



Plugin Game

Índice.

<u>Game</u>	<u>2</u>
<u>Opciones de configuración</u>	<u>3</u>
<u>Ahorcado</u>	<u>5</u>
<u>Crucigrama</u>	<u>8</u>
<u>Sopa de Letras</u>	<u>9</u>
<u>Millonario</u>	<u>10</u>
<u>Sudoku</u>	<u>12</u>
<u>Serpiente y Escaleras</u>	<u>13</u>
<u>Imagen oculta</u>	<u>15</u>
<u>Libro con Preguntas</u>	<u>16</u>

Game.



Activities: Game

mod_game

Maintained by  Vasilis Daloukas

Game es un plugin que nos permite crear nuevas actividades en Moodle creando juegos mediante el uso de glosarios, cuestionarios y preguntas. Los juegos que podemos crear con este plugin son los siguientes.

- Ahorcado
- Crucigrama
- Sopa de letras
- Millonario
- Sudoku
- Serpientes y escaleras
- Imagen oculta
- Libro con preguntas

Este plugin está disponible para las versiones de Moodle 2. Y 3. y nos lo podemos descargar desde el siguiente enlace.

https://moodle.org/plugins/mod_game

Si no sabes cómo instalar un plugin en tu plataforma Moodle puedes verlo en el siguiente vídeo. Recuerda que para instalarlo debes de ser el administrador de la plataforma.

Taller de Moodle Instalando un plugin



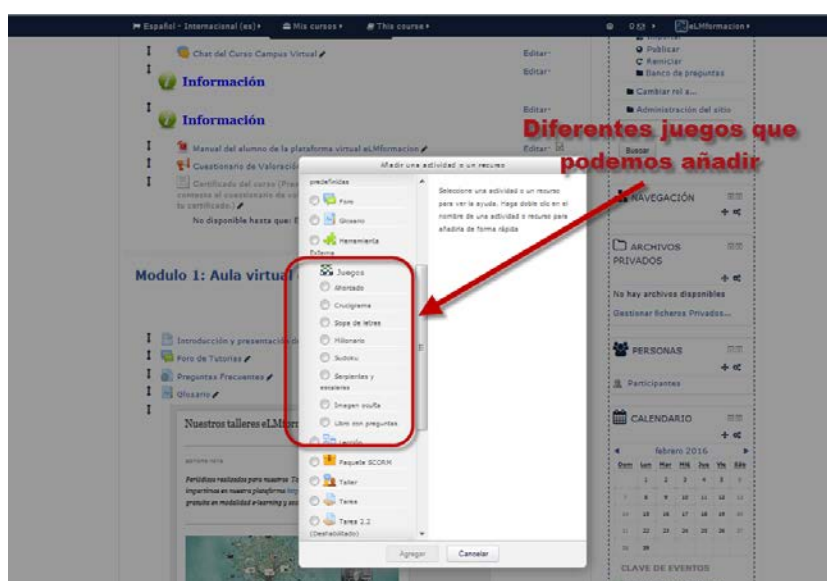
<https://youtu.be/e22aTCszYsA>

Una vez instalado el plugin podremos ver como configurar el mismo.

Para insertar un juego en nuestro curso de Moodle bastara con que con el modo edición activado pulsemos Añadir una actividad o recurso.



Y elijamos el juego que queremos añadir.



A continuación veremos en qué consisten y cada una de las opciones de los diferentes juegos.

Ahorcado



Usted tiene **ÚNICAMENTE 1** intento

S _ O _ _

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

Este juego obtiene palabras de un Glosario, de preguntas de respuesta corta o de un cuestionario, y genera un acertijo donde debemos de ir acertando las letras que contiene dicha palabra.

Las opciones de configuración no comunes a otras actividades son:

General:

Nombre: Podemos proporcionarle el nombre que queramos a la actividad.

Fuente de Preguntas: Nos permitirá escoger entre Glosario, Preguntas y Cuestionario.

Seleccione un Glosario: En caso de que hayamos elegido Glosario nos permitirá elegir el glosario desde el cual queremos que seleccione las palabras.

