

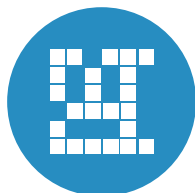
# Juegos en Moodle



## Tabla de contenido



**Ahorcado**



**Crucigrama**



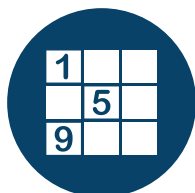
**Millonario**



**Serpientes y escaleras**



**Sopa de letras**



**Sudoku**



# Ahorcado



## Pasos para configurar el juego: Ahorcado

### a. Consideraciones previas:

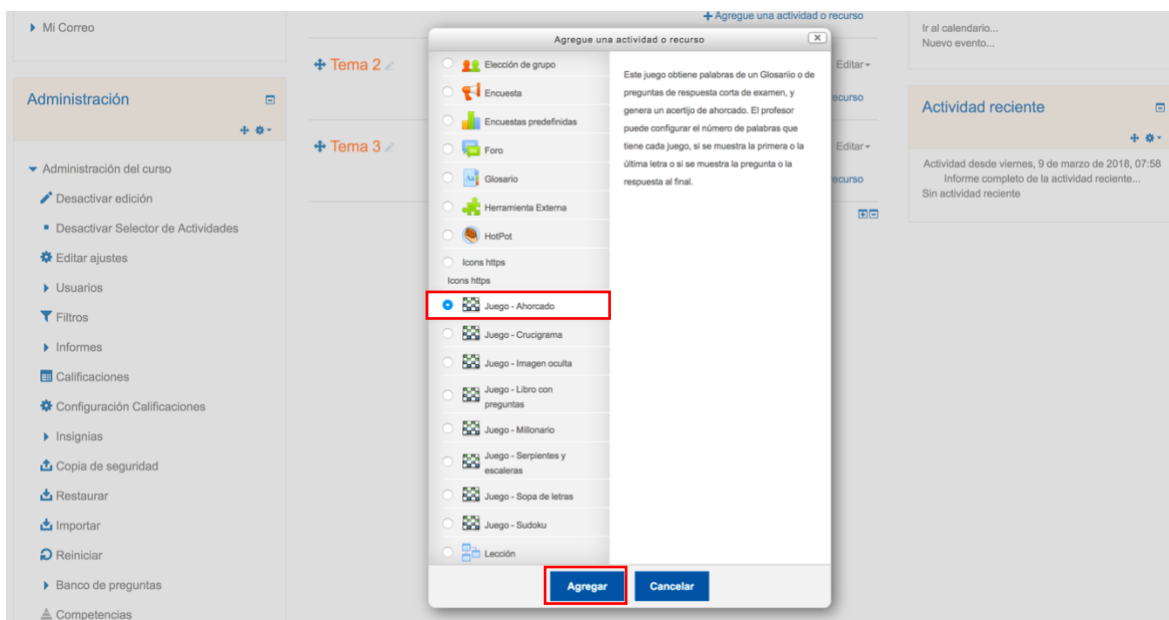
Tipo de Juego	Glosario	Cuestionario y Preguntas
<p><b>Ahorcado:</b> Solo funciona con las herramientas: <b>Glosario, Preguntas y Cuestionario.</b></p> <p><b>Recomendaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procure que todas las palabras guarden un tamaño uniforme.</li> <li>• Evite utilizar palabras compuestas, si lo hace, escriba la palabra seguido, sin guiones o puntos.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre (identificación del Glosario).</li> <li>• En Tipo de glosario seleccionar: Glosario principal.</li> <li>• En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar.</p> <p>Colocar todas las preguntas en una sola categoría (esto solo aplica si se utiliza la herramienta <b>Preguntas</b>).</p> <p>Funciona únicamente con preguntas tipo respuesta corta.</p> <p>En la configuración de las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.</li> <li>• En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas y minúsculas".</li> <li>• En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor: 0%.</li> </ul>

**b. Para configurar:****Paso 1.**

Después de **Activar la edición**, haga clic en la opción **Agregar una actividad o recurso**.

**Paso 2.**

En el menú seleccione el **Juego Ahorcado** y luego haga clic en el botón **Agregar**.



**Paso 3.**

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario** o en las **Preguntas** del **Cuestionario**.

Reloj

Servidor: 8:56am  
Usted: 10:18am

Accesibilidad

Desplegar ATbar (barra AT)  
(¿siempre?)

Correo Interno

Mi Correo

Administración

Agregando un nuevo Juego a Tema 2

General

Name\* Descubre la palabra secreta

Fuente de preguntas  
 Glosario  
 Preguntas  
 Cuestionario

Seleccione un glosario  
Términos educativos

Seleccione una categoría del glosario.

Only approved or teacher's glossary entries  
No

Seleccione una categoría de preguntas  
Por defecto en CURSO\_ALEJANDRA (0)

**Paso 4.**

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

Administración del curso

- Desactivar edición
- Editar ajustes
- Usuarios
- Filtros
- Informes
- Calificaciones
- Configuración Calificaciones
- Insignias
- Copia de seguridad

Incluir subcategorías  
No

Seleccione examen

Número máximo de intentos

Disable summarize  
No

Show high score (number of students)

**Paso 5.**

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.

