pestaña "Opciones del ahorcado", puede editar los ajustes de su ahorcado, incluyendo, indicando el número de palabras, si se permiten espacios entre palabras, si se muestra la primera letra y si se ven las preguntas entre otros.

Dependiendo de la cantidad de preguntas que quiera hacer, no olvide seleccionar en el panel el número de palabras que desea por juego. Asimismo, en la **cantidad de intentos** dentro de la configuración, puede escoger cuántas veces puede el estudiante tratar de completar el juego.



Al guardar los cambios, se le mostrará la opción para probar el juego y hacer un intento de juego.

**Su calificación final en este juego es 0/100.**

Este juego se cerrará en viernes, 3 de febrero de 2017, 17:00

[Continúe un intento previo de juego](#)



## Crucigrama

El conocido juego Crucigrama está disponible para el estudiantado en Mediación Virtual. Para el uso de este juego se recomienda utilizar la opción de glosario como fuente de las palabras.

Actualizando Juego en Game

Expandir todo

General

Name\* Crucigrama

Fuente de preguntas Glosario

Seleccione un glosario Glosario para los diferentes juegos

Seleccione una categoría del glosario.

Solamente entradas del profesor o aprobadas No

Seleccione una categoría de preguntas

Incluir subcategorías No

Seleccione examen

Número máximo de intentos 3

Deshabilitar resumen No

Accesibilidad

Administración

- Administración del juego
  - Editar ajustes
  - Roles asignados localmente
  - Compruebe los permisos
  - Bitácoras
  - Copia de respaldo
  - Restaurar
- Información
- Editar
  - Mostrar respuestas
  - Mostrar los intentos
  - Exportar a HTML
- Administración del curso
- Cambiar rol a...

Después de seleccionar esta opción y el glosario correspondiente, se pueden configurar las demás opciones.

El número máximo de intentos también es muy importante de valorar, para definir cuántas posibilidades tendrán los estudiantes para el desarrollo de la actividad.

## General

<b>Name*</b>	<input type="text" value="Crucigrama"/>
<b>Fuente de preguntas</b>	<input type="text" value="Glosario"/>
<b>Seleccione un glosario</b>	<input type="text" value="Glosario para los diferentes juegos"/>
<b>Seleccione una categoría del glosario.</b>	<input type="text"/>
<b>Solamente entradas del profesor o aprobadas</b>	<input type="text" value="No"/>
<b>Seleccione una categoría de preguntas</b>	<input type="text"/>
<b>Incluir subcategorías</b>	<input type="text" value="No"/>
<b>Seleccione examen</b>	<input type="text"/>
<b>Número máximo de intentos</b>	<input type="text" value="3"/>
<b>Deshabilitar resumen</b>	<input type="text" value="No"/>

En la pestaña "Calificaciones" debe asignar la nota que se dará al juego y la hora de inicio y cierre del mismo. Este se puede cambiar al marcar la casilla "Habilitar" para modificar estas fechas.

## ▼ Calificaciones

Calif. máxima	<input type="text" value="100"/>
Método de calificación	<input type="text" value="Calificación más alta"/>
Abrir el juego	<input type="text" value="26"/> <input type="text" value="enero"/> <input type="text" value="2017"/> <input type="text" value="14"/> <input type="text" value="26"/> <input type="text" value="Habilitar"/>
Cerrar el juego	<input type="text" value="3"/> <input type="text" value="febrero"/> <input type="text" value="2017"/> <input type="text" value="17"/> <input type="text" value="00"/> <input type="text" value="Habilitar"/>

En el botón "Opciones de crucigrama" se le desplegarán varias opciones. Sobre el número de columnas y máximo de palabras, es importante considerar el número que responde mejor a las necesidades de su curso. Puede hacer varias pruebas para que visualice el diseño que se le despliega al cambiar estas opciones.

## ▼ Opciones del Crucigrama

Número máximo de columnas/filas	<input type="text" value="8"/>	←
Máximo número de palabras	<input type="text" value="1"/>	←
Máximo número de palabras	<input type="text" value="10"/>	←
Permitir espacios en las palabras	<input type="text" value="No"/>	
Diseño	<input type="text" value="Frases en la parte inferior del crucigrama"/>	
Deshabilita text-transform:uppercase en CSS	<input type="text" value="No"/>	
Máximo tiempo de cómputo en segundos	<input type="text" value="2"/>	

Al guardar los cambios, se le mostrará la opción para probar el juego y hacer un intento de juego.

Su calificación final en este juego es 0/100.

