



Gobierno de
Tierra del Fuego
Antártida e Islas
del Atlántico Sur

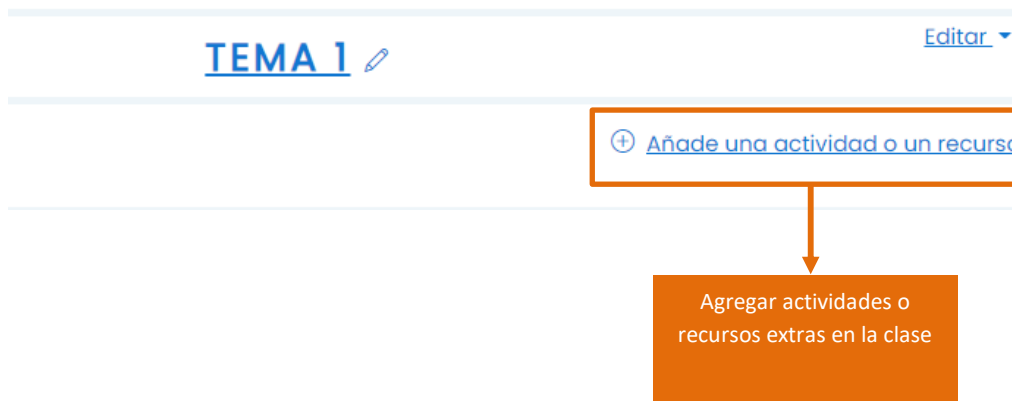
Ministerio de
Educación,
Cultura, Ciencia
y Tecnología

AULAS DIGITALES

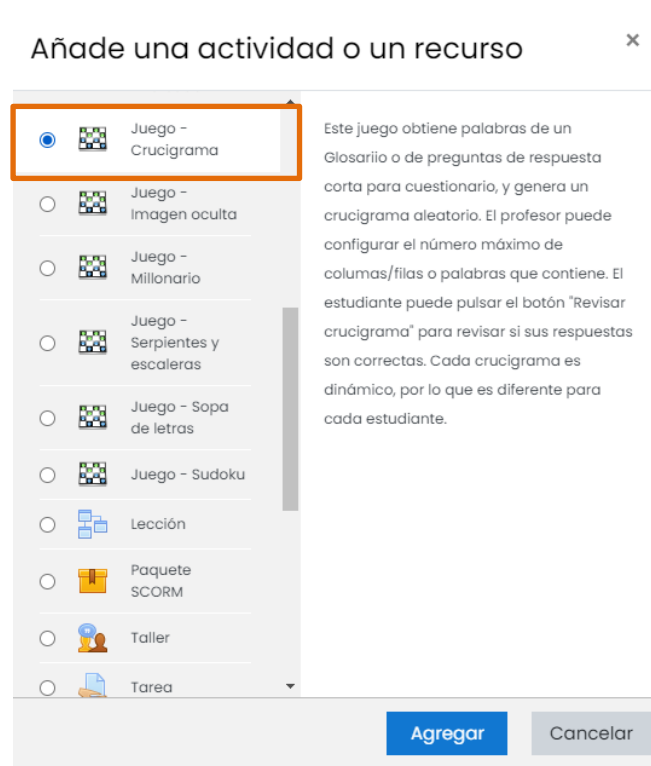
**Actividades del Aula:
Juego - Crucigrama**

¿Cómo añadir el Juego Crucigrama a una clase?

Al visualizar el aula, e identificar la clase a trabajar y activar la edición de la misma, verá que en la parte inferior de la clase o tema, se encuentra la pestaña **“Añade una actividad o un recurso”**, esta opción al ser presionada mostrará una ventana con los recursos que ofrece la plataforma para completar y dinamizar las clases.

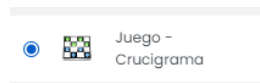


Luego verá una ventana en la cual se podrá desplazar y visualizar todas las opciones y herramientas que incluye el apartado **Actividades** como también las de **Recursos**. Seleccione la actividad **“Juego - Crucigrama”**.



Apartado Actividades

11. Juego - Crucigrama: Este juego obtiene palabras de un Glosario o de preguntas de respuesta corta para cuestionario, y genera un crucigrama aleatorio. El profesor puede configurar el número máximo de columnas/filas o palabras que contiene. El estudiante puede pulsar el botón "Revisar crucigrama" para verificar si sus respuestas son correctas. Cada crucigrama es dinámico, por lo que es diferente para cada estudiante.



