# Programa Aprendizaje en Línea (PAL)



Programa Aprendizaje en Línea (PAL)

# Tabla de contenido





Crucigrama



Millonario



Serpientes y escaleras



Sopa de letras



Sudoku

# Ahorcado

# Pasos para configurar el juego: Ahorcado

## a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Glosario	Cuestionario y Preguntas
Ahorcado: Solo funciona con las herramientas: Glosario, Preguntas y Cuestionario.	Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones:	Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar. Colocar todas las
<ul> <li>Procure que todas las palabras guarden un tamaño uniforme.</li> <li>Evite utilizar palabras compuestas, si lo hace, escriba la palabra seguido, sin guiones o puntos.</li> </ul>	<ul> <li>Nombre (identificación del Glosario).</li> <li>En Tipo de glosario seleccionar: Glosario principal.</li> <li>En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.</li> </ul>	<ul> <li>preguntas en una sola categoría (esto solo aplica si se utiliza la herramienta <b>Preguntas</b>).</li> <li>Funciona únicamente con preguntas tipo respuesta corta.</li> <li>En la configuración de las preguntas:</li> <li>Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.</li> <li>En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas y minúsculas".</li> <li>En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar co%.</li> </ul>

b. Para configurar:

Paso 1.

Después de Activar la edición, haga clic en la opción Agregar una actividad o recurso.

Universidad Es Institución Benemérita de	tatal a Distan la Educación y la C	ncia <sub>vilura</sub>			Redes sociales
Página Principal + TALLER GAMIFICA	CION + Tema 1			D	esactivar edición
Reloj		Tema 0 Tema 1 Tema 2 Tema 3 Tema 4 🗊 🗊		Barra de Progreso	
Servidor:     Servidor:     Usted:	8.33am 9.41am		+ Agriegue ung activitad o recurso	Areas and	+ 0-
Accesibilidad	8	◄ Tema 0 Utilidades de edición de pestañas ►	Terta 2 🕨	Vista general de alun	nnos
A A A Consplegar ATbar (barra AT)				Avisos recientes	= + •-
C (¿siempre?)				Añadir un nuevo tema (Sin novedades aún)	
Correo Interno	۵				
Mi Correo					

## Paso 2.

En el menú seleccione el **Juego Ahorcado** y luego haga clic en el botón **Agregar**.



## Paso 3.

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario** o en las **Preguntas** del **Cuestionario**.

Reloj		⊠Agregando un nuevo Juego a Tema 2⊚	
<ul><li>Servidor:</li><li>Usted:</li></ul>	8:56am 10:18am	▼ General	
Accesibilidad		Name• Descubre la palabra secreta	
A- A A+ A R A A A Desplegar ATbar (barra AT) (¿siempre?)		Fuente de preguntas     Glosario       Cwestionario     Cwestionario       Seleccione un glosario     Términos educativos	
Correo Interno		Seleccione una - categoría del glosario.	
Mi Correo		Only approved or teacher's glossary entries	
Administración		Seleccione una categoría de preguntas	

## Paso 4.

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

<ul> <li>Administración del curso</li> </ul>	Incluir	No -
	subcategorías	
🌣 Editar ajustes	Seleccione	
Usuarios	examen	
▼ Filtros	Número máximo	
Informes	de intentos	<u></u>
E Calificaciones	Disable	No -
Configuración Calificaciones	summarize	
Insignias	Show high score	
🏠 Copia de seguridad	(number of students)	

## Paso 5.

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.

📩 Restaurar	✓ Calificación
Importar	
Reiniciar	Catagoría da Dia astronoizas
<ul> <li>Banco de preguntas</li> </ul>	calificación
≜ Competencias	(T)
i Papelera de reciclaje	Calif. máxima
Cambiar rol a	Método de Calificación más alta - calificación
Agregar un bloque	Abrir el juego 🕐 9 • marzo • 2018 • 08 • 55 • 🛗 Habilitar
Agregar	Cerrar el juego 9 • marzo • 2018 • 08 • 55 • 🛗 🛛 Habilitar

## Paso 6.

Para cambiar la fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.

📩 Restaurar	<ul> <li>Calificación</li> </ul>
Reiniciar	
<ul> <li>Banco de preguntas</li> </ul>	Categoría de Sin categorizar • calificación
≜ Competencias	•
w Papelera de reciciaje	Calif. máxima
Cambiar rol a	Método de Catificación más alta •
Agregar un bloque	Abrir el juego 🕐 9 • marzo • 2018 • 08 • 55 • 🖽 S Habilitar
Agregar •	Cerrar el juego 9 • marzo • 2018 • 08 • 55 • 📷 🗗 Habilitar

## Paso 7.

En el espacio **Opciones del ahorcado** deberá indicar el **Número de palabras** que contiene el juego, así como el **Número máximo de errores** que le permitirá al participante. Si no desea otorgar pistas de las palabras a los participantes deberá dejar todas las demás opciones de este espacio en **NO** a excepción de **¿Mostrar preguntas?** que deberá colocar **SÍ**.