Seleccione una categoría del glosario: Si el Glosario lo tenemos estructurado por categorías nos permitirá elegir entre ellas.

Seleccione una categoría de preguntas: Nos permitirá elegir entre las diferentes categorías de preguntas que tengamos creadas dentro del banco de preguntas de nuestro curso o creadas para todo el sistema.

Incluir subcategorías: Nos permitirá elegir si queremos que se incluyan subcategorías si existieran o no.

Seleccione examen: En caso de que hayamos elegido cuestionario nos mostrara los cuestionarios que hay dentro del curso y que podremos elegir para que se seleccionen las palabras.

Maximun number o attemps: Indicaremos el número máximo de intentos.

Disable summarize: Elegiremos si queremos activar o no que se muestre un resumen a la finalización del juego.



Opciones del ahorcado:

Número de palabras por juego: Indicaremos cuantas palabras tendremos que acertar para finalizar cada uno de los juegos:

Mostrar la primera letra de ahorcado: Nos permitirá elegir que se muestre la primera letra de la palabra como pista para adivinar la misma.

Mostrar la última letra del ahorcado: Nos permitirá elegir que se muestre la última letra de la palabra para facilitar el acierto de la misma.

Permitir espacios en las palabras: Nos permitirá elegir si las palabras podrán tener espacios en blanco o no.

Permitir el símbolo – en las palabras: Nos permitirá elegir si podremos utilizar el – como parte de las palabras.

Numero de errores: Nos permitirá elegir el número de errores que podremos tener hasta la finalización del ahorcamiento. Para que se muestre el mismo deberemos incluir imágenes que llamaremos hangman_0, hangman_1 ... dentro de la carpeta mod/game/pix/hangman/1 de nuestro Moodle.

¿Mostrar las preguntas?: Si elegimos No, no se nos mostrara ninguna indicación sobre la palabra que debemos acertar.

¿Mostrar la respuesta correcta después del final?: Elegiremos si queremos que se muestre la respuesta correcta una vez acabemos.

Idioma de las palabras: Podremos elegir el idioma en el que estarán las palabras dentro de los idiomas que tengamos instalados en nuestro Moodle.

▼ Opciones del ahorcado

Número de palabras por juego: 4

Mostrar la primera letra de ahorcado: No

Mostrar la última letra del ahorcado: No

Permitir espacios en las palabras: No

Permitir el símbolo - en las palabras: No

Máximo número de errores (deben ser imágenes llamadas hangman_0.jpg, hangman_1.jpg, ...): 6

¿Mostrar las preguntas?: Sí

Mostrar la respuesta correcta después del final: No

Idioma de las palabras: -----

User defined language:

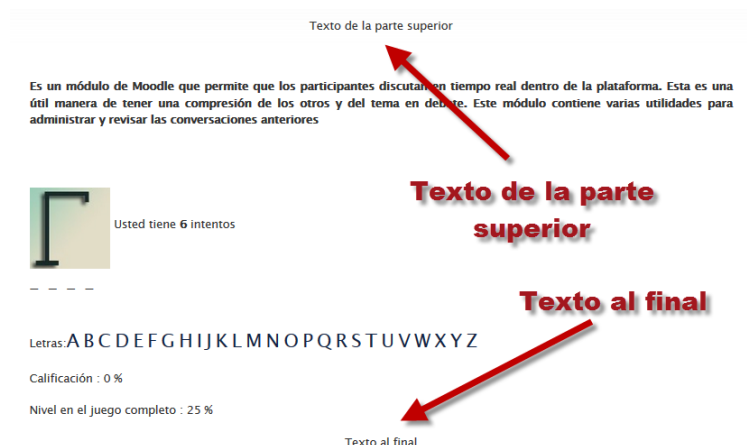
Header/Footer Options:

Nos permite mediante el editor HTML incluir texto, imágenes o vídeos tanto en la parte superior como en la inferior de la actividad.

