



Gobierno de
Tierra del Fuego
Antártida e Islas
del Atlántico Sur

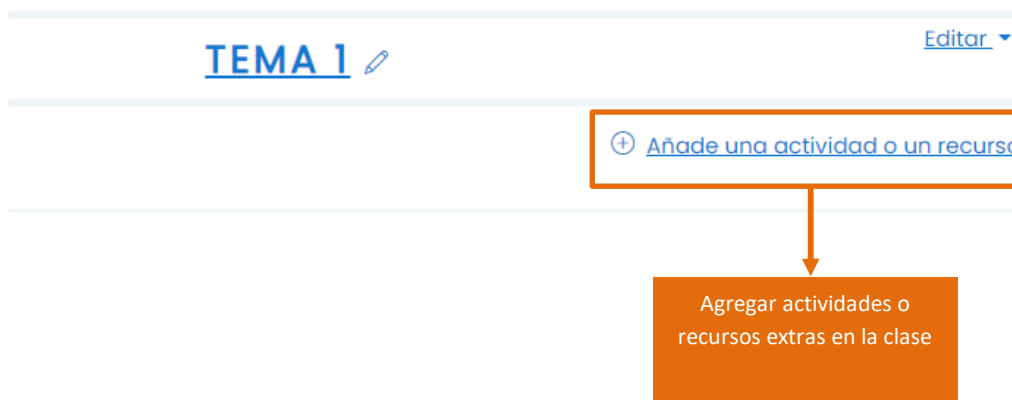
Ministerio de
Educación,
Cultura, Ciencia
y Tecnología

AULAS DIGITALES

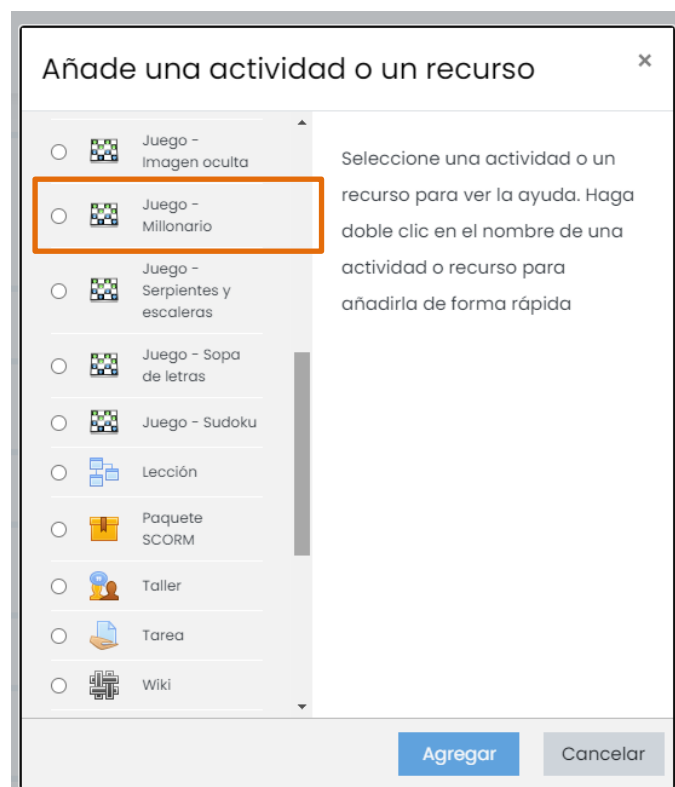
**Actividades del Aula:
Juego - Millonario**

¿Cómo añadir el Juego Millonario 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.

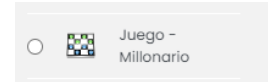


Luego verá una ventana en la cual se podrá desplazar y visualizar todas las opciones y herramientas que incluye el apartado **Actividades** como también las de **Recursos**. Seleccione la actividad **“Juego - Millonario”**.



Apartado Actividades

13. Juego - Millonario: Este juego muestra una pregunta al estudiante; si la contesta correctamente se mueve hacia arriba al siguiente número del juego hasta que el usuario haya completado las preguntas. Si se contesta una pregunta de forma incorrecta se termina el juego.