Banco de preguntas	<ul> <li>Opciones del ahorcado</li> </ul>
La Competencias	Número de
u Papelera de reciciaje	palabras por juego
Cambiar rol a	Mostrar la No - primera letra de
Agregar un bloque	ahorcado
Agregar	Mostrar la última letra del ahorcado
	Permitir espacios en las palabras
	Permitir el símbolo - en las palabras
	Måximo número 6 de errores (deben ser imágenes Ilamadas hangman_0.jpg, hangman_1.jpg, )
	¿Mostrar las si • preguntas?
	Mostrar la No - respuesta correcta después del final

#### Paso 8.

En el campo **Idioma de las palabras** seleccione el idioma correspondiente a la actividad creada.

d	Mostrar la respuesta correcta espués del final	No -
	ldioma de las palabras	English (en) <ul> <li>Español - Internacional (es)</li> <li>User defined language</li> </ul>
	User defined language	

## Paso 9.

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado!

<ul> <li>Header/Footer</li> </ul>	Options
Texto de la parte superior	Párafo $\bullet$ $B$ $I$ $\blacksquare$ $I$ <
	Ruta: p
Texto al final	$\begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$
	Ruta: p

## Paso 10.

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.

<ul> <li>Ajustes comunes del módulo</li> </ul>			
Visible	Mostrar •		
Número ID 😗			
Modo de grupo	No hay grupos		
Agrupamiento	Ninguno		

## Paso 11.

El espacio **Competencias** se utiliza cuando se trabaja bajo esta modalidad, si no es así, se sugiere no variar ninguno de los campos de no ser necesario.

Competencias	
Competencias	No hay selección
del curso	Buscar V
Upon activity completion:	No hacer nada
	Añadir restricción de acceso por grupo/agrupamiento

## Paso 12.

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga clic en el botón **Guardar cambios y regresar al curso** para finalizar la configuración del juego.

<ul> <li>Restricciones de acceso</li> </ul>					
Restricciones de acceso	Ninguno Añadir restricción				
	Guardar cambios y regresar al curso	Guardar cambios y mostrar	Cancelar		

# Programa Aprendizaje en Línea (PAL)

# Crucigrama



# Pasos para configurar el juego: Crucigrama

## a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Glosario	Cuestionario y Preguntas
<ul> <li>Tipo de Juego</li> <li>Crucigrama:</li> <li>Solo funciona con las herramientas: Glosario, Preguntas y Cuestionario.</li> <li>Recomendaciones:</li> <li>Procure que todas las palabras guarden un tamaño uniforme.</li> <li>Evite utilizar palabras compuestas, si lo hace, escriba la palabra seguido, sin guiones o puntos.</li> </ul>	Glosario Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones: • Nombre (identificación del Glosario). • En Tipo de glosario seleccionar: Glosario principal. • En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.	y Preguntas Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar. Colocar todas las preguntas en una sola categoría (esto solo aplica si se utiliza la herramienta Preguntas). Funciona únicamente con preguntas tipo respuesta corta. En la configuración de las preguntas: • Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles. • En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas
		<ul> <li>seleccionar: "Igual mayúsculas y minúsculas".</li> <li>En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor: 0%.</li> </ul>

b. Para configurar:

Paso 1.

>

Después de Activar la edición, haga clic en la opción Agregar una actividad o recurso.

Universidad E Institución Benemérita	statal a Distan de la Educación y la C	vitura			Redes sociales
Página Principal + TALLER GAMIFIC	ACION + Tema 1			D	esactivar edición
Reloj		Tema 0 Tema 1 Tema 2 Tema 3 Tema 4		Barra de Progreso	
<ul> <li>Servidor.</li> <li>Usted:</li> </ul>	6.33am 9.41am		+ Agingue sing activitied o recurso	Anes	+ 0 -
Accesibilidad	۵		Terra 2 🕨	Vista general de alun	nnos
Ar A				Avisos recientes	= + • •
(¿siempre?)				Añadir un nuevo tema (Sin novedades aŭn)	
Correo Interno	۵				
<ul> <li>Mi Correo</li> </ul>					

## Paso 2.

En el menú seleccione el **Juego Crucigrama** y luego haga clic en el botón **Agregar**.



## Paso 3.

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario** o en las **Preguntas** del **Cuestionario**.

Reloj		⊠Agregando un nuevo Juego a Tema 2⊕	
<ul><li>Servidor:</li><li>Usted:</li></ul>	10:17am 11:25am	✓ General	Expandir todo
Accesibilidad		Name* Crudgrama	
A     A       R     A       Desplegar ATbar (barra AT)       (¿siempro?)		Fuente de Preguntas Preguntas Seleccione un férminos educativos •	
Correo Interno		Seleccione una categoría del glosario.	
Mi Correo		Only approved No + or teacher's glossary entries	
Administración		Seleccione una Por defecto en CURSO_ALEJANDRA (0) • categoría de preguntas	
<ul> <li>Administración del curso</li> <li>Desactivar edición</li> </ul>		Incluir No - subcategorías	

## Paso 4.

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

<ul> <li>Mi Correo</li> </ul>		Only approved or teacher's glossary entries	No -
Administración	+ •-	Seleccione una categoría de preguntas	Por defecto en CURSO_ALEJANDRA (0)
<ul> <li>Administración del curso</li> <li>Desactivar edición</li> </ul>		Incluir subcategorías	No •
<ul><li>Editar ajustes</li><li>Usuarios</li></ul>		Seleccione examen	•
<ul><li>Filtros</li><li>Informes</li></ul>		Número máximo de intentos	
<ul> <li>Calificaciones</li> <li>Configuración Calificaciones</li> </ul>		Disable summarize	No •
<ul> <li>Insignias</li> <li>Copia de seguridad</li> </ul>		Show high score (number of students)	

## Paso 5.

**> > >** 

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.