Restaurar  
 Importar  
 Reiniciar  
 Banco de preguntas  
 Competencias  
 Papelera de reciclaje  
 Cambiar rol a...

**Agregar un bloque**

Agregar ...

Calificación

Categoría de calificación Sin categorizar

Calif. máxima

Método de calificación Calificación más alta

Abrir el juego 9 marzo 2018 08 55 Habilitar

Cerrar el juego 9 marzo 2018 08 55 Habilitar

**Paso 6.**

Para cambiar la fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.

Restaurar  
 Importar  
 Reiniciar  
 Banco de preguntas  
 Competencias  
 Papelera de reciclaje  
 Cambiar rol a...

**Agregar un bloque**

Agregar ...

Calificación

Categoría de calificación Sin categorizar

Calif. máxima

Método de calificación Calificación más alta

Abrir el juego 9 marzo 2018 08 55 Habilitar

Cerrar el juego 9 marzo 2018 08 55 Habilitar

**Paso 7.**

En el espacio **Opciones del ahorcado** deberá indicar el **Número de palabras** que contiene el juego, así como el **Número máximo de errores** que le permitirá al participante. Si no desea otorgar pistas de las palabras a los participantes deberá dejar todas las demás opciones de este espacio en **NO** a excepción de **¿Mostrar preguntas?** que deberá colocar **SÍ**.

**Paso 8.**

En el campo **Idioma de las palabras** seleccione el idioma correspondiente a la actividad creada.





[Regresar a la Tabla de contenido](#)

### Paso 11.

El espacio **Competencias** se utiliza cuando se trabaja bajo esta modalidad, si no es así, se sugiere no variar ninguno de los campos de no ser necesario.

▼ Competencias

---

Competencias del curso No hay selección  
 ▼

Upon activity completion: No hacer nada ▼

[Añadir restricción de acceso por grupo/agrupamiento](#)

### Paso 12.

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga clic en el botón **Guardar cambios y regresar al curso** para finalizar la configuración del juego.

▼ Restricciones de acceso

---

Restricciones de acceso Ninguno  
[Añadir restricción ...](#)

[Guardar cambios y regresar al curso](#) [Guardar cambios y mostrar](#) [Cancelar](#)



# Crucigrama



## Pasos para configurar el juego: Crucigrama

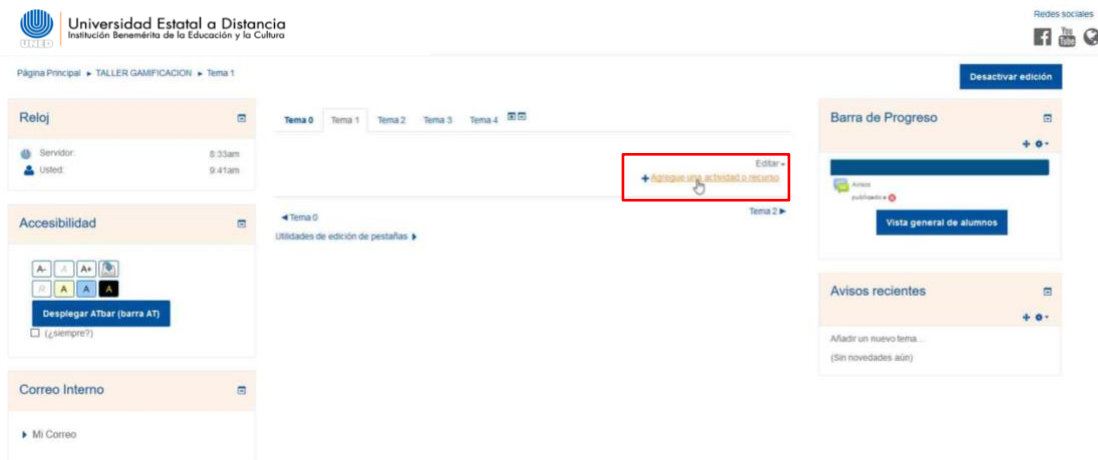
### a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Glosario	Cuestionario y Preguntas
<p><b>Crucigrama:</b> Solo funciona con las herramientas: <b>Glosario, Preguntas y Cuestionario.</b></p> <p><b>Recomendaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procure que todas las palabras guarden un tamaño uniforme.</li> <li>• Evite utilizar palabras compuestas, si lo hace, escriba la palabra seguido, sin guiones o puntos.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre (identificación del Glosario).</li> <li>• En Tipo de glosario seleccionar: Glosario principal.</li> <li>• En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar.</p> <p>Colocar todas las preguntas en una sola categoría (esto solo aplica si se utiliza la herramienta <b>Preguntas</b>).</p> <p>Funciona únicamente con preguntas tipo respuesta corta.</p> <p>En la configuración de las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.</li> <li>• En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas y minúsculas".</li> <li>• En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor: 0%.</li> </ul>