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 Millonario
- ▶ 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 (**Preguntas- Cuestionario**); posteriormente le permitirá incluir o no subcategorías de preguntas. Puede incluso definir el número máximo de intentos para jugar, y el puntaje más alto

General

Name:

Description:

Rich text editor toolbar: Bold, Italic, Underline, Bulleted List, Numbered List, Link, Unlink, Image, Video, Audio, Embed, Help

Muestra la descripción en la página

Fuente de preguntas: → Fuente para el juego

Seleccione una categoría de preguntas: → Categorías de preguntas

Incluir subcategorías: → Habilitar subcategoría

Seleccione examen:

Número máximo de intentos: → Número de intentos del juego

Disable summarize: → Activar Resumen

Show high score (number of students): → 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 Millonario**”, podrá establecer el color del fondo del juego (debe conocer o tener a su disposición los códigos de los colores) y si las preguntas se barajan o no.

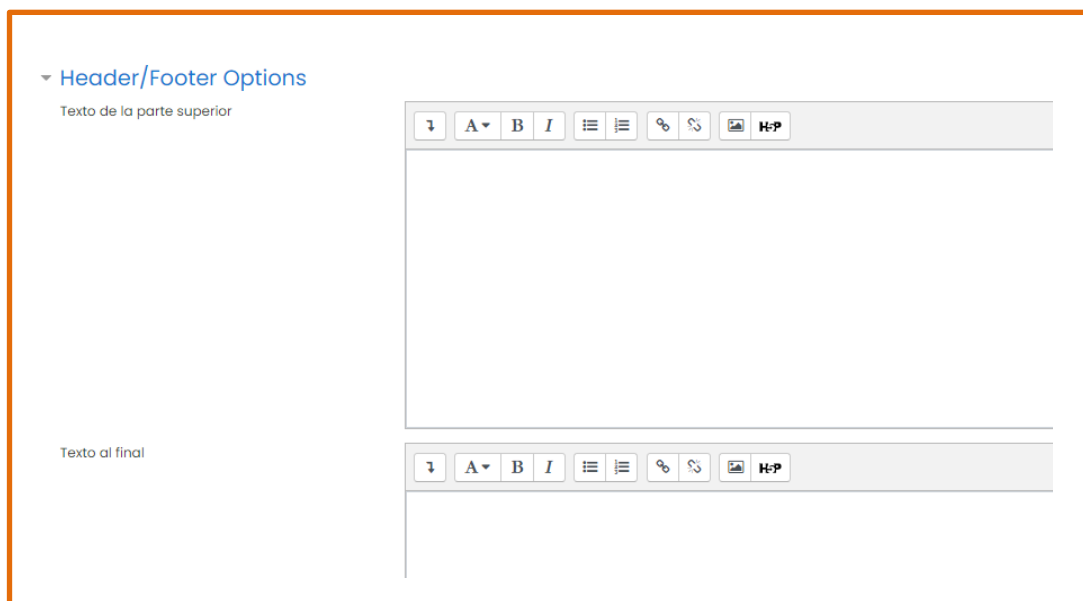


▼ **Opciones del Millonario**

Color de fondo

Barajar preguntas

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](#)

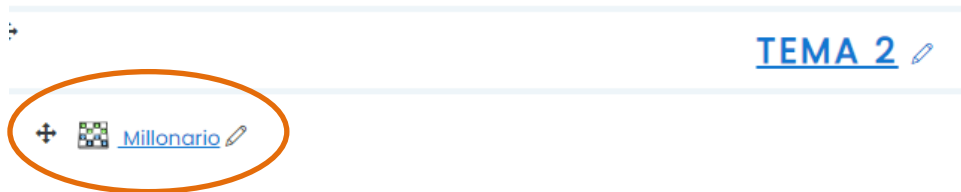
▶ [Finalización de actividad](#)

▶ [Marcas](#)

▶ [Competencias](#)

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