📩 Importar	✓ Calificación
<ul> <li>Reiniciar</li> <li>Banco de preguntas</li> <li>Competencias</li> </ul>	Categoría de Sin categorizar •
<ul><li> Papelera de reciclaje</li><li> Cambiar rol a</li></ul>	Calif. máxima Método de calificación más alta
Agregar un bloque	Abrir el juego 🕐 9 • marzo • 2018 • 10 • 15 • 🛗 - Habilitar
Agregar •	Cerrar el juego 9 • marzo • 2018 • 10 • 15 • 🛗 - Habilitar

## Paso 6.

Para cambiar la fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.

Abrir el juego 😗	9	•	marzo	•	2018	•	10	•	15	▪ 🛗 🔽	Habilitar
Cerrar el juego	9	-	marzo	•	2018	•	10	•	15	• 📖 🗸	Habilitar

## Paso 7.

- 🕨 - 🕨

En el espacio **Opciones del Crucigrama** deberá indicar el **Número máximo de columnas de crucigrama** que contiene el juego, así como el **Número máximo y mínimo de palabras** que tendrá el juego. También deberá indicar si dejará espacio o no entre palabras compuestas, si hubiesen.

Reiniciar	
Banco de preguntas	
📥 Competencias	
â Papelera de reciclaje	Número máximo de columnas del
Cambiar rol a	Guoigrana
	Número mínimo de palabras
Agregar un bloque	Máximo número
Agregar	de palabras del crucigrama
	Permitir espacios en las palabras

## Paso 8.

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado!

â Papelera de reciclaje	<ul> <li>Header/Footer</li> </ul>	Options										
Cambiar rol a	Texto de la parte	Párrafo	• B <i>I</i>		Ξð	P 22	/					
	superior	*	<u>U</u> <u>S</u> X <sub>2</sub>	X <sup>2</sup>	≣			A <sub>d</sub> -	<u>í</u>	₽	¶ŧ	
Agregar un bloque		Fuente	▼ Tamaño	- <b>v</b> ( 🔿	M	$\stackrel{\rm A}{\hookrightarrow B} e^{i\pi}$	±Ω		I 1	x	Ŵ	16.37 16.31
Agregar		Ruta: p										
	Texto al final	Párrafo	• B <i>I</i>		≡]⊘		» 🔳					
		* *	<u>U</u> <u>S</u> X <sub>2</sub>		=			A <sub>d</sub> -	<u></u>	₽¶	¶ł	
		Fuente	▼ Tamaño		H	$\stackrel{\mathbb{A}}{\hookrightarrow_{\mathbb{B}}} e^{i\pi}$	±Ω		1	x	Ŵ	5.7 2 3
		Ruta: p										

#### Paso 9.

**> > >** 

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.

<ul> <li>Ajustes comunes del módulo</li> </ul>				
Visible	Mostrar •			
Número ID 🔋				
Modo de grupo	No hay grupos			
Agrupamiento	Ninguno -			

## Paso 10.

El espacio **Competencias** se utiliza cuando se trabaja bajo esta modalidad, si no es así, se sugiere no variar ninguno de los campos de no ser necesario.

Competencias	
Competencias	No hay selección
del curso	Buscar <b>Y</b>
Upon activity completion:	No hacer nada
	Añadir restricción de acceso por grupo/agrupamiento

## Paso 11.

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga dis on al botán <b>Guardar</b>	<ul> <li>Restricciones de acceso</li> </ul>							
cambios y regresar al curso para								
finalizar la configuración del juego.	Restricciones de acceso	Añadir restricción						
	<b>.</b>	Guardar cambios y regresar al curso	Guardar cambios y mostrar	Cancelar				
	Ľ	Sualual calibios y regresal al curso	Guardar campios y mostrar	Cancelar				

# Millonario

# Pasos para configurar el juego: Millonario

## a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Cuestionario y Preguntas
Millonario	Solo funciona con el ítem opción múltiple.
Funciona con las herramientas: <b>Preguntas y Cuestionario.</b>	Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar.
Recomendaciones:	Colocar todas las preguntas en una sola categoría (esto solo aplica si se utiliza la herramienta <b>Preguntas</b> ).
<ul> <li>Procure que las opciones de respuesta guarden una extensión uniforme.</li> </ul>	Si el banco de preguntas es limitado el juego repetirá las preguntas y continuará sumando puntos.
<ul> <li>Utilice la misma cantidad de opciones para la respuesta.</li> </ul>	Si el usuario desconoce la respuesta le permite utilizar tres tipos de comodines como ayuda.
	En el momento que el usuario falle una respuesta se termina el juego.
	En la configuración de las preguntas:
	<ul> <li>Colocar solo <u>una</u> respuesta correcta.</li> </ul>
	<ul> <li>Indicar la cantidad de intentos que tendrá el estudiante para realizar el juego.</li> </ul>
	<ul> <li>Asignar a la respuesta correcta el 100%.</li> </ul>

## b. Para configurar:

Paso 1.

Image: Image:

Después de Activar la edición, haga clic en la opción Agregar una actividad o recurso.

