

## 6. Crossword (crucigrama)

En esta actividad, introduciremos palabras y definiciones para que se genere un crucigrama. Cada vez que el alumnado entre en la actividad, se generará un crucigrama con las mismas palabras y definiciones pero en distinto orden.

Aunque la actividad permite introducir espacios entre palabras, no se recomienda (especialmente si se va a usar la actividad con alumnado de los primeros cursos de primaria).

Además, podremos añadir pistas adicionales en forma de texto, audio o vídeo.

Veamos como configurar la actividad.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido y en el menú superior pulsaremos el botón "Más" y, en el desplegable, *Banco de Contenido*.



The screenshot shows the Aeducar web interface. At the top left is the 'aeducar' logo. To its right are navigation links: 'Página Principal', 'Área personal', and 'Mis cursos'. Below this is a dark blue navigation bar with tabs: 'Curso', 'Configuración', 'Participantes', 'Calificaciones', 'Informes', and 'Más'. The 'Más' tab is selected and has a red circle with the number '1' next to it. A dropdown menu is open from the 'Más' tab, listing several options: 'Banco de preguntas', 'Banco de contenido' (highlighted in yellow and marked with a red circle and the number '2'), 'Finalización del curso', 'Insignias', 'Competencias', 'Filtros', 'Repositorios', and 'Reutilización de curso'. Below the navigation bar, the main content area shows the title 'h5p: introducción a la creación de recursos' and a red 'Avisos' icon.

Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Crossword*.

Tras poner el título y la descripción de la tarea nos aparecerá lo siguiente:

palabras \*

1. Palabra

2. Palabra

+ AGREGAR PALABRA

1 Pista \*  
Pista que debería apuntar a la respuesta.

2 Respuesta \*  
Respuesta a la pista.

3 Pista extra

4  Fijar palabra en rejilla  
Comprobar si desea fijar la palabra a una posición particular en la rejilla. Las palabras con la misma alineación podrían no estar colocadas tocándose ambas.

5 Palabra de solución global  
Opcionalmente, puedes incluir una palabra de solución global que pueda derivarse de caracteres particulares en la rejilla. Solamente será visible si todos sus caracteres se pueden encontrar en el crucigrama. Por favor, ten en cuenta que aun no hay soporte de accesibilidad para esta característica.

1. Aquí escribiremos la definición de la palabra.
2. Y aquí, la palabra que tienen que escribir.
3. Este desplegable nos permite añadir pistas extras en forma de texto, imagen, audio o vídeo (en wbm o mp4).
4. Si seleccionamos el check, fijaremos la palabra a una posición particular dentro del crucigrama.
5. Aquí podemos establecer una palabra que aparezca conforme se vaya solucionando el crucigrama.
6. Para añadir más palabras a nuestro crucigrama, iremos haciendo clic aquí y configurándolas individualmente como ya hemos visto en los pasos 1 a 4.

Después tenemos los apartados habituales de "Retroalimentación global", "Tema" (donde podremos establecer una imagen de fondo para nuestro crucigrama y poner colores a las celdas...), "Anulaciones de texto y traducciones" que explicamos de forma general [aquí](#).

El apartado "**Configuraciones de comportamiento**" es especialmente interesante.

▼ Configuraciones del comportamiento

### Número de palabras a mostrar

Crear un lote aleatorio de palabras a partir del conjunto de palabras. El lote siempre contendrá por lo menos todas las palabras fijadas en la rejilla independientemente del valor de esta configuración. Un valor vacío de 0 significa usar todas las palabras.

**Habilitar retroalimentación instantánea**

**Dar puntuación a palabras**

Si esta opción está activada, las palabras contarán para determinar la puntuación. En caso contrario, se contarán los caracteres correctos.

**Aplicar penalizaciones**

Si esta opción está habilitada, por cada respuesta incorrecta se aplicará una penalización a la puntuación de -1.

