

No. Manual-2016-07-14

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN VIRTUAL

MANUAL PARA CREAR CRUCIGRAMA

Elaborado por: Departamento de Educación Virtual (dev@url.edu.gt)

En este manual se verá el procedimiento para crear un juego de crucigrama. Le recomendamos que utilice el navegador Mozilla Firefox, para que los juegos se creen sin problemas.

Contenido

1. Configurando el crucigrama	1
2. Jugando crucigrama	8
3. Revisando la calificación del crucigrama	11

1. Configurando el crucigrama

Para crear el juego, se debe tener una de las siguientes 3 opciones ya configurada:

- Banco de preguntas de respuesta corta
- Cuestionario con preguntas de respuesta corta¹
- Glosario²

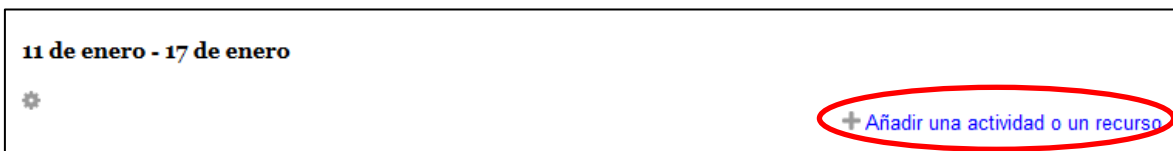
Después de tener alguna de las opciones anteriores configurada, debe presionar el botón "Activar edición".



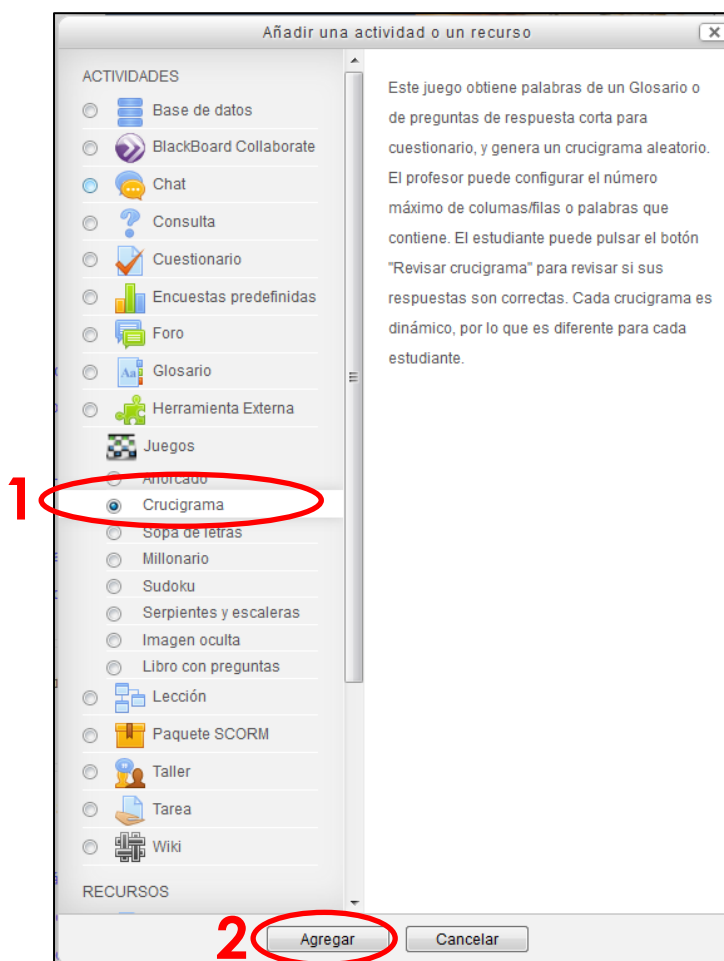
¹ Para ampliar esta información puede consultar el Manual para crear preguntas de respuesta corta

² Para ampliar esta información puede consultar el Manual para crear glosario

Recuerde que el portal está ordenado por semanas, a menos que usted haya cambiado la configuración de esta opción³. Busque la semana o tema en la que quiera agregar el crucigrama, y presione la opción “Añadir una actividad o un recurso”.



Busque la opción de “Juegos” y seleccione “Crucigrama” (1). Presione el botón “Agregar” (2).



³ Para ampliar esta información puede consultar el Manual para editar ajustes.

Anote un nombre para el crucigrama.