Universidad Es Institución Benemérita d	e la Educación y la C	ncia <sub>Villura</sub>	
ágina Principal 🔸 TALLER GAMIFICA	CION . Tema 1		Desactivar edición
Reloj		Tema 0 Tema 1 Tema 2 Tema 3 Tema 4 🗊 🖸	Barra de Progreso 🖻
Servidor.	8:33am 9:41am	+1	Editar- Editar-
Accesibilidad	8	◄ Tema 0 Utilidades de edición de pestañas	Tema 2 > Vista general de alumnos
A- A+ A+ A+			Avisos recientes
C (¿siempre?)			Afladir un nuevo tema. (Sin novedades alún)
Correo Interno			
Mi Correo			

## Paso 2.

En el menú seleccione el **Juego Millonario** y luego haga clic en el botón **Agregar**.



## Paso 3.

- 🕨 🕨

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, en las **Preguntas** o en el **Cuestionario**.

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

Reloj		⊠Agregando un nuevo Juego a Tema 2⊕
<ul><li>Servidor:</li><li>Usted:</li></ul>	12:16pm 1:24pm	✓ General
		Name* Millonario Fuente de Preguntas •
Desplegar ATbar (barra AT) (¿siempre?)		Seleccione una categoría de preguntas
Correo Interno		Induir No - subcategorias
Mi Correo		Seleccione • examen
Administración		Número máximo de intentos
<ul> <li>Administración del curso</li> </ul>		Disable No • summarize
<ul> <li>Desactivar edición</li> <li>Editar ajustes</li> </ul>		Show high score (number of students)

## Paso 4.

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.

📩 Importar	✓ Calificación
Reiniciar	
Banco de preguntas	Categoría de Sin categorizar •
📥 Competencias	0
n Papelera de reciclaje	Calif. máxima
Cambiar rol a	Método de Calificación más alta -
Agregar un bloque	Abrir el juego 😨 9 • marzo • 2018 • 10 • 15 • 🛗 - Habilitar
Agregar	Cerrar el juego 9 • marzo • 2018 • 10 • 15 • 🛗 🗆 Habilitar

## Paso 5.

- 🕨 🕨

Para cambiar la fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.



## Paso 6.

En el espacio **Opciones del Millonario** deberá indicar si desea **Barajar las preguntas**, de esa forma en cada intento las preguntas y las respuestas se mostrarán en orden distinto.

E Calificaciones	<ul> <li>Opciones del M</li> </ul>	lillonario
🌣 Configuración Calificaciones		
Insignias	Color de fondo	#408080
🏝 Copia de seguridad	2	
📩 Restaurar	Barajar preguntas	

## Paso 7.

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado!

â Papelera de reciclaje	✓ Header/Footer Options	
Cambiar rol a	Texto de la parte superior     Párrafo     ▼     B     I     II     II     II     III       *     *     U     S     X2     X2     E     E     E     E     III     III	
Agregar un bloque	Fuence       Tamaño $\checkmark$ $\blacksquare$ $\triangle_B$ $d^{\pm}$ $\square$ $\blacksquare$ <th></th>	
Agregar •	Ruta: p	Title.
	Texto al final       Párrafo       B       I       IIIII       IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII	

#### Paso 8.

**> > >** 

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.



#### Paso 9.

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga clic en el botón **Guardar cambios** y regresar al curso para finalizar la configuración del juego.

<ul> <li>Restricciones de acceso</li> </ul>				
Restricciones de acceso	Ninguno Añadir restricción			
	Guardar cambios y regresar al curso	Guardar cambios y mostrar	Cancelar	



# Serpientes y escaleras



## Pasos para configurar el juego: Serpientes y Escaleras

## a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Glosario	Preguntas y Cuestionario
Serpientes y Escaleras: Solo funciona con las herramientas: Glosario, Preguntas y Cuestionario	Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones: • Nombre (identificación del Glosario).	Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar. Funciona únicamente con preguntas tipo respuesta corta.
<ul> <li>Recomendaciones:</li> <li>En caso de que use preguntas, estas solamente pueden ser de tipo respuesta corta y opción múltiple.</li> <li>A la hora de configurar el juego elija una de las dos últimas opciones que se despliegan en el apartado de Fondo.</li> </ul>	<ul> <li>En Tipo de glosario puede seleccionar, dependiendo de sus necesidades, cualquiera de las dos opciones: Glosario principal o Glosario secundario.</li> <li>En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.</li> </ul>	<ul> <li>En la configuración de las preguntas:</li> <li>Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.</li> <li>En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas que minúsculas"</li> <li>En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor: 0%</li> <li>Una vez creada la actividad, se puede volver a editar y cambiar la fuente de preguntas</li> </ul>

## b. Para configurar:

Paso 1.

Después de Activar la edición, haga clic en la opción Agregar una actividad o recurso.

Universidad Estatal a Distancia Institución Benemérita de la Educación y la Cultura			
Página Principal   CURSO PAULO   Tema		Desactivar edición	
Reloj	Tema 0 Tema 1 Tema 2 Tema 3 Tema 4 0	Buscar en los foros	
Image: Servidor:     2:0       Image: Usted:     2:0	Editar + + Agregue una actividad o recurso	+ &	
Accesibilidad	◄ Tema 3 Utilidades de edición de pestañas ▶		
A A A A C A A A Desplegar ATbar (barra AT) (¿siempre?)		Avisos recientes  Avisos recientes  Avisos recientes  Avisos recientes  Avisos recientes  Avisos reciences  Avisos recie	

## Paso 2.

En el menú seleccione el **Serpientes y Escaleras** y luego haga clic en el botón **Agregar**.



## Paso 3.

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario**, **Preguntas** o **Cuestionario**.