**b. Para configurar:**

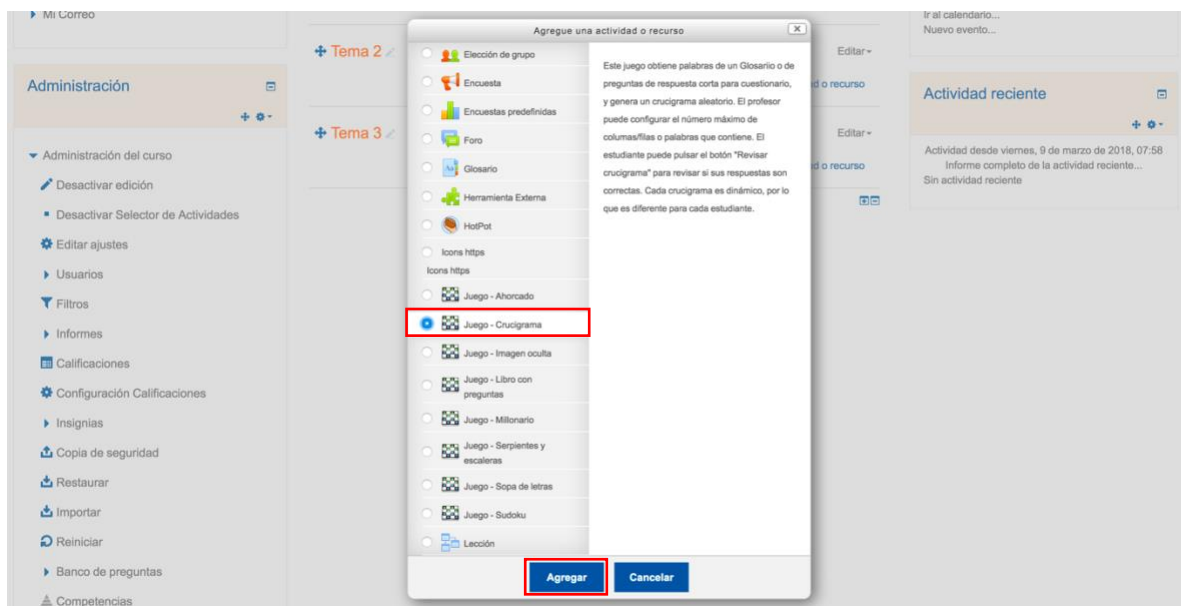
**Paso 1.**

Después de **Activar la edición**, haga clic en la opción **Agregar una actividad o recurso**.



**Paso 2.**

En el menú seleccione el **Juego Crucigrama** y luego haga clic en el botón **Agregar**.



**Paso 3.**

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario** o en las **Preguntas** del **Cuestionario**.

Reloj

Servidor: 10:17am  
Usted: 11:25am

Accesibilidad

Desplegar ATbar (barra AT)  
(¿siempre?)

Correo Interno

Mi Correo

Administración

Administración del curso  
Desactivar edición

Agregando un nuevo Juego a Tema 2

Expandir todo

General

Name\* Cruzigrama

Fuente de preguntas  
Glosario  
Preguntas  
Cuestionario

Selecciono un glosario  
Términos educativos

Selecciono una categoría del glosario.

Only approved or teacher's glossary entries  
No

Selecciono una categoría de preguntas  
Por defecto en CURSO\_ALEJANDRA (0)

Incluir subcategorías  
No

**Paso 4.**

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

Mi Correo

Administración

Administración del curso  
Desactivar edición  
Editar ajustes  
Usuarios  
Filtros  
Informes  
Calificaciones  
Configuración Calificaciones  
Insignias  
Copia de seguridad

Only approved or teacher's glossary entries  
No

Selecciono una categoría de preguntas  
Por defecto en CURSO\_ALEJANDRA (0)

Incluir subcategorías  
No

Selecciono examen

Número máximo de intentos

Disable summarize  
No

Show high score (number of students)

**Paso 5.**

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.

Calificación

Categoría de calificación Sin categorizar

Calif. máxima

Método de calificación Calificación más alta

Abrir el juego 9 marzo 2018 10 15 Habilitar

Cerrar el juego 9 marzo 2018 10 15 Habilitar

**Paso 6.**

Para cambiar la fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.

Abrir el juego 9 marzo 2018 10 15 Habilitar

Cerrar el juego 9 marzo 2018 10 15 Habilitar





**Paso 9.**

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.

▼ Ajustes comunes del módulo

Visible

Número ID

Modo de grupo

Agrupamiento

**Paso 10.**

El espacio **Competencias** se utiliza cuando se trabaja bajo esta modalidad, si no es así, se sugiere no variar ninguno de los campos de no ser necesario.

▼ Competencias

Competencias del curso

Upon activity completion:

**Paso 11.**

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga clic en el botón **Guardar cambios** y regresar al curso para finalizar la configuración del juego.

