



Gobierno de
Tierra del Fuego
Antártida e Islas
del Atlántico Sur

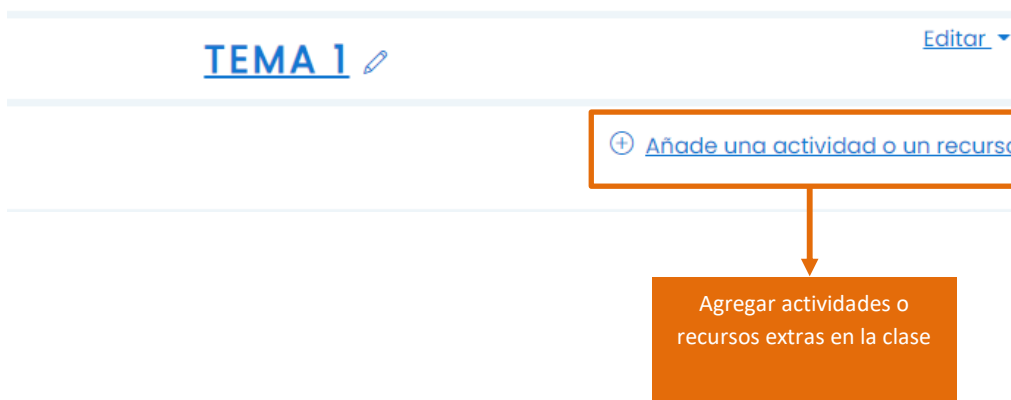
Ministerio de
Educación,
Cultura, Ciencia
y Tecnología

AULAS DIGITALES

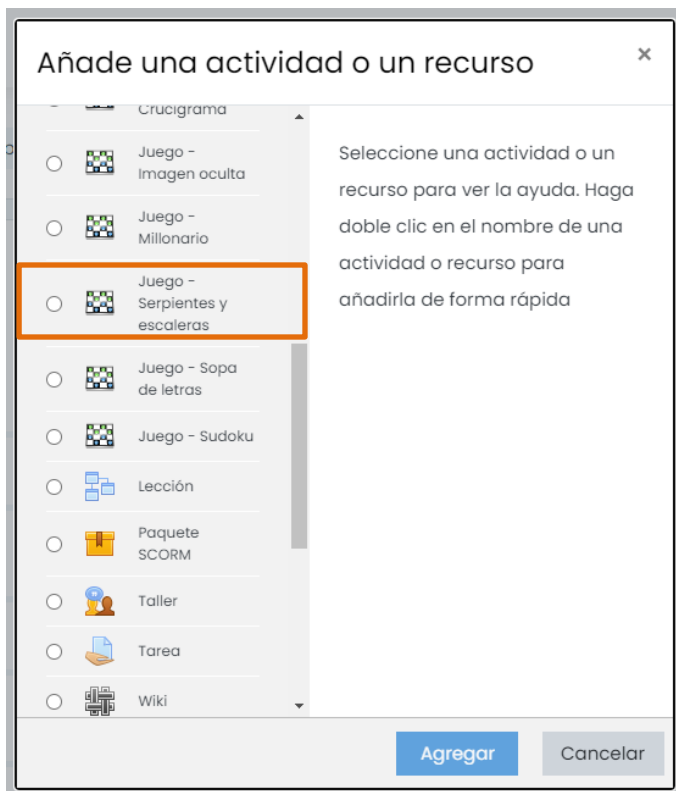
**Actividades del Aula:
Juego – Serpientes y Escaleras**

¿Cómo añadir el Juego Serpientes y Escaleras 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 – Serpientes y Escaleras”**.



Apartado Actividades

14. Juego – Serpientes y Escaleras: El juego muestra una pregunta al estudiante; si la contesta correctamente se muestra un número en el dado, luego se mueve la ficha del juego el número de lugares que mostró el dado.



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 1📍

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

En este formulario hay campos obligatorios ⓘ .

“**General**”, el apartado nombre viene incluido por defecto, pero puede editarlo si desea, 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

Description

Fuente para el juego

Muestra la descripción en la página del curso ?

Fuente de preguntas

Seleccione un glosario

Seleccione una categoría del glosario.