📥 Usted:	1:51pm	<ul> <li>General</li> </ul>	
Accesibilidad		Name* Serpientes y escaleras	
A     A       B     A       Desplegar ATbar (barra AT)       C(siempro?)		Fuente de Preguntas Cuestionaria Seleccione un glosaria	
Correo Interno		Seleccione una categoría del glosario.	
Mi Correo		Only approved or teacher's closary entries	
Administración		Seleccione una categoría de preguntas	
<ul> <li>Administración del curso</li> <li>Desactivar edición</li> </ul>		Incluir No - subcategorias	
<ul><li>Editar ajustes</li><li>Usuarios</li></ul>		Seleccione • examen	

## Paso 4.

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

Administración	 Seleccione una categoría de	Por defecto en CURSO_ALEJANDRA (0)
<ul> <li>Administración del curso</li> <li>Desactivar edición</li> <li>Editar ajustes</li> <li>Usuarios</li> </ul>	Incluir subcategorías Seleccione examen	No -
▼ Filtros Informes	Número máximo de intentos	
<ul> <li>Calificaciones</li> <li>Configuración Calificaciones</li> </ul>	Disable summarize	No •
<ul> <li>Insignias</li> <li>Copia de seguridad</li> </ul>	Show high score (number of students)	

## Paso 5.

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.

📩 Importar	✓ Calificación		
Reiniciar			
Banco de preguntas	Categoría de Sin categorizar • calificación		
📥 Competencias	0		
â Papelera de reciclaje	Calif. máxima		
Cambiar rol a	Método de Calificación más alta • calificación		
Agregar un bloque	Abrir el juego 😨 9 • marzo • 2018 • 10 • 15 • 🛗 - Habilitar		
Agregar •	Cerrar el juego 9 • marzo • 2018 • 10 • 15 • 🛗 🗆 Habilitar		

## Paso 6.

Para cambiar la fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.



## Paso 7.

En el espacio **Opciones del Serpientes y Escaleras** deberá indicar el **Diseño**, escogiendo si las preguntas aparecerán ya sea en la parte superior o inferior de la imagen. Además, deberá seleccionar el **Fondo** o configuración del juego, para lo cual se recomienda elegir una de las dos últimas opciones que se despliegan en ese apartado.

Banco de preguntas     Competencias	<ul> <li>Opciones de 'Se</li> </ul>	arpientes y Escaleras'
窗 Papelera de reciclaje	Diseño	Pregunata en la parte superior de la integen Pregunata en la parte superior de la integen Pregunata en la parte integen de la integen
Cambiar rol a	Fondo	✓ Definition per et lanuario Biti - 4 Stakes - 4 Landern Biti - 3 Snakes - 3 Landern Biti - 3 Snakes - 3 Landers
Agregar un bloque	Archivo para el fondo	Seleccione un archivo Tamaño máximo para archivos nuevos: 600MB
Agregar		
		Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirios
	Destrife de	
	Serpientes y Escaleras	
	Columnas	
	Filas	

## Paso 8.

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado!

亩 Papelera de reciclaje	<ul> <li>Header/Footer</li> </ul>	Options																
Cambiar rol a	Texto de la parte	Párrafo	¥	В	I	i≡	i =	]	P   8	2 3		<u>.</u>						
	superior	4 e	U	<u>S</u> X	<sup>2</sup> 2 3	¢2	E	≣	Э		Þ		-	54	-	₽¶.	¶ł	
Agregar un bloque		Fuente	٣	Tamaño		•	$\diamond$	M	A 3B	e <sup>ir</sup>	÷	Ω		\$	$\underline{T}_{\mathrm{X}}$	ĥ	ŝ	53
Agregar •		Ruta: p																Â
	Texto al final	Párrafo	•	В	I	ΙΞ	Ì =					<u>a</u> *						
		(+) (+)	U	<u>S</u> X	<sup>2</sup> 3	ς2	E	Ξ	3		•		-	<u>64</u>	Ŧ	TP4	¶ŧ	
		Fuente	٣	Tamaño		•	$\diamond$	H	A₃B	$e^{i\tau}$	÷	Ω		\$	$\underline{T}_{\rm X}$	ŝ	ŝ	55
		Ruta: p																.dl

## Paso 9.

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.

<ul> <li>Ajustes comunes del módulo</li> </ul>						
Visible	Mostrar •					
Número ID 😨						
Modo de grupo	No hay grupos					
Agrupamiento	Ninguno -					

## Paso 10.

El espacio **Competencias** se utiliza cuando se trabaja bajo esta modalidad, si no es así, se sugiere no variar ninguno de los campos de no ser necesario.

oompotonoido		
Competencias	No hay selección	
del curso	Buscar	•
0		
Upon activity	No hacer nada	
completion.		
	Añadir restricción	de acceso por grupo/agrupamiento

## Paso 11.

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga clic en el botón <b>Guardar</b>	<ul> <li>Restricciones de</li> </ul>	e acceso		
<b>cambios</b> y regresar al curso para finalizar la configuración del juego.	Restricciones de acceso	Ninguno Añadir restricción		
		Guardar cambios y regresar al curso	Guardar cambios y mostrar	Cancelar





# Sopa de letras



# Pasos para configurar el juego: Sopa de letras

## a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Glosario	Preguntas y Cuestionario
Sopa de letras: Solo funciona con las herramientas: Glosario, Preguntas y	Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones:	Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar.
Cuestionario	<ul> <li>Nombre (identificación del Glosario).</li> </ul>	Colocar todas las preguntas en una sola categoría.
<ul> <li>Recomendaciones:</li> <li>Procure que todas las palabras guarden un tamaño uniforme</li> <li>No utilice palabras compuestas para las respuestas.</li> </ul>	<ul> <li>En Tipo de glosario seleccionar: Glosario secundario</li> <li>En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.</li> </ul>	<ul> <li>Funciona únicamente con preguntas tipo respuesta corta.</li> <li>En la configuración de las preguntas:</li> <li>Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.</li> <li>En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas y minúsculas"</li> <li>En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor:</li> </ul>

b. Para configurar:

Paso 1.