La actividad ofrece una serie de apartados para editar y configurar el juego. Simplemente se debe ir presionando en cada una de ellas y editando.

⌵ Agregando un nuevo Juego a Tema 2

- ▶ General
- ▶ Calificación
- ▶ Opciones del crucigrama
- ▶ Header/Footer Options
- ▶ Ajustes comunes del módulo
- ▶ Restricciones de acceso
- ▶ Finalización de actividad
- ▶ Marcas
- ▶ Competencias

Guardar cambios y regresar al curso Guardar cambios y mostrar Cancelar

“**General**”, el apartado nombre viene incluido por defecto, podrá escribir una breve descripción acerca del mismo si lo requiere. En los siguientes ítems, deberá definir la fuente de la cual se basará el juego (**Glosario-Cuestionario-Preguntas**); posteriormente seleccionará con cuál trabajará y la categoría. Tendrá que definir en el apartado “**Only approved or teacher`s glossary entries**” si solo se usarán aquellas palabras o conceptos aprobados por el profesor. Puede incluso definir el número máximo de intentos para jugar, y el puntaje más alto

General

Name: Crucigrama

Description: [Rich text editor toolbar]

Fuente de preguntas: **Glosario** → Fuente para el juego

Seleccione un glosario: *Glosario → Opciones de acuerdo a la fuente elegida

Seleccione una categoría del glosario: [Dropdown]

Only approved or teacher's glossary entries: **No** → Activar solo los conceptos que el profesor aprobó

Seleccione una categoría de preguntas: Por defecto en dpfd_aula (0)

Incluir subcategorías: No

Seleccione examen: Cuestionario N° 1

Número máximo de intentos: [Input] → Número de intentos del juego

Disable summarize: **No** → Activar resumen

Show high score (number of students): [Input] → Mostrar puntaje máximo

“**Calificación**”, podrás definir los aspectos vinculados a la nota necesaria para la aprobación de la actividad, calificación máxima, el método que se usará para calificar, y la fecha de inicio y cierre del juego.

Calificación

Categoría de calificación: Sin categorizar

Calificación para aprobar: [Input]

Calif. máxima: 100

Método de calificación: Calificación más alta

Abrir el juego: 9 septiembre 2020 16 55 [Calendar icon] Habilitar

Cerrar el juego: 9 septiembre 2020 16 55 [Calendar icon] Habilitar

“**Opciones del crucigrama**”, en este apartado configurará el valor máximo de columnas a utilizar en el juego, el número mínimo y máximo de palabras, permitirá o no el uso de espacios en palabras, configurará el diseño del crucigrama donde podrá seleccionar dos opciones para visualizar las frases que estarán en el juego (**Parte inferior o Parte superior**), incluso puede determinar el tiempo máximo de cálculo expresado en segundos.

▼ **Opciones del crucigrama**

Número máximo de columnas del crucigrama

Número mínimo de palabras

Máximo número de palabras del crucigrama

Permitir espacios en las palabras

Diseño

Disables text-transform:uppercase in CSS

Maximum compute time in seconds → **Tiempo máximo de cálculo en segundos**

En el apartado “**Header/Footer Options**” podrá escribir un texto breve para el encabezado y pie de página de la actividad del juego.

▼ **Header/Footer Options**

Texto de la parte superior

Texto al final

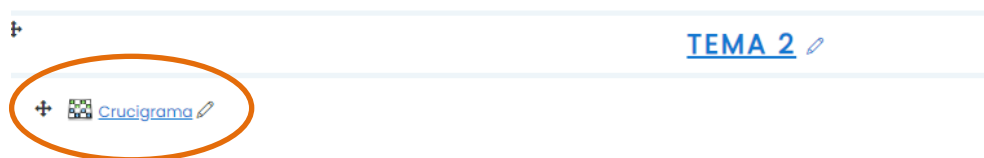
En los siguientes apartados del juego podrá establecer con opciones simples la forma de la disponibilidad que tendrá el juego, restricciones de acceso, la fecha de finalización, y la acción al concluir la actividad. Al finalizar no olvide **“Guardar los cambios”**.

- ▶ Ajustes comunes del módulo
- ▶ Restricciones de acceso
- ▶ Finalización de actividad
- ▶ Marcas
- ▶ Competencias

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

En este formulario hay campos obligatorios ⓘ .

Configurado los aspectos del juego, lo visualizará en la parte inferior de la clase. Para ingresar al juego deberá presionar en el icono del **“Lápiz”**.



Al presionar el juego, verá que la nueva ventana le permite visualizar el juego e iniciarlo