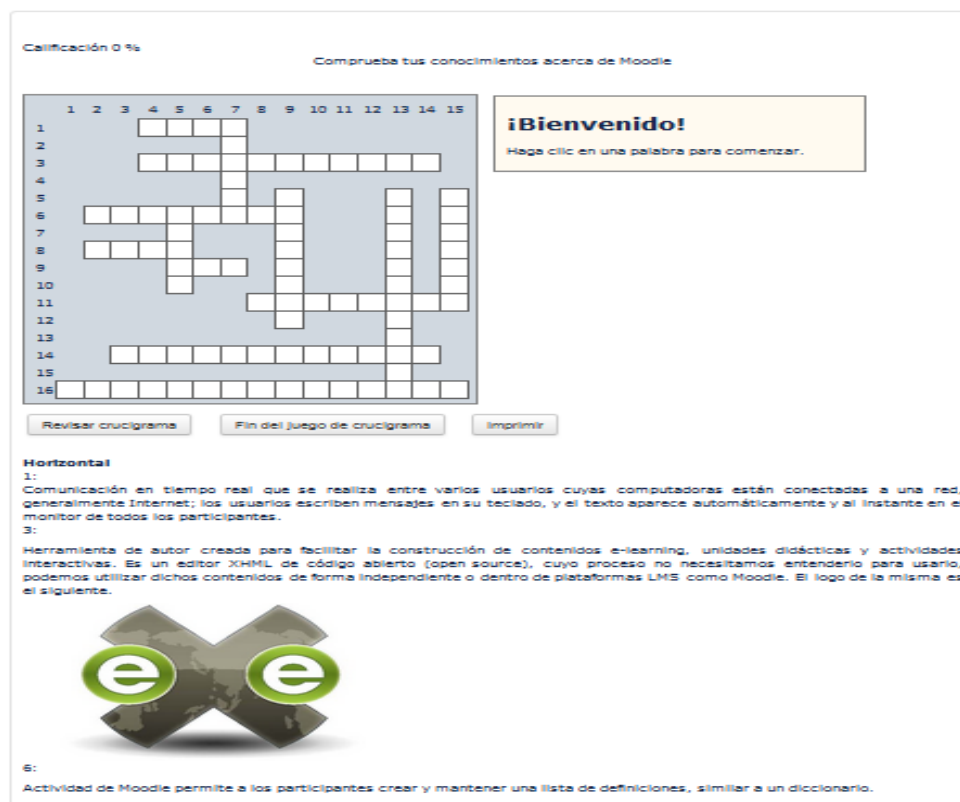
▼ Header/Footer Options

Texto de la parte superior

Texto al final



Crucigrama



Este juego obtiene palabras de un Glosario, de preguntas de respuesta corta o de un cuestionario, y genera un crucigrama aleatorio. Cada crucigrama es dinámico, por lo que es diferente para cada estudiante.

Las opciones de configuración **General** y **Header/Footer options** son exactamente las mismas que hemos visto para el ahorcado.

Opciones del crucigrama:

Número máximo de columnas del crucigrama: Nos permitirá elegir el número máximo de columnas que contendrán nuestros crucigramas.

Minimum number of words: Nos permitirá configurar el número mínimo de palabras que contendrán nuestros crucigramas.

Máximo número de palabras del crucigrama: Elegiremos el máximo número de palabras que podrán contener nuestro crucigrama.

Permitir espacios en las palabras: Elegiremos si las palabras podrán contener espacios en blanco o no.

Diseño: Nos permitirá configurar si las definiciones de las palabras estarán situadas en la parte derecha o en la inferior del crucigrama.

Opciones del crucigrama

Número máximo de columnas del crucigrama

Minimum number of words

Máximo número de palabras del crucigrama

Permitir espacios en las palabras

Diseño

text-transform:uppercase in CSS

Sopa de letras

Calificación 24 %

T O L R U E G B E T L B

R L T S R O L U E U L R

R N S O I Q O S C U T Q

O R M R O S S C O R M U

R Ú B R I C A T N Q O R

U Q U A T I R A S A I Q

N C A E E T I Q U E T A

Q U U B R T O O L O E T

A R O A A R T S T S U R

Ú B G R I E S A A R E T

Fin del juego

Imprimir

1.