General

Name* **Comprobación de lectura 2**

Decida cuál será la base para el crucigrama: glosario, preguntas o cuestionario. Para este ejemplo, crearemos un crucigrama basado en un glosario.

General

Name* Comprobación de le

Fuente de preguntas **Glosario**

Seleccione un glosario **Glosario**

Seleccione una categoría del glosario Preguntas
Cuestionario

En la siguiente opción, seleccione el glosario que servirá para el crucigrama.

General

Name* Comprobación de lectura

Fuente de preguntas **Glosario**

Seleccione un glosario **Glosario para juegos**



La siguiente opción que puede configurar es:

- Si las entradas al glosario deben haber sido aprobadas (si fueron propuestas por el estudiante), o
- Si solamente se usarán entradas de glosario propuestas por el docente.

General	
Name*	Comprobación de lectura
Fuente de preguntas	Glosario
Seleccione un glosario	Glosario para juegos
Seleccione una categoría del glosario.	
Solamente aprobado o entradas del glosario del docente	No

Como se utilizó de base un glosario, las siguientes opciones que se muestran no pueden configurarse (1). No olvide indicar cuántos intentos tiene cada estudiante para realizar el crucigrama (2).

Seleccione una categoría de preguntas	Por defecto en Juegos en Moodle (4)
Incluir subcategorías	No
Seleccione examen	Examen de prueba 1
Número máximo de intentos	2
Deshabilitar resumir	No

Indique cuál es la calificación máxima que recibirá el estudiante al realizar el crucigrama.

Calificaciones

Calif. máxima

Defina cuál será el método que definirá la nota final que obtendrá el estudiante.

Calificaciones

Calif. máxima

Método de calificación

Abrir el juego

Cerrar el juego

Si lo desea, puede configurar las fechas en las que se abrirá y cerrará el juego. Para ello, debe marcar el cuadro "Habilitar" (1) y posterior a ello, configurar la fecha utilizando el esquema: día, mes, año, horas, minutos (2).

Calificaciones

Calif. máxima

Método de calificación

Abrir el juego Habilitar

Cerrar el juego Habilitar

Establezca los siguientes datos:

1. Cuántas columnas tendrá el juego. **Recuerde:** este número debe ser mayor o igual al número de letras que tiene la palabra más larga.
2. Cuál es el número mínimo de palabras. **Recuerde:** este número debe ser menor que el número de palabras que tiene el glosario.
3. Cuál es el número máximo de palabras. **Recuerde:** este número debe ser menor o igual que el número de palabras que tiene el glosario

Opciones del crucigrama	
Número máximo de columnas del crucigrama	10 1
Minimum number of words	4 2
Máximo número de palabras del crucigrama	5 3

Defina si permitirá espacios en las palabras.

Permitir espacios en las palabras	No
Diseño	Sí

Decida en qué posición desea que se muestren las frases para completar el crucigrama.

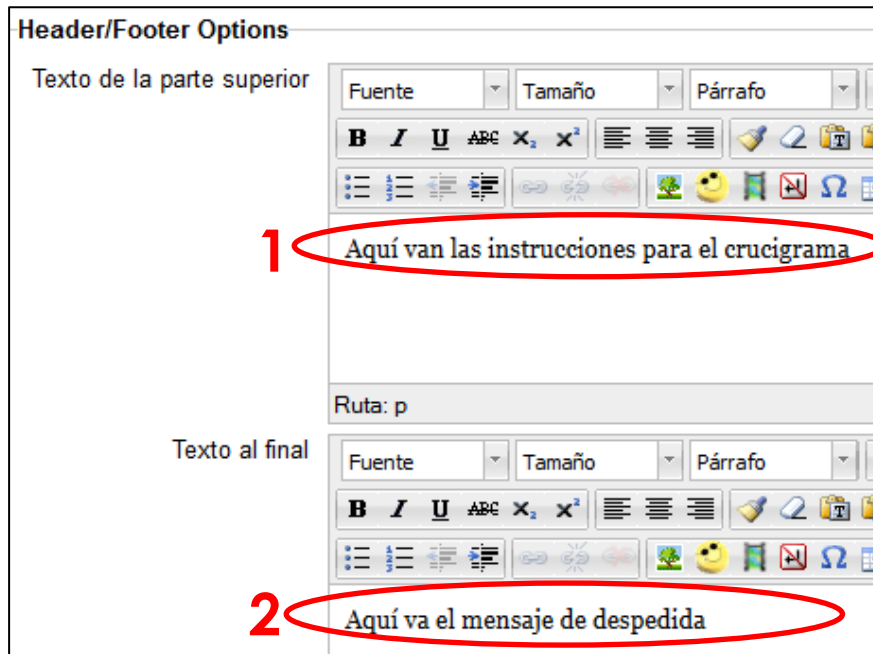
Diseño	Frases en la parte inferior del crucigrama
Disables	Frases en la parte inferior del crucigrama
ppercase	Frases en la parte derecha del crucigrama