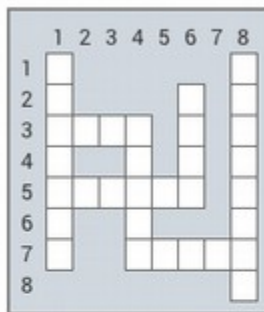
Este juego se cerrará en viernes, 3 de febrero de 2017, 17:00

Continue un intento previo de juego

Al dar click se le mostrará el crucigrama, donde puede probar las casillas y ver las puntuaciones que se van asignando.

Calificación 0 %

¡Vamos a completar este crucigrama!



¡Bienvenido!

Haga clic en una palabra para comenzar/continuar.

Revisar crucigrama

Fin del juego de crucigrama

Imprimir

#### Horizontal

3: Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado, ni soy cigarra.

5: ¿Cuál es el animal, de campo o corral, que si una zanahoria le das sus dienteitos verás?

7: En alto vive, en alto mora, en alto teje la tejedora.

#### Abajo

1: Un solo portero, un solo inquilino, tu casa redonda la llevas contigo.

4: De celda en celda voy pero presa no estoy.

6: Sal al campo por las noches si me quieres conocer, soy señor de grandes ojos, cara seria y gran saber.

8: Cargadas van, cargadas vienen y en el camino no se detienen.

¡Muy bien! ¡Poco a poco logramos completar este reto!

Puede revisar el crucigrama cuando esté terminado y finalizarlo cuando ya han terminado sus opciones.

## Millonario

¿Conoce el concurso "¿Quién quiere ser millonario?"? Millonario le 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.

El juego Millonario no puede ser generado con base en un Glosario, solamente del Banco de Preguntas o un Examen.

En Millonario se ofrecen 15 oportunidades o preguntas para llegar a la meta. Esto significa que lo ideal es formular al menos ese número de preguntas o ítems, ya que de lo contrario el juego repite las preguntas. Si elige no barajar las preguntas, puede formularlas en orden según grados de dificultad, de manera que conforme la persona estudiante avance en el juego, las preguntas se vuelven más difíciles.

The screenshot displays the Millonario game interface. At the top, there is a navigation bar with the language set to 'Español (es\_MQ)'. Below this, the main game area features a question: '¿Cuál es el primer mes del año?' with four multiple-choice options: A: Abril, B: Febrero, C: Enero, and D: Marzo. To the right of the question, a vertical progress bar indicates the player's current position, with 15 questions remaining. The interface also includes a sidebar on the right with sections for 'Accesibilidad' and 'Administración'. The footer contains logos for 'VD Vicerrectoría de Docencia' and 'METICS', along with social media icons and contact information.

El panel de edición nos permite configurar particularmente su Millonario. Entre las opciones podemos cambiar el color del fondo del juego y escoger si se barajan o no las preguntas.

Selección de una categoría de preguntas: Millonario (2)

Incluir subcategorías: No

Selección de examen:

Número máximo de intentos: 0

Deshabilitar resumen: No

Calificaciones

Opciones del Millonario

Color de fondo: #408080

Barajar preguntas: Si

Header/Footer Options

Configuraciones comunes del módulo

Restringir acceso

Guardar cambios y regresar al curso | Guardar cambios y mostrar | Cancelar

En este formato hay campos obligatorios\*

VD Vicerrectoría de Docencia | METICS 10 años

Para consultas técnicas sobre Meditación Virtual llame al 2511-4946 a 2511-5017 o escribanos a soporte.metics@ucr.ac.cr

