

Recurso Juego

Millonario

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.

Preguntas: <https://nuestroscursos.net/mod/page/view.php?id=7198>

Juego: <https://nuestroscursos.net/mod/game/view.php?id=6659>

Crear y agregar contenido

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

Este juego funciona con la creación previa de:
Preguntas en una categoría del Banco de preguntas del espacio virtual.



Imagen 23: Recurso millonario

Algunas recomendaciones:

- Tener en cuenta que solo funciona con preguntas de tipo opción múltiple (única respuesta)
- Procurar que todas las opciones de respuesta guarden una extensión uniforme
- Utilizar la misma cantidad de opciones de respuesta para cada pregunta
- Si el banco de preguntas es limitado el juego repetirá las preguntas y continuará sumando puntos
- Si el usuario desconoce la respuesta, el juego le permite utilizar tres tipos de comodines como ayuda
- En el momento que el usuario falle una respuesta, se termina el juego.

Creación de las preguntas en el banco

El primer paso es crear una categoría en el banco de preguntas, con un nombre y guardar. Colocar todas las preguntas en esa categoría.

En la configuración de las preguntas:

- Colocar solo una opción de respuesta correcta.
- Asignar a esa respuesta correcta el 100%.

Configuración del millonario

Se debe dar un título, una breve descripción y elegir la fuente de preguntas (nombre de la categoría) a vincular. Luego indicar el número de intentos permitidos.

Name	<input type="text" value="Millonario"/>
Descripción	<div><p><input type="checkbox"/> Muestra la descripción en la página del curso ?</p><div><p>Fuente de preguntas <input type="text" value="Preguntas"/></p><p>Seleccione una categoría de preguntas <input type="text" value="Quien quiere ser millonario (7)"/></p><p>Incluir subcategorías <input type="text" value="Sí"/></p><p>Seleccione examen <input type="text" value=""/></p><p>Número máximo de intentos <input type="text" value="0"/></p><p>Deshabilitar resumen <input type="text" value="No"/></p><p>Mostrar puntuación alta (número de estudiantes) <input type="text" value="0"/></p></div></div>

Imagen 24: Edición de Millonario

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	<input type="text" value="Sin categorizar"/>
Calificación para aprobar	<input type="text" value="0,00"/>
Calif. máxima	<input type="text" value="100"/>
Método de calificación	<input type="text" value="Calificación más alta"/>

Configuración de la fecha

Abrir el juego	<input type="text" value="18"/>	<input type="text" value="abril"/>	<input type="text" value="2021"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="32"/>	<input type="checkbox"/> Habilitar
Cerrar el juego	<input type="text" value="18"/>	<input type="text" value="abril"/>	<input type="text" value="2021"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="32"/>	<input type="checkbox"/> Habilitar

Imagen 25: Configuración de la calificación y la fecha

En el espacio *Opciones del millonario* se debe **indicar si se desea barajar las preguntas**. También se puede indicar el color de fondo que tendrá.

▼ **Opciones del Millonario**

Color de fondo	<input type="text" value="#408080"/>
Barajar preguntas	<input type="text" value="Sí"/>

Imagen 26: Configuración de opciones del millonario

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 configuration for top text. The toolbar includes: a paragraph icon, a dropdown menu set to 'Párrafo', bold (B), italic (I), bulleted list, numbered list, link, unlink, redo, undo, image, smiley, and video icons. Below the toolbar is a large empty text area. At the bottom, a status bar shows 'Ruta: p'.

Texto al final



Editor configuration for bottom text. The toolbar includes: a paragraph icon, a dropdown menu set to 'Párrafo', bold (B), italic (I), bulleted list, numbered list, link, unlink, redo, undo, image, smiley, and video icons. Below the toolbar is a large empty text area. At the bottom, a status bar shows 'Ruta: p'.

Imagen 27: 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

El objetivo de este juego es lograr llegar a mayor nivel posible y acertar todas las preguntas, cada que se contesta de manera correcta una pregunta, se sube de nivel y se gana un monto, por eso entre más preguntas se conteste correctamente, la cifra es más millonaria.

Si un día decidieras sembrar semillas de Quercus robur. ¿Qué crecería? (a)

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

A Arbol
B Verduras
C Flores
D Granos

50:00 

¿Quién fue el primero en recibir un premio Nobel de Literatura? (d)

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

A Dramaturgo
B Ensayista
C Novelista
D Poeta

Su respuesta es incorrecta
La respuesta correcta es:
Ensayista

Imagen 28: Captura de pantalla solución millonario.

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: marzo 2021

[Obra publicada bajo licencia:](#)

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