Después de **Activar la edición**, haga clic en la opción **Agregar una actividad o recurso**.

Universidad Es Institución Benemérita d	statal a Distan le la Educación y la C	ncia	Redes sociales
Página Principal + TALLER GAMIFICA	ACION . Tema 1		Desactivar edición
Reloj	۵	Tema 0 Tema 1 Tema 2 Tema 3 Tema 4 🕮	Barra de Progreso
<ul><li>Weight Servidor:</li><li>Usted:</li></ul>	8:33am 9:41am	+8	Editar- progue una actividad o recurso
Accesibilidad		< Tema 0 Utilidades de edición de pestañas. ►	Terna 2 >- Vista general de alumnos
A- A+ Desplegar ATbar (barra AT)			Avisos recientes
C (¿siempre?)			Afladir un nuevo tema (Sin novedades aún)
Correo Interno	۵		
<ul> <li>Mi Correo</li> </ul>			

## Paso 2.

En el menú seleccione el **Juego Sopa de letras** y luego haga clic en el botón **Agregar**.

Universide Institución Bener	ad Estatal mérita de la Educ	a Distar ación y la C	ultura			Rede	s sociales
Página Principal ► CURSO_AL	EJANDRA		Agregue u	na actividad o recurso	×	Desa	tivar edición
Reloj	E		Juego - Ahorcado	Este juego es similar al crucigrama, pero las respuestas están ocultas dentro de un	Editar +	Buscar en los foros	
Servidor:	7:52am	+	🔿 🔛 Juego - Imagen oculta	criptograma aleatorio.			+ 0 -
📥 Usted:	7:52am		Ulargo - Libro con preguntas		o recurso		- Ir
		+ Tem	🔿 🔛 Juego - Millonario		Editar +	Búsqueda avanzada (	D
Accesibilidad		+	O Ba Juego - Serpientes y escaleras			Avisos recientes	-
A- A A+ 💽		+	<ul> <li>Best Juego - Sopa de letras</li> <li>Best Juego - Sopa de letras</li> </ul>	]		Avisos reciences	+ 0-
R A A A Desplegar ATbar (barra	AT)	+ +	C Ba Juego - Sudoku			Añadir un nuevo tema (Sin novedades aún)	
(¿siempre?)		+	Paquete SCORM     Taller		2		
Correo Interno		+	O 🔔 Tarea		2	Eventos próximos	
Mi Correo			Wiki		o recurso	No hay eventos próximos Ir al calendario	
		+ Tem	RECURSOS		Editar +	Nuevo evento	
Administración			Carpeta		o recurso	Actividad reciente	۵
	+ 0 -	+ Tem	Agrega	r Cancelar	Editar *		+ 0 -
<ul> <li>Administración del curso</li> </ul>	5	- ioin		+ Agregue una ac	tividad o recurso	Actividad desde sábado, 7 de at 07:51	bril de 2018,

## Paso 3.

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario** o en las **Preguntas** del **Cuestionario**.

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

Accesibilidad	Name*	Sopa de letras
A A A+ D A A A Desplegar ATbar (barra AT) (¿siempre?)	Fuente de preguntas Seleccione un glosario	Giosario •
Correo Interno	Seleccione una categoría del glosario.	•
Mi Correo	Only approved or teacher's	No *
Administración	 Seleccione una categoría de preguntas	Por defecto en CURSO FRANCISCO (0) *
<ul> <li>Administración del curso</li> <li>Pesactivar edición</li> </ul>	Incluir subcategorías	No *
<ul><li>Editar ajustes</li><li>Usuarios</li></ul>	Seleccione examen	*
<ul> <li>▶ Informes</li> <li>         ■ Calificaciones     </li> </ul>	Número máximo de intentos	
<ul> <li>Configuración Calificaciones</li> <li>Importar</li> </ul>	Disable summarize	No *

## Paso 4.

>

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma. Para ello deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.

▶ Insignias & Copia de seguridad & Restaurar & Importar	Show high score (number of students)		
Reiniciar     Banco de preguntas     Competencias     Papelera de recictaje	Categoría de calificación to Calif. máxima	Sin categoriur •	
Cambiar rol a	Método de calificación	Calificación más alta	
Agregar un bloque	Abrir el juego 🕐	1 • marzo • 2018 • 10 • 32 • m 6 Habilitar	
Agregar	Cerrar el juego	1 • marzo • 2018 • 10 • 32 • 📷 🛚 Habilitar	

## Paso 5.

En el espacio **Opciones para de criptograma (Sopa de letras)** deberá indicar la cantidad máxima de **Columnas** y el número mínimo y máximo de **Palabras** que tendrá el juego, así también el número máximo de intentos.