Modulo de actividad de Moodle que permite un contacto sencillo con los participantes en el curso para sondear en cualquier momento sus necesidades.

Algunos posibles usos pueden ser:

- asegurarse de que un ejercicio es pertinente o bien dichos contenidos ya están superados.
- preguntar los intereses del grupo concreto y reconducir el curso hacia esas necesidades (alumnos más interesados en usos académicos del inglés, por ejemplo, alumnos de turismo...)
- comprobar que algo que se acaba de presentar en el curso se ha comprendido correctamente o detectar problemas inmediatamente.

3.

Actividad de Moodle permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, similar a un diccionario.

Respuesta

Juego que consiste en responder las palabras extraídas de un glosario, de preguntas de respuesta corta o de un cuestionario. Dichas palabras deberán estar incluidas dentro de la sopa de letras generadas y una vez contestemos a las mismas aparecerán dentro de la sopa de letras en color rojo.

Las opciones de configuración **General** y **Header/Footer options** son exactamente las mismas que hemos visto para el ahorcado.

Opciones del criptograma:

Número máximo de columnas del crucigrama: Nos permitirá elegir el número máximo de columnas que contendrán nuestros crucigramas.

Minimum number of words: Nos permitirá configurar el número mínimo de palabras que contendrán nuestros crucigramas.

Máximo número de palabras del crucigrama: Elegiremos el máximo número de palabras que podrán contener nuestro crucigrama.

Permitir espacios en las palabras: Elegiremos si las palabras podrán contener espacios en blanco o no.

Número máximo de intentos: Nos permite configurar el número máximo de intentos tendremos para realizar la sopa de letras.

▼ Opciones del criptograma

Número máximo de columnas del crucigrama

Minimum number of words

Máximo número de palabras del crucigrama

Permitir espacios en las palabras

Número máximo de intentos

Millonario.

50:50   

Señala las opciones correctas:

A

Todas las tareas son calificables

B

Los estudiantes pueden subir archivos en cualquier tipo de tareas

C

Al configurar una tarea en línea, hemos de poner forzosamente un Sí en el desplegable de comentario en línea

D

Los estudiantes pueden escribir un texto en línea en cualquier tipo de tarea

15 150000

14 80000

13 40000

12 20000

11 10000

10 5000

9 4000

8 2000

7 1500

6 1000

5 500

4 400

3 300

2 200

1 100

La gente dice:

A : 40 %

B : 38 %

C : 3 %

D : 19 %

Se muestra una pregunta al estudiante; si la contesta correctamente se mueve hacia arriba al siguiente número del juego hasta que el usuario haya completado las preguntas. En este caso el juego solo importara preguntas de opción múltiple que podrá importar tanto de un cuestionario en concreto como de alguna categoría dentro del banco de preguntas. En el juego también podemos solicitar las siguientes ayudas 50%, la llamada telefónica y la ayuda del publico.

Las opción de configuración **Header/Footer options** es exactamente la misma que hemos visto para el ahorcado. Las demás opciones son las siguientes:

General:

Las opciones de General son las mismas que hemos visto en el juego ahorcado, excepto que en este caso únicamente podremos seleccionar en **Fuente de preguntas**, Cuestionario o Preguntas y desaparecen las opciones referentes al glosario.

▶ Expandir todo

▼ General

Name*

Fuente de preguntas

Seleccione una categoría de preguntas

Incluir subcategorías

Seleccione examen

Maximum number of attempts

Disable summarize

Opciones de Millonario:

Color de fondo: Nos permite definir el color de fondo que se tendrá el juego.

Barajar preguntas: Nos permite definir si se cambiara el orden en que aparecen las preguntas o no.

▼ Opciones del Millonario

Color de fondo

Barajar preguntas

Sudoku.

