



Gobierno de
Tierra del Fuego
Antártida e Islas
del Atlántico Sur

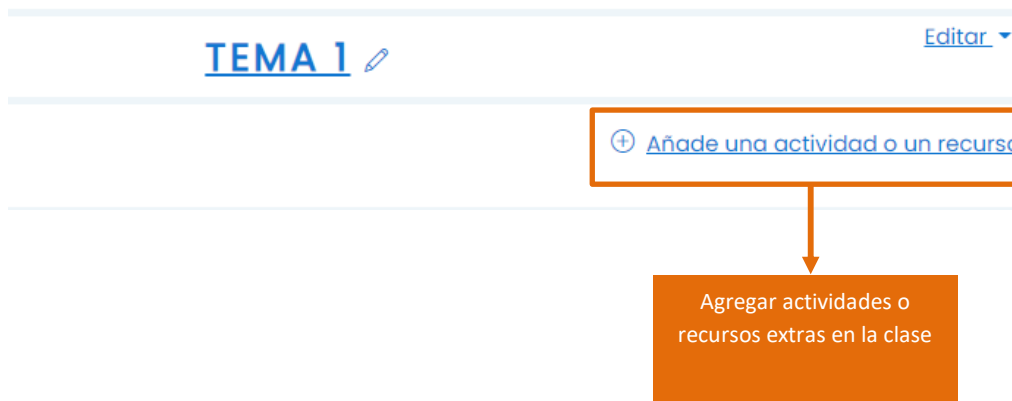
Ministerio de
Educación,
Cultura, Ciencia
y Tecnología

AULAS DIGITALES

**Actividades del Aula:
Juego - Ahorcado**

¿Cómo añadir el Juego - Ahorcado 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 - Ahorcado”**.

The screenshot shows a vertical menu titled 'ACTIVIDADES'. The menu items are: Base de datos, Chat, Consulta, Cuestionario, Encuesta, Encuestas predefinidas, Foro, Glosario, Herramienta Externa, and Juego - Ahorcado. The 'Juego - Ahorcado' option is highlighted with an orange box. To the right of the menu, there is a text box that reads: 'Seleccione una actividad o un recurso para ver la ayuda. Haga doble clic en el nombre de una actividad o recurso para añadirla de forma rápida'.

Apartado Actividades

- 10. Juego - Ahorcado:** Este juego obtiene palabras de un Glosario o de preguntas de respuesta corta de examen, y genera un acertijo de ahorcado. El profesor puede configurar el número de palabras que tiene cada juego, si se muestra la primera o la última letra o si se muestra la pregunta o la respuesta al final.



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.

Una interfaz de usuario con un menú de configuración. El menú está contenido en un recuadro con un borde naranja. El menú tiene los siguientes ítems con flechas azules a la izquierda: "General", "Calificación", "Opciones del ahorcado", "Header/Footer Options", "Ajustes comunes del módulo", "Restricciones de acceso", "Finalización de actividad", "Marcas" y "Competencias". En la parte inferior del recuadro, hay tres botones: "Guardar cambios y regresar al curso" (en azul), "Guardar cambios y mostrar" (en azul) y "Cancelar" (en gris).

“**General**”, el apartado permitirá configurar varios aspectos, se puede colocar una breve descripción si desea al juego. También podrá definir que fuente usará para esta actividad, basada en algún glosario, preguntas o cuestionario. Posteriormente buscará con cuál trabajará. Tendrá que definir en el apartado “**Only approved or teacher`s glosary 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.

⌘ Agregando un nuevo Juego a Tema 2

Expandir todo

General

Name

Ahorcado

Description

Rich text editor toolbar with options: Bold, Italic, Underline, Bulleted list, Numbered list, Link, Unlink, Image, Video, Audio, Help.

Muestra la descripción en la descripción

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 menu

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 field

Número de intentos del juego

Disable summarize

No

Activar resumen

Show high score (number of students)

Input field

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

En “**Opciones del ahorcado**”, podrás definir: el número de palabras para el juego, primer y última letra de la palabra en cuestión, permite signos que no sean alfabéticos en la palabra, la cantidad máxima de errores, seleccionar imágenes, habilitar si se mostrarán preguntas o no, definir si será visible la respuesta correcta al final del juego e incluso establecer el idioma.

Opciones del ahorcado

Número de palabras por juego

Mostrar la primera letra de ahorcado

Mostrar la última letra del ahorcado

Permitir espacios en las palabras

Permitir el símbolo - en las palabras

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

Seleccione las imágenes para el ahorcado

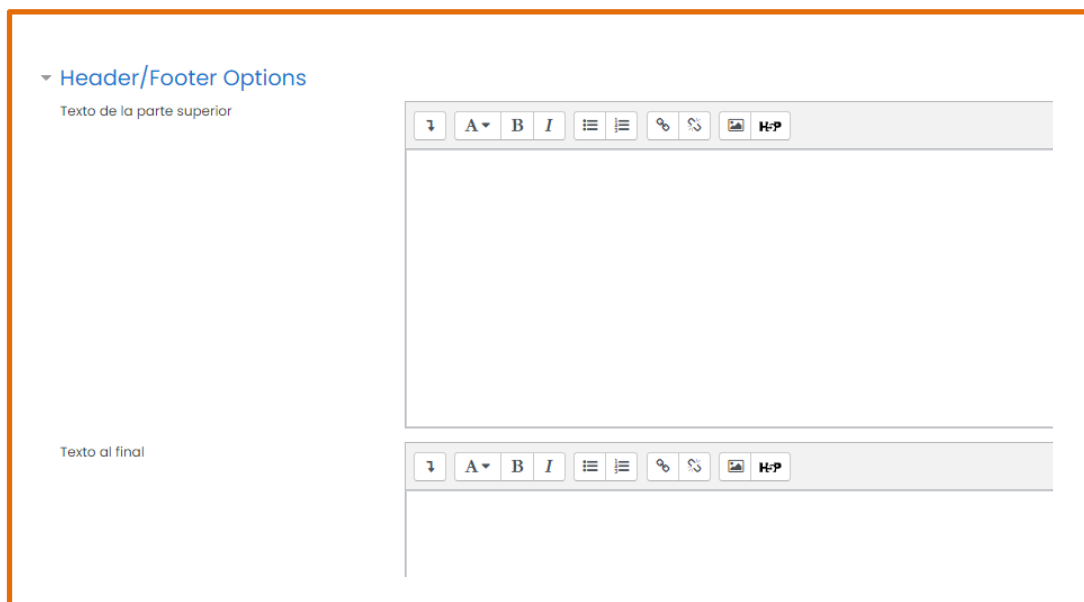
¿Mostrar las preguntas?

Mostrar la respuesta correcta después del final

Idioma de las palabras

User defined language

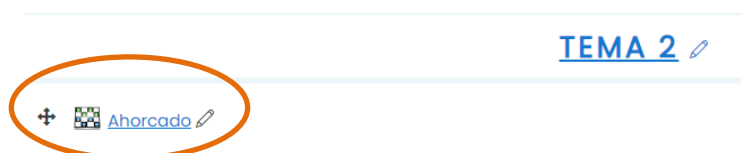
En el apartado “**Header/Footer Options**” podrá escribir un texto breve para el encabezado y pie de página de la actividad del juego.



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 verá que la nueva ventana le permite visualizar el juego e iniciarlo.

Ahorcado

Método de calificación: Calificación más alta

Intente jugar ahora