<ul> <li>Opciones del cr</li> </ul>	iptograma	
Número máximo de columnas del	10	
crucigrama Número mínimo de palabras	6	
Máximo número de palabras del	8	
Permitir espacios en las	No •	
palabras Número máximo	2	
de intentos Maximum	2	
compute time in seconds		

## Paso 6.

>

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado! ¡Continúa así!

exto de la parte	Párrafo $\checkmark$ B $I \coloneqq i \equiv \mathscr{O} \otimes \mathscr{O}$
superior	
	$ \begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$
	Fuente     ▼     Tamaño     ▼     ◇     III     △     III     ◇     III     IIII     ◇     IIII     ◇     IIII     ◇     IIII     ◇     IIII     ◇     IIII     ◇     IIIII     ◇     IIIII     ◇     IIIII     ◇     IIIII     ◇     IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
Texto al final	Fuente     ▼     Tamaño     ▼     ◇     ⊞     △     △     □     □     □     □     □     □       Ruta: p
Texto al final	Fuence     ▼     Tamaño     ▼     ◇     ∰     ∆ <sub>B</sub> d <sup>2</sup> ⊥     Ω     Ⅲ     ∅     ⋈       Ruta: p

## Paso 7.

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.

<ul> <li>Ajustes comunes del módulo</li> </ul>						
Visible	Mostrar •					
Número ID 🕐						
Modo de grupo	No hay grupos •					
Agrupamiento	Ninguno •					

Paso 8.

Por último, haga clic en el botón **Guardar cambios y regresar al curso** para finalizar la configuración del juego.

<ul> <li>Competencias</li> </ul>	
Competencias del curso	No hay selección Buscar T
Upon activity completion:	No hacer nada
	Añadir restricción de acceso por grupo/agrupamiento
<ul> <li>Restricciones d</li> </ul>	e acceso
Restricciones de acceso	Ninguno Añadir restricción
	Guardar cambios y regresar al curso Guardar cambios y mostrar Cancelar





# Sudoku



# Pasos para configurar el juego: Sudoku

## a. Consideraciones previas:

Tipo de Juego	Glosario	Cuestionario y Preguntas
Sudoku: Solo funciona con las herramientas: Glosario, Preguntas y Cuestionario.	Cuando se crea el Glosario, se deben configurar únicamente las siguientes opciones:	Cuando se crea el cuestionario, solo se debe colocar el nombre y guardar.
<ul> <li>Preguntas y Cuestionario.</li> <li>Recomendaciones: <ul> <li>Procure que todas las palabras guarden un tamaño uniforme.</li> <li>Evite utilizar palabras compuestas, si lo hace, escriba la palabra seguido, sin guiones o puntos.</li> </ul> </li> </ul>	<ul> <li>Nombre (identificación del Glosario).</li> <li>En Tipo de glosario seleccionar: Glosario principal.</li> <li>En la opción Formato de visualización de entradas, seleccionar de la lista: Diccionario simple.</li> </ul>	<ul> <li>Colocar todas las preguntas en una sola categoría (esto solo aplica si se utiliza la herramienta <b>Preguntas</b>).</li> <li>Funciona con los siguientes ítems o tipos de preguntas: verdadero y falso, respuesta corta y opción múltiple.</li> <li>En la configuración de las preguntas:</li> <li>Colocar todas las opciones de respuestas correctas posibles.</li> <li>En la opción: Diferencia entre mayúsculas y minúsculas seleccionar: "Igual mayúsculas y minúsculas".</li> <li>En la penalización por cada intento incorrecto en la pregunta, colocar como valor: 0%.</li> </ul>

b. Para configurar:

Paso 1.

>

Después de Activar la edición, haga clic en la opción Agregar una actividad o recurso.

Universidad Est Institución Benemérita de	atal a Distan la Educación y la C	ncia			Redes social
Página Principal + TALLER GAMIFICAC	ION . Tema 1			Desa	ctivar edición
Reloj		Tema 0 Tema 1 Tema 2 Tema 3 Tema 4 10 10		Barra de Progreso	۵
<ul> <li>Servidor.</li> <li>Usted:</li> </ul>	8 33am 9 41am		Editar - + Agricigue una activistad o recurso	Service of the servic	+ 0-
Accesibilidad	8	◄ Terna 0 Utilidades de edición de pestañas ►	Tema 2 🕨	Vista general de alumno	
A+ A+ A+ R A A A Desplegar ATbar (barra AT)				Avisos recientes	
(¿siempre?)				Añadir un nuevo tema (Sin novedades aún)	
Correo Interno	۵				
Mi Correo					

## Paso 2.

En el menú seleccione el **Juego Sudoku** y luego haga clic en el botón **Agregar**.



## Paso 3.

>

En el campo **Name** coloque el nombre que quiera brindarle a la actividad y seleccione la fuente de las preguntas que creó previamente, ya sea en el **Glosario** o en las **Preguntas** del **Cuestionario**.

📥 Usted:	4:03pm	<ul> <li>General</li> </ul>	
Accesibilidad	⊡	Name*	Sudoku
A- A A+ C R A A A Desplegar ATbar (barra AT) (¿siempre?)		Fuente de preguntas Seleccione un glosario	Cossno     Pregutas Cuestonario Imagen oculta
Correo Interno		Seleccione una categoría del glosario.	
Mi Correo		Only approved or teacher's glossary entries	No -
Administración		Seleccione una categoría de preguntas	Por defecto en CURSO_ALEJANDRA (0)
<ul> <li>Administración del curso</li> <li>Desactivar edición</li> </ul>		Incluir subcategorías	No -
<ul><li>Editar ajustes</li><li>Usuarios</li></ul>		Seleccione examen	•

## Paso 4.

En el campo **Número máximo de intentos** deberá anotar la cantidad de intentos posibles que le permitirá al participante del juego.