▼ Restricciones de acceso

Restricciones de acceso



# Millonario

## Pasos para configurar el juego: Millonario

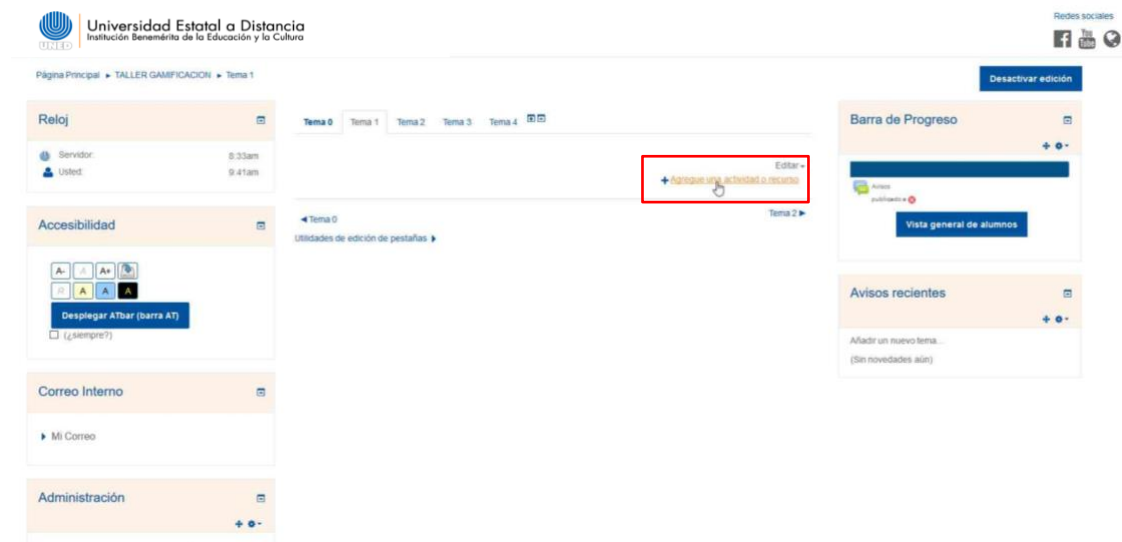
### a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Cuestionario y Preguntas
<p><b>Millonario</b></p> <p>Funciona con las herramientas: <b>Preguntas y Cuestionario</b>.</p> <p><b>Recomendaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procure que las opciones de respuesta guarden una extensión uniforme.</li> <li>• Utilice la misma cantidad de opciones para la respuesta.</li> </ul>	<p>Solo funciona con el ítem <b>opción múltiple</b>.</p> <p>Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar.</p> <p>Colocar todas las preguntas en una sola categoría (esto solo aplica si se utiliza la herramienta <b>Preguntas</b>).</p> <p>Si el banco de preguntas es limitado el juego repetirá las preguntas y continuará sumando puntos.</p> <p>Si el usuario desconoce la respuesta le permite utilizar tres tipos de comodines como ayuda.</p> <p>En el momento que el usuario falle una respuesta se termina el juego.</p> <p>En la configuración de las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar solo <b>una</b> respuesta correcta.</li> <li>• Indicar la cantidad de intentos que tendrá el estudiante para realizar el juego.</li> <li>• Asignar a la respuesta correcta el 100%.</li> </ul>

## b. Para configurar:

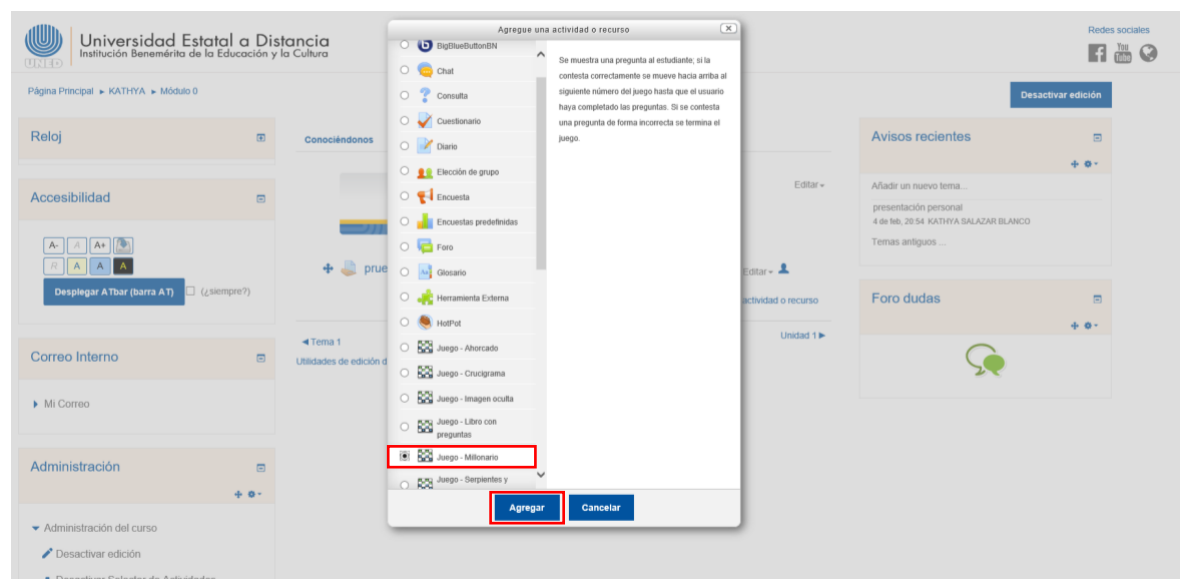
### Paso 1.