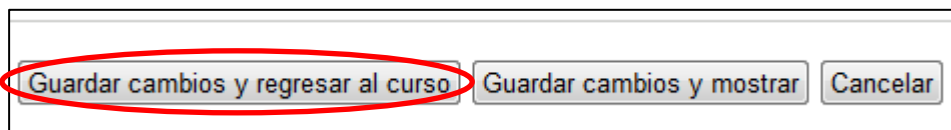
Anote cuál será el tiempo máximo en segundos que tendrán para anotar cada palabra en el crucigrama.

Tiempo máximo en 10 segundos

Si lo desea, puede colocar las instrucciones (1) y un mensaje cierre para el juego (2).

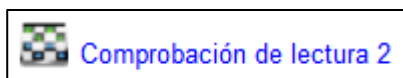


Al terminar, presione el botón "Guardar cambios y regresar al curso".



2. Jugando crucigrama

En el Portal Académico, la imagen del crucigrama se verá como la de los juegos.



Al acceder al juego, se mostrará una página como la siguiente y se debe presionar el botón “Intente jugar ahora”.

Comprobación de lect

Método de calificación: Calificación más alta

Este juego se abrió en jueves, 14 de julio de 2016, 20:33

Intente jugar ahora

Se mostrará una página como la siguiente.

Calificación 0 %
Aquí van las instrucciones para el crucigrama

	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

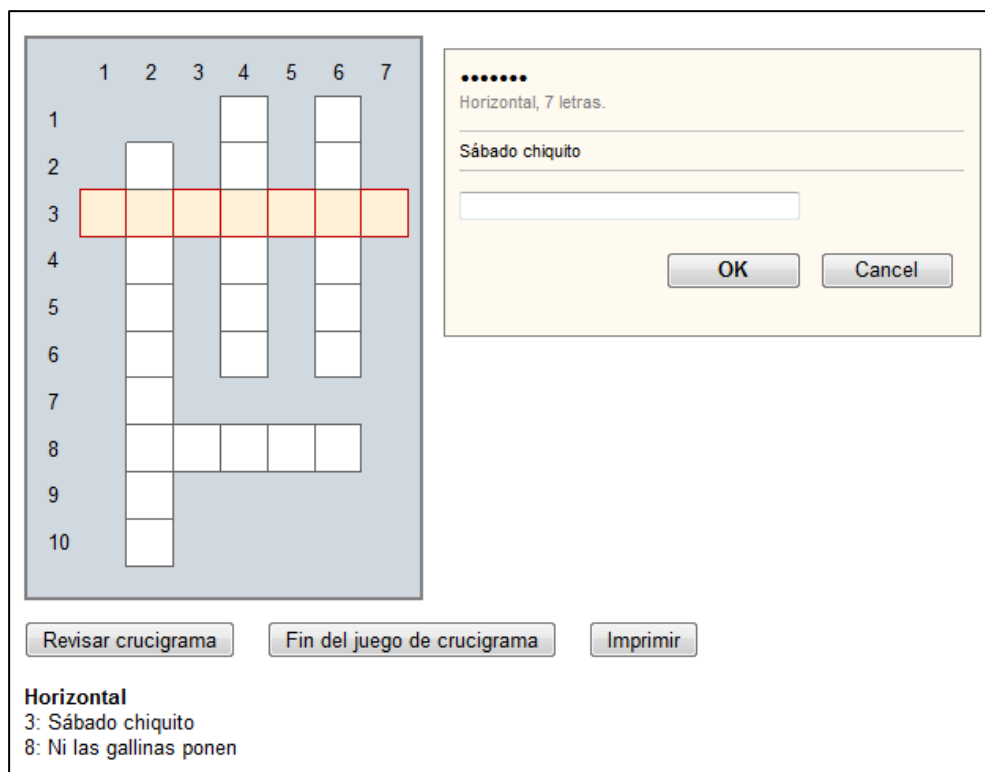
¡Bienvenido!