## Serpientes y escaleras

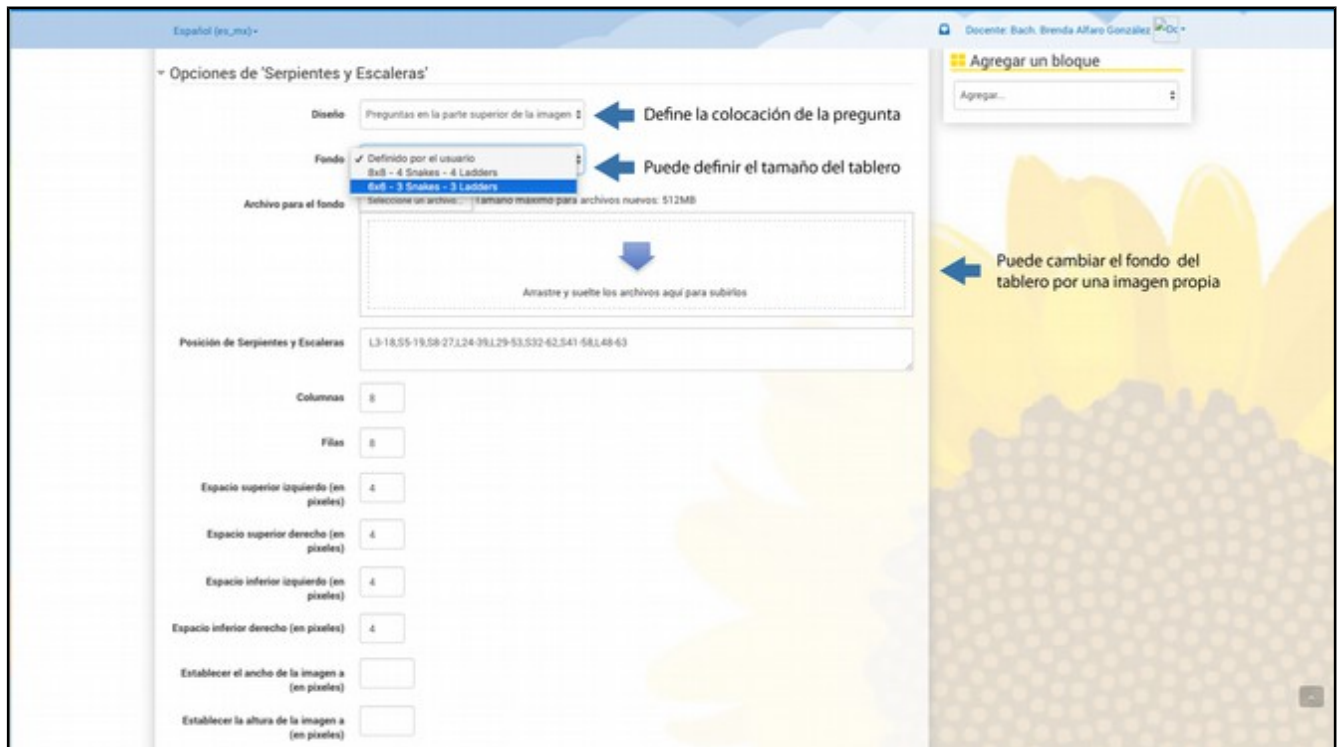
¡Aquí avanza quién sabe! A menos que se tope a una serpiente... Uno de los juegos más tradicionales en oriente se integra a Mediación Virtual poniendo a prueba nuestros conocimientos, con la oportunidad de hacerlo en forma escalonada para que el reto sea cada vez mayor.

El juego Serpientes y Escaleras sólo puede ser generado con base en un Glosario y el Banco de preguntas.

El juego 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 cuidado de caer en una serpiente porque te 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.

The screenshot shows the game interface within the 'Mediación Virtual' system. At the top, it displays 'UNIVERSIDAD DE COSTA RICA' and 'Mediación Virtual'. The user interface includes a language selector set to 'Español (es\_mx)', a course identifier '1 - 5 - 2017 - RRF - Curso Pruebas METICS DOCS - 001', and a teacher's name 'Docente: Bach. Brenda Alfaro González'. The main game area features a 10x10 grid numbered 1 to 64. A red star icon represents the player's token, currently on square 1. The board contains blue ladders and green snakes. A question is displayed: '¿De quién es esta el ternero?' with radio button options: 'Yegua', 'Vaca', 'Oveja', and 'Cabra'. A 'Calificar respuestas' button is located above the question. A blue arrow points to the question with the text 'Preguntas importadas del "Banco de preguntas"'. Another blue arrow points to the 'Calificar respuestas' button with the text 'Permite avanzar y ver la calificación final'. Below the board, a die icon is shown with the text 'Señala cuantas casillas se avanza'. On the right side, there is a sidebar with three sections: 'Accesibilidad', 'Autogestión de entornos virtuales', and 'Administración'. The 'Administración' section is expanded, showing options like 'Estar ajustes', 'Roles asignados localmente', 'Comprobar los permisos', 'Bitácoras', 'Copia de respaldo', 'Restaurar', 'Información', 'Editar', 'Mostrar respuestas', 'Mostrar los intentos', and 'Exportar a HTML'.

El panel de "Opciones" nos permite configurar la forma en que se presentará visualmente el tablero de *Serpientes y Escaleras*.



Para aprender más sobre el uso de *Mediación Virtual* y aprovechar sus ventajas, participe en nuestros talleres mensuales y consulte nuestros materiales de aprendizaje en la dirección <http://portafoliovirtual.ucr.ac.cr/>

*¡Gracias por ser parte de nosotros!*  
*Equipo de METICS*