Después de **Activar la edición**, haga clic en la opción **Agregar una actividad o recurso**.



### Paso 2.

En el menú seleccione el **Juego Millonario** y luego haga clic en el botón **Agregar**.



**Paso 3.**

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, en las **Preguntas** o en el **Cuestionario**.

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

**Paso 4.**

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.

**Paso 5.**

Para cambiar la fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.

Abrir el juego 9 marzo 2018 10 15  Habilitar

Cerrar el juego 9 marzo 2018 10 15  Habilitar

**Paso 6.**

En el espacio **Opciones del Millonario** deberá indicar si desea **Barajar las preguntas**, de esa forma en cada intento las preguntas y las respuestas se mostrarán en orden distinto.

Calificaciones

Configuración Calificaciones

Insignias

Copia de seguridad

Restaurar

Opciones del Millonario

Color de fondo #408080

Barajar preguntas Si

**Paso 7.**

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado!

Papelera de reciclaje

Cambiar rol a...

Agregar un bloque

Agregar ...

Header/Footer Options

Texto de la parte superior

Texto al final

### Paso 8.

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.

▼ Ajustes comunes del módulo

Visible

Número ID

Modo de grupo

Agrupamiento

### Paso 9.

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga clic en el botón **Guardar cambios** y regresar al curso para finalizar la configuración del juego.

▼ Restricciones de acceso

Restricciones de acceso



# Serpientes y escaleras





## Pasos para configurar el juego: Serpientes y Escaleras

### a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Glosario	Preguntas y Cuestionario
<p><b>Serpientes y Escaleras:</b></p> <p>Solo funciona con las herramientas: <b>Glosario, Preguntas y Cuestionario</b></p> <p><b>Recomendaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En caso de que use preguntas, estas solamente pueden ser de tipo respuesta corta y opción múltiple.</li> <li>• A la hora de configurar el juego elija una de las dos últimas opciones que se despliegan en el apartado de <b>Fondo</b>.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre (identificación del Glosario).</li> <li>• En Tipo de glosario puede seleccionar, dependiendo de sus necesidades, cualquiera de las dos opciones: Glosario principal o Glosario secundario.</li> <li>• En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar.</p> <p>Funciona únicamente con preguntas tipo respuesta corta.</p> <p>En la configuración de las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.</li> <li>• En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas que minúsculas"</li> <li>• En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor: 0%</li> <li>• Una vez creada la actividad, se puede volver a editar y cambiar la fuente de preguntas.</li> </ul>

**b. Para configurar:****Paso 1.**

Después de **Activar la edición**, haga clic en la opción **Agregar una actividad o recurso**.

The screenshot shows the UNED course management interface. At the top left is the UNED logo and the text 'Universidad Estatal a Distancia, Institución Benemérita de la Educación y la Cultura'. Below this is the breadcrumb 'Página Principal > CURSO PAULO > Tema 4'. On the right, there are social media icons and a 'Desactivar edición' button. The main content area shows a list of topics: Tema 0, Tema 1, Tema 2, Tema 3, and Tema 4. Below the topics, there is a red box highlighting the '+ Agregar una actividad o recurso' button. To the left of the main content, there are sidebars for 'Reloj' (clock) and 'Accesibilidad' (accessibility). To the right, there are sections for 'Buscar en los foros' (search forums) and 'Avisos recientes' (recent notices).

**Paso 2.**

En el menú seleccione el **Serpientes y Escaleras** y luego haga clic en el botón **Agregar**.

The screenshot shows the UNED course management interface with the 'Agregar una actividad o recurso' dialog box open. The dialog box has a title bar 'Agregar una actividad o recurso' and a close button. It contains a list of activity types with radio buttons. The option 'Juego - Serpientes y escaleras' is selected and highlighted with a red box. Below the list are two buttons: 'Agregar' and 'Cancelar'. The background shows the course management interface with the 'Administración' sidebar on the left and the 'Actividad reciente' section on the right.

**Paso 3.**

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario, Preguntas** o **Cuestionario**.

