

Recurso Juego

Ahorcado

Nota: En el siguiente enlace se encuentra configurado un recurso con las características que se definen a continuación. Puede ser consultado para validar ejemplos reales de estas indicaciones.

Glosario: <https://nuestroscursos.net/mod/glossary/view.php?id=6655>

Juego: <https://nuestroscursos.net/mod/game/view.php?id=6657>

Crear y agregar contenido

En el contenedor de recursos y actividades se encuentra como "Juego-ahorcado"

Este juego solo funciona con la creación previa de alguna de las herramientas: Glosario, Preguntas y Cuestionario.



Imagen 8: Recurso ahorcado

Algunas recomendaciones:

- Procurar que todas las palabras guarden un tamaño uniforme
- Evitar utilizar palabras compuestas para las respuestas. De ser necesario, escribir las palabras seguido, sin guiones, espacios ni puntos.

Creación del glosario

El primer paso será crear previamente un glosario con conceptos y definiciones, luego de crearlo se deberá agregar el recurso ahorcado y enlazar el glosario.

Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones:

- Nombre (identificación del Glosario).
- En Tipo de glosario seleccionar: Glosario secundario
- En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar: Diccionario simple.

Creación del cuestionario

También puede crearse un cuestionario con respuestas tipo texto corto (respuesta corta). Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar. Colocar todas las preguntas en una sola categoría.

En la configuración de las preguntas:

- Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.
- En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas y minúsculas"
- En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor: 0%

Configuración del ahorcado


Se debe dar un título, una breve descripción y elegir el glosario o el cuestionario a vincular (solo se puede proponer uno de los dos recursos) e indicar el número de intentos permitidos.

▼ General

Name

Descripción

Rich text editor toolbar with options for Paragraph, Bold, Italic, List, Link, Image, and Font settings.

Muestra la descripción en la página del curso 

Fuente de preguntas

Elección de la fuente de preguntas

Seleccione un glosario

Seleccione una categoría del glosario.

Sólo entradas del glosario aprobadas o del profesor

Vinculación a Glosario

Seleccione una categoría de preguntas

Incluir subcategorías

Seleccione examen

Vinculación a Cuestionario

Número máximo de intentos

Deshabilitar resumen

Mostrar puntuación alta (número de estudiantes)

Imagen 9: Edición de Ahorcado

Incluir subcategorías	No ▾	
Seleccione examen	▾	
Número máximo de intentos	0	Elección del número de intentos
Deshabilitar resumen	No ▾	
Mostrar puntuación alta (número de estudiantes)	0	

Imagen 10: Configuración del número de intentos

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

▼ **Calificación** **Configuración de la calificación**

Categoría de calificaciones	?	Sin categorizar ▾						
Calificación para aprobar	?	0,00						
Calif. máxima		100						
Método de calificación		Calificación más alta ▾						Configuración de la fecha
Abrir el juego	?	18 ▾	abril ▾	2021 ▾	10 ▾	32 ▾	📅	<input type="checkbox"/> Habilitar
Cerrar el juego		18 ▾	abril ▾	2021 ▾	10 ▾	32 ▾	📅	<input type="checkbox"/> Habilitar

Imagen 11: Configuración de la calificación y la fecha

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

En el espacio *Opciones del ahorcado* se debe el **Número de palabras**

que contiene el juego, así como el **Número máximo de errores** que se permitirá al participante. Si no se desea otorgar pistas de las palabras a los participantes se pueden dejar todas las demás opciones de este espacio en **NO**, a excepción de **¿Mostrar preguntas?** que deberá ir marcada con **SÍ**.

▼ Opciones del Ahorcado

Número de palabras por juego	<input type="text" value="5"/>
Mostrar la primera letra del Ahorcado	<input type="text" value="No"/>
Mostrar la última letra del Ahorcado	<input type="text" value="No"/>
Permitir espacios en las palabras	<input type="text" value="Sí"/>
Permitir el símbolo - en las palabras	<input type="text" value="No"/>
Máximo número de errores (deben ser imágenes llamadas hangman_0.jpg, hangman_1.jpg, ...)	<input type="text" value="6"/>
Seleccione las imágenes para el Ahorcado	<input type="text" value="2"/>
¿Mostrar las preguntas?	<input type="text" value="Sí"/>
Mostrar la respuesta correcta después del final	<input type="text" value="No"/>

Imagen 12: Configuración de opciones del ahorcado

Nota: También en este apartado se puede configurar el idioma del juego. Para este caso es Español -Internacional.

Idioma de las palabras

Español - Internacional (es) ▾

Idioma definido por el usuario

Imagen 13: Configuración de idioma

En el espacio *Texto de la parte superior* se ubican las instrucciones de la actividad, entre las que se pueden incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio *Texto final* se escriben los mensajes de conclusión para mostrar cuando se finaliza la actividad. Por ejemplo: *¡Felicidades, has concluido el juego!* o *¡Felicidades, lo has logrado! ¡Continúa así!*


▼ Opciones de Cabecera/Pie

Texto de la parte superior



Editor de texto con barra de herramientas que incluye: Párrafo, B, I, listas, enlaces, imágenes, emojis y videos. Ruta: p

Texto al final



Editor de texto con barra de herramientas que incluye: Párrafo, B, I, listas, enlaces, imágenes, emojis y videos. Ruta: p

Imagen 14: Configuración de los textos de la parte superior y final

Otras configuraciones como restricciones de acceso, rastreos de finalización y ajustes comunes del módulo también podrán ser configurables como en cualquier otro recurso.

Ejemplo

Para este ahorcado, se indicó que cada juego contiene 6 palabras para adivinar y 6 intentos por cada palabra.



Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia.



Usted tiene 6 intentos

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 : 0 %

Nivel en el juego completo : 0 %

Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia.



Usted tiene 5 intentos

APRE_ _ ER

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 : 73 %

Nivel en el juego completo : 15 %





Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia.

APRENDER

¡Enhorabuena!

Siguiente palabra Fin del juego

Calificación : 98 %

Nivel en el juego completo : 20 %

Imagen 15: Captura de pantalla solución ahorcado.

Referencia

Tutorial de juegos en Moodle. Programa de Aprendizaje en Línea (PAL),
Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica

<https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Profesores/juegos-moodle-III.pdf>



Créditos

Este recurso educativo ha sido creado con el fin de socializar elementos técnicos para la configuración de recursos en Moodle y la documentación aquí descrita posee una licencia Creative Commons como se denota al pie de esta página.

Elaboración de contenidos

Diana Carolina Gutierrez

Asesoría pedagógica

Carolina Llanos

Gestión Administrativa



1ª edición: febrero 2021

[Obra publicada bajo licencia:](#)

[Creative Commons Atribución-Compartir Igual 4.0 Internacional](#)