8 3		5 1
	8 3	
2 4 5		A25 A27
6	9 5	8
7 A33		A49 9
1	6	7
A55 A56	1 3	
5 8	A67 9	2
	A71 6	3 8

Calificar respuestas

A25. Recurso que sirve como un espaciador dentro de una página Moodle. Puede usarse para añadir texto, imágenes, multimedia o código, entre otros recursos en diferentes secciones. Es un recurso muy versátil y puede ayudar a mejorar la apariencia de un curso si se usa inteligentemente. Se pueden añadir banners o descripciones para diferenciar y resaltar áreas diferentes

Respuesta:

El juego muestra un puzzle sudoku a los estudiantes con un número insuficiente de números para permitir resolverlo. Por cada pregunta que conteste correctamente, se añade un número adicional que aparecerá en rojo en el Sudoku para hacerlo más sencillo de resolver. En este caso la fuente de las preguntas puede ser un glosario o pueden ser preguntas cortas, de opción múltiple o de verdadero y falso procedentes de una categoría del banco de preguntas o de un cuestionario.

Las opciones de configuración **General** y **Header/Footer options** son exactamente las mismas que hemos visto para el ahorcado.

Opciones de Sudoku:

Máximo número de preguntas: El Sudoku únicamente nos permitirá configurar el número máximo de preguntas.

▼ Opciones del sudoku

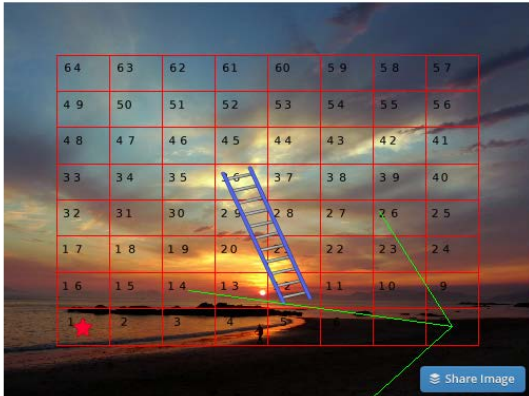
Máximo número
de preguntas

Serpientes y escaleras.

Calificar respuestas

Recurso que sirve como un espaciador dentro de una página Moodle. Puede usarse para añadir texto, imágenes, multimedia o código, entre otros recursos en diferentes secciones. Es un recurso muy versátil y puede ayudar a mejorar la apariencia de un curso si se usa inteligentemente. Se pueden añadir banners o descripciones para diferenciar y resaltar áreas diferentes

Respuesta:



En este juego se le muestra una pregunta al estudiante; si se contesta correctamente se muestra un número en el dado y se mueve la ficha del juego el número de lugares que mostró el dado. Si el estudiante está en la celda de las escaleras y la respuesta es correcta se desplaza a la parte superior. Si él está en la cabeza de serpiente y la respuesta es equivocada va hacia atrás. Es parecido al juego de la oca. La fuente de las preguntas será un glosario o preguntas de respuesta corta.

Las opciones de configuración **General** y **Header/Footer options** son exactamente las mismas que hemos visto para el ahorcado.

Opciones de Serpientes y Escaleras:

Diseño: Nos permite elegir si queremos que las preguntas estén situadas en la parte superior o en la parte inferior de la imagen.

Fondo: Nos permite activar todas las opciones para personalizar el fondo y tamaño de nuestro juego eligiendo Definido por el usuario o también tendremos las opciones predefinidas de 8x8 4 Serpientes y 4 Escaleras o 6x6 3 Serpientes y 3 escaleras.

Archivo para el fondo: Nos permite importar un archivo para poder utilizar como fondo para el juego.

Posición de serpientes y escaleras: Nos permite definir en qué posición dentro del juego se encontraran las serpientes y las escaleras. Para indicar la posición pondremos una L para las escaleras y una S para las serpientes seguidas de las celdas correspondientes separadas por un guion y separaremos las mismas por comas. Ejemplo L12-22,E4-15

Columnas: Nos permitirá definir el número de columnas que contendrá el juego para ajustar el tamaño del mismo.