Usted: 1:51pm

General

Name\* Serpientes y escaleras

Fuente de preguntas: Glosario, Preguntas, Cuestionario

Selección de glosario: Términos educativos

Selección de categoría del glosario:

Only approved or teacher's glossary entries: No

Selección de categoría de preguntas: Por defecto en CURSO\_ALEJANDRA (0)

Incluir subcategorías: No

Selección de examen:

**Paso 4.**

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

Administración

Selección de categoría de preguntas: Por defecto en CURSO\_ALEJANDRA (0)

Incluir subcategorías: No

Selección de examen:

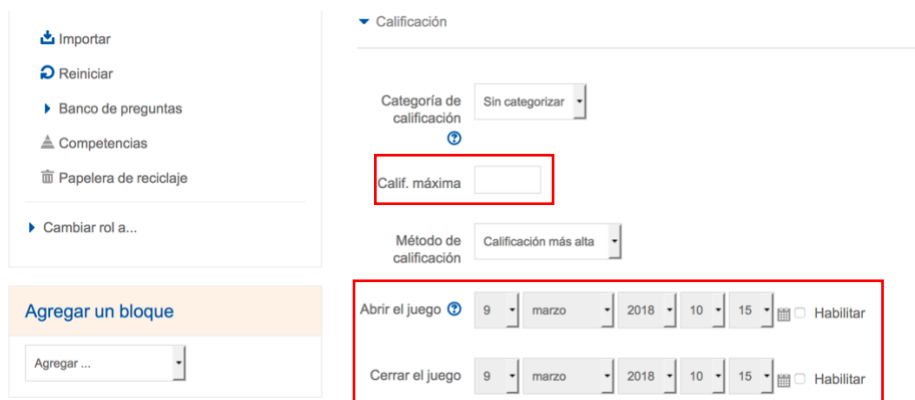
Número máximo de intentos:

Disable summarize: No

Show high score (number of students):

**Paso 5.**

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.


**Paso 6.**

Para cambiar la fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.



**Paso 7.**

En el espacio **Opciones del Serpientes y Escaleras** deberá indicar el **Diseño**, escogiendo si las preguntas aparecerán ya sea en la parte superior o inferior de la imagen. Además, deberá seleccionar el **Fondo** o configuración del juego, para lo cual se recomienda elegir una de las dos últimas opciones que se despliegan en ese apartado.

▼ Opciones de 'Serpientes y Escaleras'

**Diseño**

- Preguntas en la parte superior de la imagen
- Preguntas en la parte inferior de la imagen

**Fondo**

- Definido por el usuario
- ExB - 4 Snakes - 4 Ladders
- ExB - 3 Snakes - 3 Ladders

Archivo para el fondo  Tamaño máximo para archivos nuevos: 600MB

Posición de Serpientes y Escaleras

Columnas

Filas

**Paso 8.**

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado!

▼ Header/Footer Options

**Texto de la parte superior**

**Texto al final**

**Paso 9.**

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.

▼ Ajustes comunes del módulo

---

Visible

Número ID

Modo de grupo

Agrupamiento

**Paso 10.**

El espacio **Competencias** se utiliza cuando se trabaja bajo esta modalidad, si no es así, se sugiere no variar ninguno de los campos de no ser necesario.

▼ Competencias

---

Competencias del curso

Upon activity completion:

**Paso 11.**

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga clic en el botón **Guardar cambios** y regresar al curso para finalizar la configuración del juego.

▼ Restricciones de acceso

---

Restricciones de acceso



# Sopa de letras



## Pasos para configurar el juego: Sopa de letras

### a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Glosario	Preguntas y Cuestionario
<p><b>Sopa de letras:</b> Solo funciona con las herramientas: <b>Glosario, Preguntas y Cuestionario</b></p> <p><b>Recomendaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procure que todas las palabras guarden un tamaño uniforme</li> <li>• No utilice palabras compuestas para las respuestas.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre (identificación del Glosario).</li> <li>• En Tipo de glosario seleccionar: Glosario secundario</li> <li>• En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar.</p> <p>Colocar todas las preguntas en una sola categoría.</p> <p>Funciona únicamente con preguntas tipo respuesta corta.</p> <p>En la configuración de las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.</li> <li>• En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas y minúsculas"</li> <li>• En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor: 0%</li> </ul>



## b. Para configurar:

### Paso 1.

Después de **Activar la edición**, haga clic en la opción **Agregar una actividad o recurso**.

The screenshot shows the course editor interface for 'TALLER GAMIFICACION'. The 'Agregar una actividad o recurso' button is highlighted with a red box. The interface includes a sidebar with 'Reloj', 'Accesibilidad', and 'Correo Interno'. The main area shows 'Tema 0' and 'Tema 1'. The right sidebar contains 'Barra de Progreso', 'Avisos recientes', and 'Desactivar edición'.

### Paso 2.

En el menú seleccione el **Juego Sopa de letras** y luego haga clic en el botón **Agregar**.

The screenshot shows the 'Agregar una actividad o recurso' dialog box open over the course editor. The 'Juego - Sopa de letras' option is selected and highlighted with a red box. The dialog box lists various activities and resources, including 'Juego - Ahorcado', 'Juego - Crucigrama', 'Juego - Imagen oculta', 'Juego - Libro con preguntas', 'Juego - Millonario', 'Juego - Serpientes y escaleras', 'Juego - Sudoku', 'Lección', 'Paquete SCORM', 'Taller', 'Tarea', 'Wiki', and 'WiziQ Live Class'. The 'Agregar' button is highlighted with a red box. The background shows the course editor interface with 'CURSO\_ALEJANDRA' selected.