Haga clic en una palabra para comenzar.

Horizontal
3: Sábado chiquito
8: Ni las gallinas ponen

Abajo
2: Cinturita de la semana
4: Ni te cases ni te embarques
6: Viernes menos cuarto

Para completar el crucigrama, se debe presionar alguno de los números que se detallan, y se abrirá una nueva ventana donde se anota la respuesta.



1 2 3 4 5 6 7

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

.....
Horizontal, 7 letras.

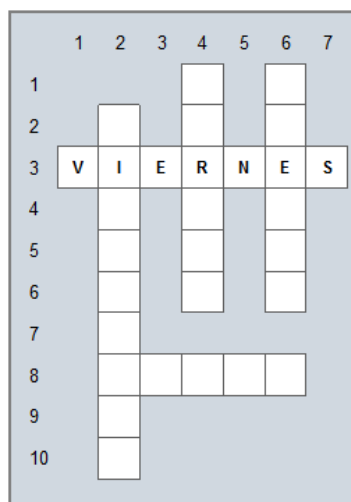
Sábado chiquito

OK Cancel

Revisar crucigrama Fin del juego de crucigrama Imprimir

Horizontal
3: Sábado chiquito
8: Ni las gallinas ponen

Después de escribir la respuesta, se debe presionar "Ok". Automáticamente se mostrará la respuesta en el crucigrama.





Los botones que se ven, permiten:

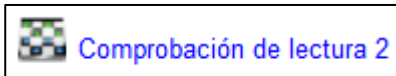
1. Que muestre al estudiante cuáles son las respuestas correctas. Lo que está incorrecto lo borra.
2. Que diga que ha concluido el crucigrama y se termine el juego.

	1	2	3	4	5	6	7
1				M		J	
2		M		A		U	
3	V	I	E	R	N	E	S
4		É		T		V	
5		R		E		E	
6		C		S		S	
7		O					
8		L	U	N	E	S	
9		E					
10		S					

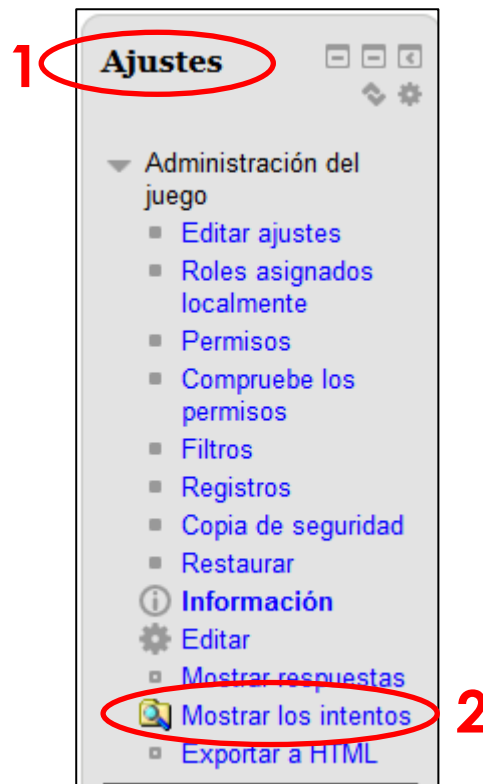
1 2

3. Revisando la calificación del crucigrama

Para revisar la calificación que obtuvieron los estudiantes, ingrese al juego.



De lado izquierdo encontrará los “Ajustes” (1). Seleccione la opción “Mostrar los intentos” (2).



Se desplegará la información de los estudiantes que han realizado el crucigrama y podrá ver el puntaje asignado.

Borrar	Usuario	IP del estudiante	Comienzo	Último intento	Fin del juego	Puntaje	Intentos	Previsualizar	solución
	ESLI DIAMANTINA SANTOS GÓMEZ	172.17.87.154	jueves, 14 de julio de 2016, 21:02	jueves, 14 de julio de 2016, 21:03	jueves, 14 de julio de 2016, 21:03	100	2	🔍	🔍
	ESLI DIAMANTINA SANTOS GÓMEZ	172.17.87.154	jueves, 14 de julio de 2016, 20:57	jueves, 14 de julio de 2016, 21:02	jueves, 14 de julio de 2016, 21:02	97	3	🔍	🔍

Si lo desea, puede exportar las notas obtenidas en el crucigrama a su cuadro de notas.⁴

⁴ Para ampliar esta información puede consultar el Manual para configurar notas