Filas: Nos permitirá definir el número de filas que contendrá el juego para ajustar el tamaño del mismo.

Espacio superior izquierdo: Nos permitirá definir el margen izquierdo entre el fondo y el tablero de juego.

Espacio superior derecho: Nos permitirá definir el margen superior entre el fondo y el tablero de juego.

Espacio inferior izquierdo: Nos permitirá definir el margen inferior entre el fondo y el tablero de juego.

Espacio inferior derecho: Nos permitirá definir el margen derecho entre el fondo y el tablero de juego.

Establecer ancho de la imagen: Nos permitirá definir el ancho del fondo de la imagen que utilizaremos de fondo para el juego.

Establecer la altura de la imagen: Nos permitirá definir el alto del fondo de la imagen que utilizaremos de fondo para el juego.

▼ Opciones de 'Serpientes y Escaleras'

Diseño Preguntas en la parte superior de la imagen ▼

Fondo Definido por el usuario ▼

Archivo para el fondo Seleccione un archivo...

Sunset, Vigo.jpg – Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos

Posición de Serpientes y Escaleras L12-36,E8-14

Columnas 8

Filas 8

Espacio superior izquierdo 50

Espacio superior derecho 50

Espacio inferior izquierdo 50

Espacio inferior derecho 50

Establecer el ancho de la imagen en 500

Establecer la altura de la imagen en 500

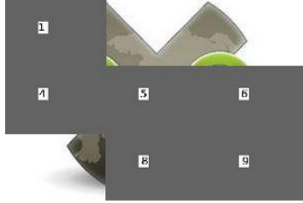
Imagen oculta.

Calificación : 30 %

Calificación de la pregunta principal

Herramienta de autor creada para facilitar la construcción de contenidos e-learning, unidades didácticas y actividades interactivas. Es un editor XHTML de código abierto (open source), cuyo proceso no necesitamos entenderlo para usarlo, podemos utilizar dichos contenidos de forma independiente o dentro de plataformas LMS como Moodle. El logo de la misma es el siguiente.

Respuesta:



Calificar respuestas

A1.
Corriente pedagógica que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

Propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el "sujeto cognoscente"). En pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción.

Respuesta:

El juego de imagen oculta descubre cada parte de una imagen por cada pregunta correctamente contestada por el estudiante. Cada número en el juego de imagen oculta muestra una pregunta al estudiante de forma tal que, cuando el estudiante contesta correctamente la pregunta, el número se destapa para mostrar una parte de la imagen

Las opciones de configuración **General** y **Header/Footer options** son exactamente las mismas que hemos visto para el ahorcado.

Opciones para Imagen Oculta:

Celdas horizontales: Numero de columnas en las que se dividirá la imagen oculta.

Celdas verticales: Numero de filas en las que se dividirá la imagen oculta.

Glosario para la pregunta e imagen principales: Definiremos el glosario donde se tomara la pregunta que deberá contener la imagen que se utilizara como imagen oculta y que será la que deberemos de adivinar. En el glosario la imagen debe de estar establecida como archivo adjunto.

Establecer el ancho de la imagen en: Nos permite establecer el tamaño del ancho con el que se visualizara la imagen.

Establecer la altura de la imagen en: Nos permite establecer el tamaño del ancho con el que se visualizara la imagen.

Permitir espacios en las palabras: Elegiremos si las palabras podrán contener espacios en blanco o no.

▼ Opciones para 'Imagen Oculta'

Celdas horizontales

Celdas verticales

Glosario para la pregunta e imagen principales

Establecer el ancho de la imagen en

Establecer la altura de la imagen en

Permitir espacios en las palabras

Libro con preguntas.

Cuando los estudiantes responden correctamente a la preguntas puede ir al siguiente capítulo del libro. En este caso hemos intentado confeccionar este juego y no hemos podido por lo que no procederemos a comentarlo.

▼ General

Name*

Fuente de preguntas

Seleccione un libro

Maximum number of attempts

Disable summarize

▼ Opciones de cuestionariolibro

Diseño