**Paso 3.**

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario** o en las **Preguntas** del **Cuestionario**.

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

**Accesibilidad**

A- A A+

R A A A

**Desplegar ATbar (barra AT)**

 ¿siempre?

**Correo Interno**

▶ Mi Correo

**Administración**

- ▼ Administración del curso
  - ✎ Desactivar edición
  - ⚙ Editar ajustes
  - ▶ Usuarios
  - ▶ Informes
  - 📊 Calificaciones
  - ⚙ Configuración Calificaciones
  - 📁 Importar

Name\*

Fuente de preguntas

Seleccione un glosario

Seleccione una categoría del glosario.

Only approved or teacher's glossary entries

Seleccione una categoría de preguntas

Incluir subcategorías

Seleccione examen

Número máximo de intentos

Disable summarize

**Paso 4.**

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma. Para ello deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.

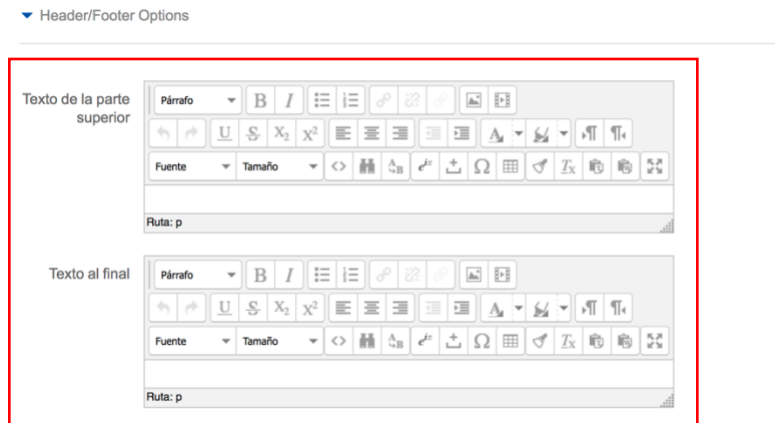
**Paso 5.**

En el espacio **Opciones para de criptograma (Sopa de letras)** deberá indicar la cantidad máxima de **Columnas** y el número mínimo y máximo de **Palabras** que tendrá el juego, así también el número máximo de intentos.

**Paso 6.**

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado! ¡Continúa así!

**Paso 7.**

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.



### Paso 8.

Por último, haga clic en el botón **Guardar cambios y regresar al curso** para finalizar la configuración del juego.

▼ Competencias

---

Competencias del curso: No hay selección  
Buscar

Upon activity completion: No hacer nada

Añadir restricción de acceso por grupo/agrupamiento

▼ Restricciones de acceso

---

Restricciones de acceso: Ninguno  
Añadir restricción ...

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



1

**Sudoku**

9

## Pasos para configurar el juego: Sudoku

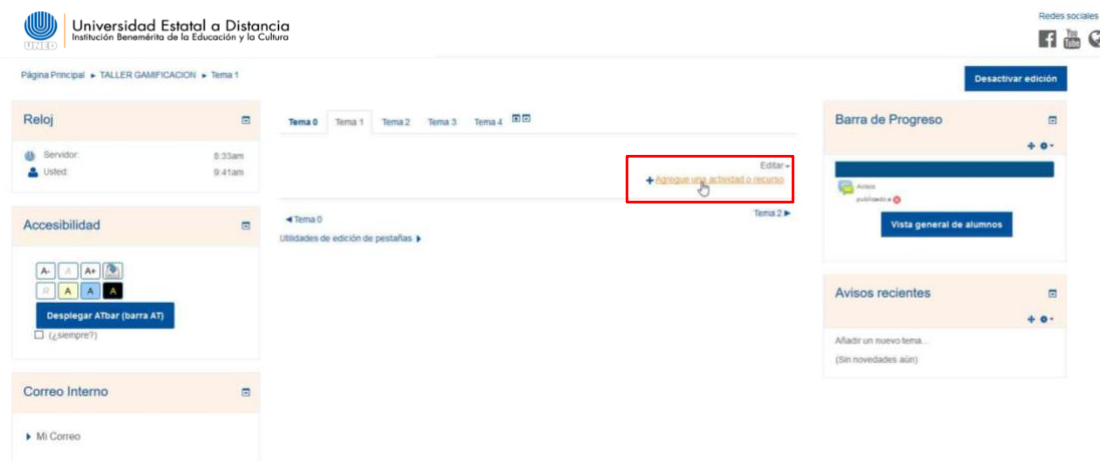
### a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Glosario	Cuestionario y Preguntas
<p><b>Sudoku:</b> Solo funciona con las herramientas: <b>Glosario, Preguntas y Cuestionario.</b></p> <p><b>Recomendaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procure que todas las palabras guarden un tamaño uniforme.</li> <li>• Evite utilizar palabras compuestas, si lo hace, escriba la palabra seguido, sin guiones o puntos.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre (identificación del Glosario).</li> <li>• En Tipo de glosario seleccionar: Glosario principal.</li> <li>• En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.</li> </ul>	<p>Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar.</p> <p>Colocar todas las preguntas en una sola categoría (esto solo aplica si se utiliza la herramienta <b>Preguntas</b>).</p> <p>Funciona con los siguientes ítems o tipos de preguntas: verdadero y falso, respuesta corta y opción múltiple.</p> <p>En la configuración de las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.</li> <li>• En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas y minúsculas".</li> <li>• En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor: 0%.</li> </ul>

