



Gobierno de
Tierra del Fuego
Antártida e Islas
del Atlántico Sur

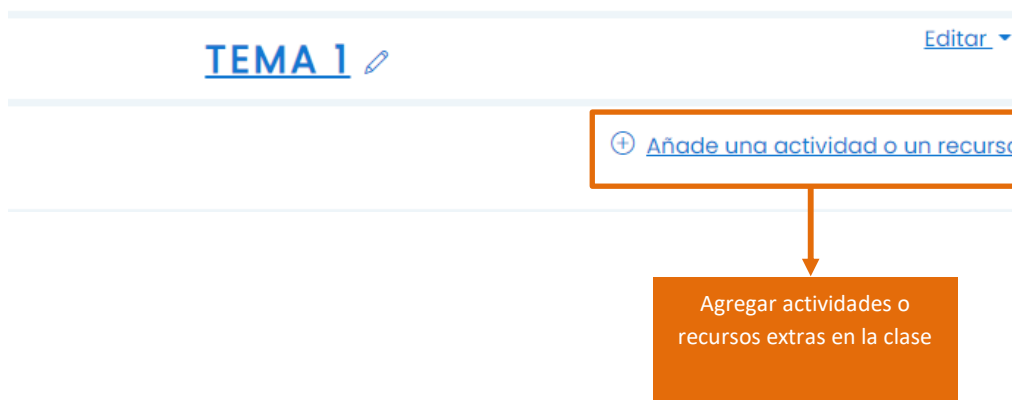
Ministerio de
Educación,
Cultura, Ciencia
y Tecnología

AULAS DIGITALES

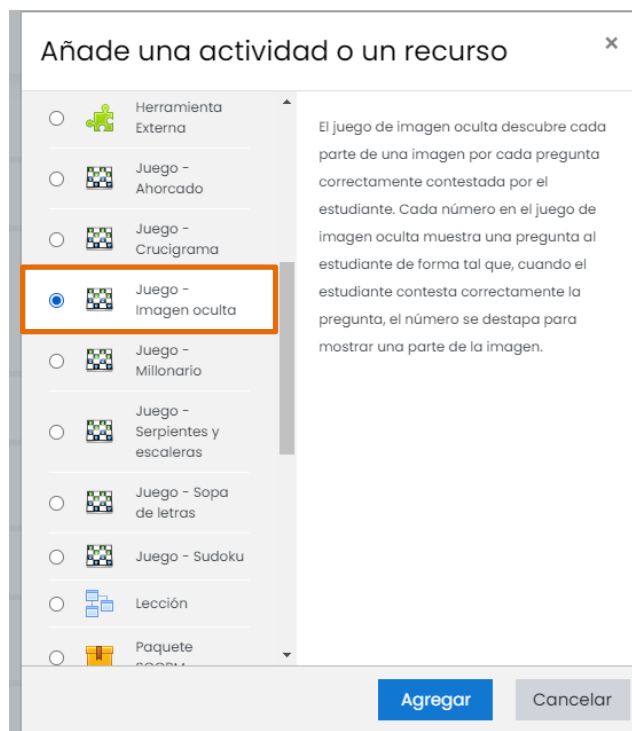
**Actividades del Aula:
Juego – Imagen Oculta**

¿Cómo añadir el Juego Imagen Oculta 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 – Imagen Oculta”**.



Apartado Actividades

12. Juego – Imagen Oculta: El juego de imagen oculta descubre cada parte de una imagen por cada pregunta correctamente contestada por el estudiante. Cada número en el juego de imagen oculta, muestra una pregunta al estudiante de forma tal que, cuando el estudiante contesta correctamente la pregunta, el número se destaca para mostrar una parte de la imagen.



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

▶ Expandir todo

- ▶ General
- ▶ Calificación
- ▶ Opciones para 'Imagen Oculta'
- ▶ 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](#)

En este formulario hay campos obligatorios (📌)

“**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

Description

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)

Crucigrama

Muestra la descripción en la página del curso

Glosario

*Glosario

No

Por defecto en dpfd_aula (0)

No

Cuestionario N°1

No

Fuente para el juego

Opciones de acuerdo a la fuente elegida

Activar solo los conceptos que el profesor aprobó

Número de intentos del juego

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 ? Sin categorizar

Calificación para aprobar ?

Calif. máxima

Método de calificación

Abrir el juego ? 9 septiembre 2020 16 55 Habilitar

Cerrar el juego 9 septiembre 2020 16 55 Habilitar

En “**Opciones para Imagen Oculta**”, podrá definir la cantidad de celdas tanto horizontal como verticalmente, seleccionará el glosario para la pregunta principal, puede si desea establecer el ancho y la altura de la imagen a utilizar, incluso puede definir los espacios en las palabras.

▼ **Opciones para 'Imagen Oculta'**

Celdas horizontales

Celdas verticales

Glosario para la pregunta e imagen principales

Establecer el ancho de la imagen en

Establecer la altura de la imagen en

Permitir espacios en las palabras

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

↓ A B I

Texto al final

↓ A B I

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

