



Gobierno de
Tierra del Fuego
Antártida e Islas
del Atlántico Sur

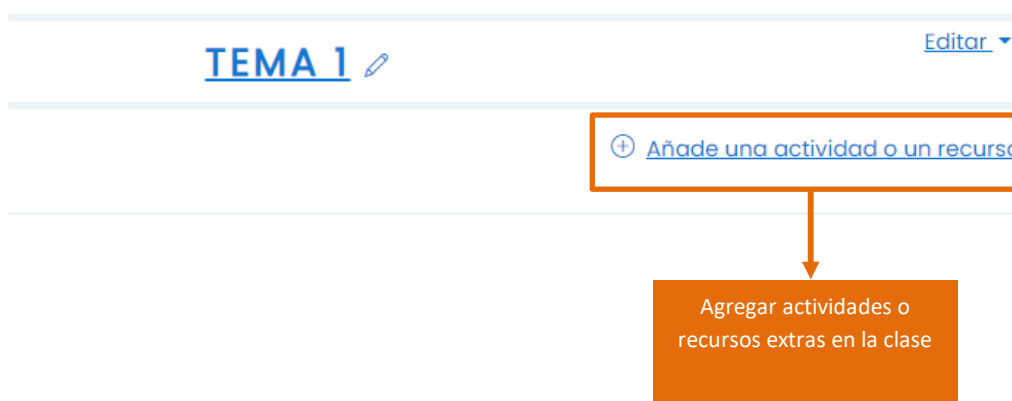
Ministerio de
Educación,
Cultura, Ciencia
y Tecnología

AULAS DIGITALES

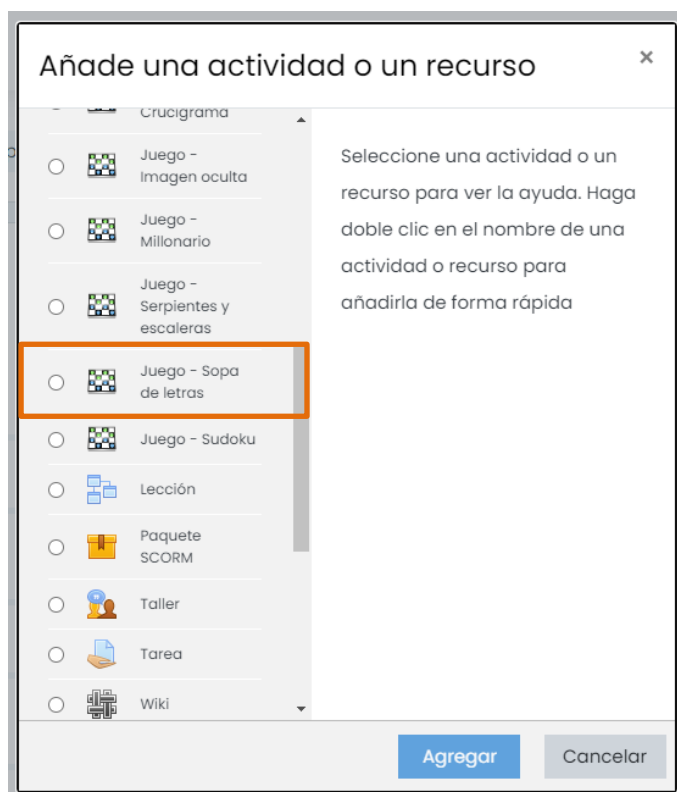
**Actividades del Aula:
Juego – Sopa de Letras**

¿Cómo añadir el Juego Sopa de letras 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 – Sopa de Letras**”.



Apartado Actividades

15. Juego – Sopa de Letras: Este juego es similar al crucigrama, pero las respuestas están ocultas dentro de un criptograma aleatorio.



Juego - Sopa
de letras

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 del criptograma
- ▶ 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, 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. Puede incluso definir el número máximo de intentos para jugar, y el puntaje más alto

General

Name



Sopa de letras

Description

Rich text editor toolbar with icons for undo, bold, italic, list, link, unlink, image, video, audio, and help. Below the toolbar is a large empty text area for the description.

Muestra la descripción en la página del curso ?

Fuente de preguntas

Glosario

Seleccione un glosario

*Glosario

Seleccione una categoría del glosario.

Opciones para determinar:

- Fuente de preguntas
- Seleccionar glosario
- Categoría del glosario

Seleccione una categoría de preguntas

Por defecto en dpfd_aula (0)

Incluir subcategorías

No

Seleccione examen

Cuestionario N° 1

Número máximo de intentos

Disable summarize

No

Show high score (number of students)

Opciones disponibles
según la fuente
seleccionada

Opciones para colocar:

- 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	<input type="text" value="Sin categorizar"/>
Calificación para aprobar	<input type="text" value="0,00"/>
Calif. máxima	<input type="text" value="100"/>
Método de calificación	<input type="text" value="Calificación más alta"/>
Abrir el juego	<input type="text" value="10"/> <input type="text" value="septiembre"/> <input type="text" value="2020"/> <input type="text" value="11"/> <input type="text" value="14"/> <input type="checkbox"/> Habilitar
Cerrar el juego	<input type="text" value="10"/> <input type="text" value="septiembre"/> <input type="text" value="2020"/> <input type="text" value="11"/> <input type="text" value="14"/> <input type="checkbox"/> Habilitar

“**Opciones de Criptograma**”, este apartado ofrece configurar el número máximo de columnas, el máximo y mínimo de palabras, permite establecer o no espacios, define número máximo de intentos, y el tiempo máximo de cálculo expresado en segundos.

▼ Opciones del criptograma

Número máximo de columnas del crucigrama	<input type="text"/>
Número mínimo de palabras	<input type="text"/>
Máximo número de palabras del crucigrama	<input type="text"/>
Permitir espacios en las palabras	<input type="text" value="No"/>
Número máximo de intentos	<input type="text"/>
Maximum compute time in seconds	<input type="text" value="2"/>

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**”.

TEMA 1

- Sopa de letras

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

Sopa de letras

Método de calificación: Calificación más alta

Intente jugar ahora