## b. Para configurar:

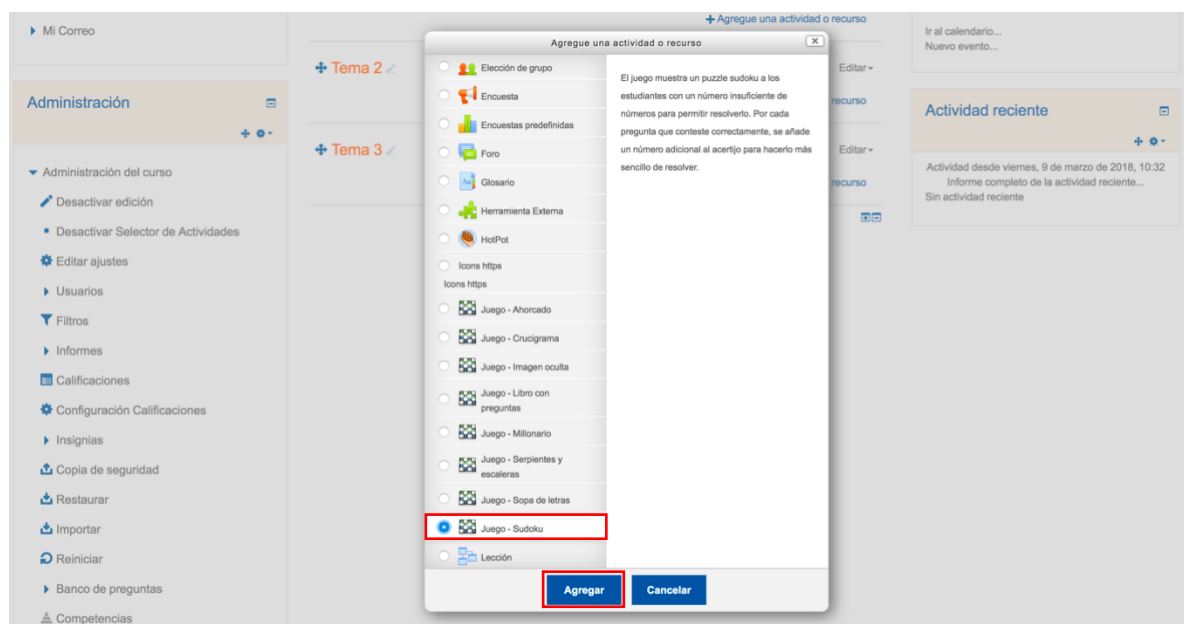
### Paso 1.

Después de **Activar la edición**, haga clic en la opción **Agregar una actividad o recurso**.



### Paso 2.

En el menú seleccione el **Juego Sudoku** y luego haga clic en el botón **Agregar**.





**Paso 3.**

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario** o en las **Preguntas** del **Cuestionario**.

**Paso 4.**

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

**Paso 5.**

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.

Calificación

Categoría de calificación Sin categorizar

Calif. máxima

Método de calificación Calificación más alta

Abrir el juego 9 marzo 2018 10 15 Habilitar

Cerrar el juego 9 marzo 2018 10 15 Habilitar

**Paso 6.**

Para cambiar las fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.

Abrir el juego 9 marzo 2018 10 15 Habilitar

Cerrar el juego 9 marzo 2018 10 15 Habilitar

**Paso 7.**

En el espacio **Opciones del Sudoku** deberá indicar el **Número máximo de preguntas** que contiene el juego.

Opciones del sudoku

Máximo número de preguntas

**Paso 8.**

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado!

## ▼ Header/Footer Options

Texto de la parte superior

Texto al final

**Paso 9.**

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.

## ▼ Ajustes comunes del módulo

Visible

Número ID

Modo de grupo

Agrupamiento

**Paso 10.**

El espacio **Competencias** se utiliza cuando se trabaja bajo esta modalidad, si no es así, se sugiere no variar ninguno de los campos de no ser necesario.

▼ Competencias

---

Competencias del curso

Upon activity completion:

**Paso 11.**

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga clic en el botón **Guardar cambios** y regresar al curso para finalizar la configuración del juego.

▼ Restricciones de acceso

---

Restricciones de acceso



Este material ha sido elaborado por:

Programa de Aprendizaje en Línea (PAL)

De la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica, por lo tanto se encuentra protegido por la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos de Costa Rica, además de los convenios internacionales suscritos por la República de Costa Rica.

**Derechos Reservados.**

Última actualización 2018