<ul> <li>Administración del curso</li> <li>Desactivar edición</li> </ul>	Incluir No 🗸
<ul><li>Editar ajustes</li><li>Usuarios</li></ul>	Seleccione - examen
<ul><li>Filtros</li><li>Informes</li></ul>	Número máximo de intentos
Calificaciones Configuración Calificaciones	Disable No - summarize
<ul> <li>Insignias</li> <li>Copia de seguridad</li> </ul>	Show high score (number of students)

### Paso 5.

🛛 🕨 🕨 🕨

En el espacio de **Calificación**, deberá anotar la calificación máxima que le concederá a esta actividad, también deberá seleccionar la **fecha y hora de inicio**, así como la **fecha de hora y cierre** de la misma.

📩 Importar	▼ Calificación
Reiniciar	
Banco de preguntas	Categoría de Sin categorizar •
📥 Competencias	0
m Papelera de reciclaje	Calif. máxima
Cambiar rol a	Método de Calificación más alta • calificación
Agregar un bloque	Abrir el juego 😨 9 • marzo • 2018 • 10 • 15 • 🛗 🛛 Habilitar
Agregar •	Cerrar el juego 9 • marzo • 2018 • 10 • 15 • 🛗 🗆 Habilitar

## Paso 6.

Para cambiar las fechas y horas deberá hacer clic en la opción **Habilitar** que se encuentra al final de las opciones **Abrir el juego** y **Cerrar el juego**.



## Paso 7.

En el espacio **Opciones del Sudoku** deberá indicar el **Número máximo de preguntas** que contiene el juego.

Banco de preguntas	Opciones del sudoku
≜ Competencias	
亩 Papelera de reciclaje	Máximo número de preguntas

## Paso 8.

En el espacio **Texto de la parte superior** coloque las instrucciones de las actividades entre los que debe incluir: valor, número de intentos, fecha y hora de cierre entre otros.

En el espacio **Texto final** coloque mensajes motivacionales como: ¡Felicidades, ha concluido el juego! o ¡Felicidades, lo has logrado!

Texto de la parte	Párrafo 💌 B I 🖽 🗄 🖉 🖉 🖉 🖬 🖽															
superior	•	U	<u></u> S X <sub>2</sub>	X <sup>2</sup>		Ξ	∃		<b>→</b>		1					
											M [*	S.	-	₽¶	¶ł	
	Fuente Ruta: p	~	Tamaño	•	$\diamond$	H	A <sub>4</sub> B	e <sup>iz</sup>	÷	Ω		4	• <u>T</u> x	۶¶ ا	¶.	24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 2
	Fuente Ruta: p	•	Tamaño	•	<>	H	A <sub>9</sub> B	e <sup>iπ</sup>	÷	Ω		3	• <u>T</u> x	¶ ش	¶.	5 A A
Texto al final	Fuente Ruta: p Párrafo	• •	Tamaño B I			#	A <sub>B</sub>	e <sup>iπ</sup>	±	Ω		4	▼ <u>T</u> x	<b>ب</b> ¶ ا∂		
Texto al final	Fuente Ruta: p	• •	Tamaño B I S X <sub>2</sub>	• 			Δ <sub>B</sub>	e <sup>iz</sup>						¶ €	¶,	R R

## Paso 9.

El espacio **Ajustes comunes del módulo** se utiliza para indicar si la actividad es grupal, colocar un número de ID para la columna del Centro de Calificaciones, o bien, para ocultar la actividad de forma manual, en el caso que no requerir ninguna de estas opciones, se recomienda no cambiarlos.

<ul> <li>Ajustes comune</li> </ul>	es del módulo		
Visible	Mostrar •		
Número ID 😗			
Modo de grupo	No hay grupos	•	
Agrupamiento	Ninguno -		

## Paso 10.

>

El espacio **Competencias** se utiliza cuando se trabaja bajo esta modalidad, si no es así, se sugiere no variar ninguno de los campos de no ser necesario.

Competencias	
Competencias	No hay selección
del curso	Buscar V
Upon activity completion:	No hacer nada
	Añadir restricción de acceso por grupo/agrupamiento

## Paso 11.

En el espacio **Restricción de acceso** se seleccionan todas aquellas variantes de ingreso a la actividad tales como: por grupo, por nombre, por fecha u hora entre otros. Se recomienda no cambiarlos de no ser necesario.

Haga clic en el botón **Guardar cambios** y regresar al curso para finalizar la configuración del juego.

<ul> <li>Restricciones de</li> </ul>	e acceso		
Restricciones de acceso	Ninguno Añadir restricción		
	Guardar cambios y regresar al curso	Guardar cambios y mostrar	Cancelar

Programa Aprendizaje en Línea (PAL)



Este material ha sido elaborado por:

Programa de Aprendizaje en Línea (PAL)

De la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica, por lo tanto se encuentra protegido por la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos de Costa Rica, además de los convenios internacionales suscritos por la República de Costa Rica.

## Derechos Reservados.

Última actualización 2018