Only approved or teacher's glossary entries

Seleccione una categoría de preguntas

Incluir subcategorías

Seleccione examen

Número máximo de intentos

Disable summarize

Show high score (number of students)

Activar solo los conceptos que el profesor aprobó

Opciones de acuerdo a la fuente elegida

Número de intentos

Activar Resumen

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

Calificación para aprobar

Calif. máxima

Método de calificación

Abrir el juego Habilitar

Cerrar el juego Habilitar

“Opciones de Serpientes y Escaleras”, en este apartado podrá definir el diseño de las preguntas del juego (Parte superior o inferior de la imagen). Puede establecer como distribuirá el fondo del juego según las opciones, y definir el tamaño en ancho y alto de la imagen.

▼ Opciones de 'Serpientes y Escaleras'

Diseño Preguntas en la parte superior de la imagen

Fondo 8x8 - 4 Snakes - 4 Ladders (new)

Archivo para el fondo Seleccione un archivo... Tamaño máximo para archivos nuevos: 100MB

Posición de Serpientes y Escaleras L3-18,S5-19,S8-27,L24-39,L29-53,S32-62,S41-58,L48-63

Columnas 8

Filas 8

Espacio superior izquierdo 4

Espacio superior derecho 4

Espacio inferior izquierdo 4

Espacio inferior derecho 4

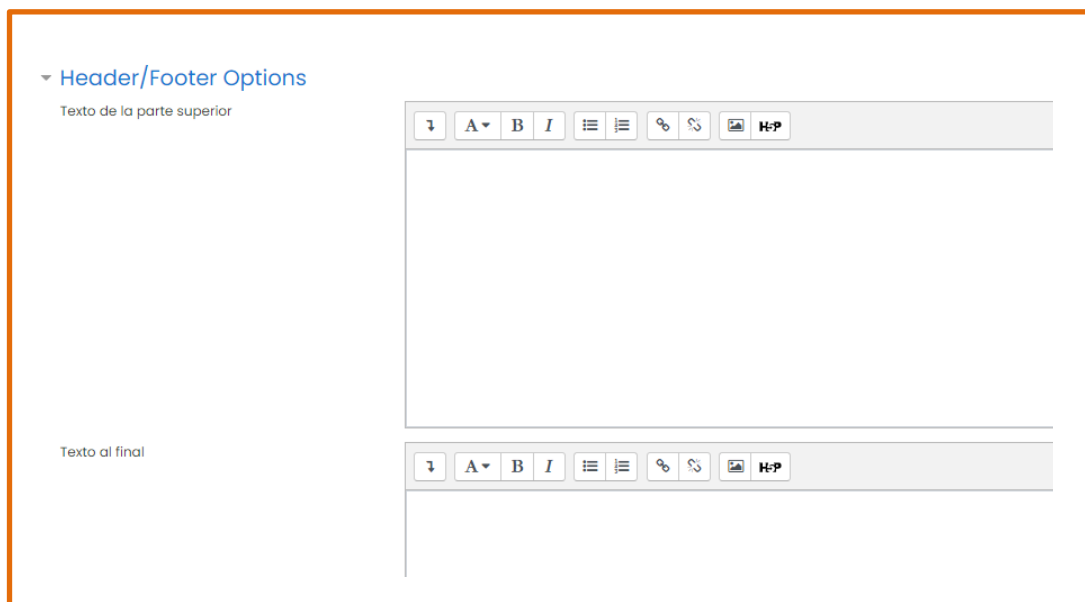
Establecer el ancho de la imagen en

Establecer la altura de la imagen en

Estas opciones solo estarán activas si eliges de fondo la opción Definido por el usuario

Opciones de ancho y alto de imagen

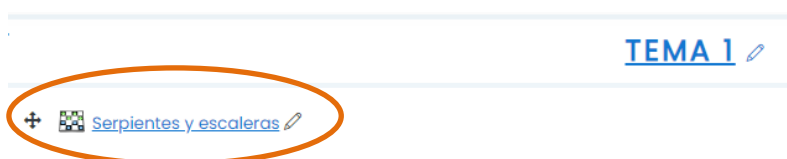
En el apartado “**Header/Footer Options**” podrá escribir un texto breve para el encabezado y pie de página de la actividad del juego.



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**”.



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

Serpientes y escaleras

Método de calificación: Calificación más alta

Intente jugar ahora