**Habilitar "Intentar de nuevo"**

**Habilitar "Solución"**

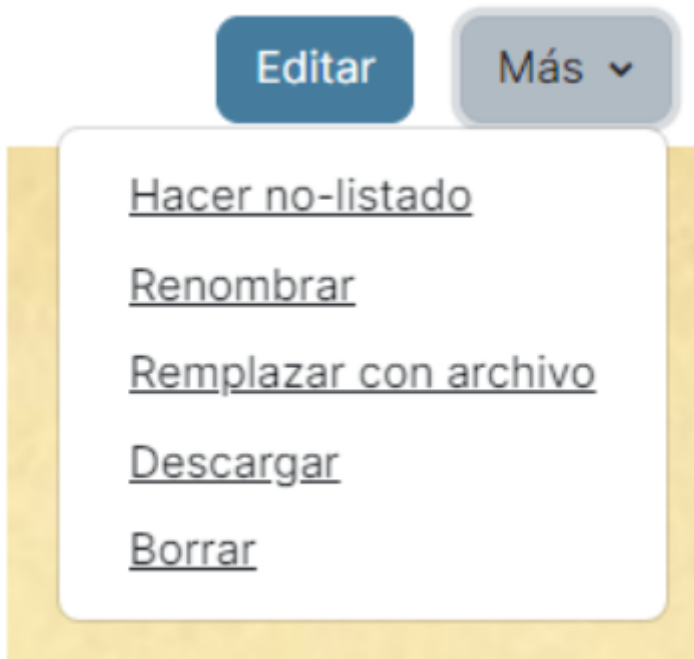
- **Número de palabras a mostrar:** podemos crear un lote de palabras y aquí establecer con cuantas de ellas queremos que se genere el crucigrama.
- **Habilitar retroalimentación instantánea:** si lo marcamos, el alumnado verá en el momento en el que escriba la solución a una definición si lo ha hecho bien o mal.
- **Dar puntuación a palabras:** si lo marcamos, la puntuación se establece por palabra. Si no lo marcamos, la puntuación la establecen los caracteres correctos.
- **Aplicar penalizaciones:** si lo marcamos, cada respuesta incorrecta penaliza -1 puntos.
- **Habilitar "Intentar de nuevo" y Habilitar "Solución":** si están marcados, se mostrarán estos botones en nuestro crucigrama.

La opción de "*Número de palabras a mostrar*" es muy útil ya que podemos ir añadiendo palabras de vocabulario que aparezcan a lo largo del curso y cada vez se generará un crucigrama con el número de palabras que queramos (y cada vez en distinto orden).

Cuando finalices de crear la actividad, haz clic en *Guardar*.

Una vez creada la actividad, podremos previsualizarla y editarla desde "*Editar*" en el Banco de contenido.

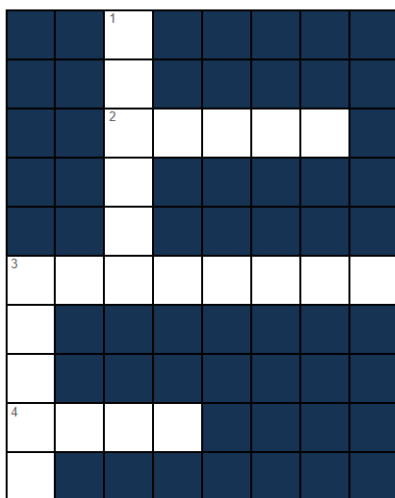
Si hacemos clic en "*Más*" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*".






[Al final de este curso](#) aprenderemos a insertar la actividad en nuestro curso de Aeducar y a configurarla para que, si lo deseamos, los resultados de la misma se vuelquen en el "Libro de calificaciones" de nuestro alumnado.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).



Lee las definiciones y escribe las palabras. Junto a cada definición tienes una pista.



**Across**

- 2 Franja de arena a lo largo de la costa, generalmente junto al mar o un lago. (5) 
- 3 Proceso de desarrollo y apertura de las flores en una planta, también se utiliza metafóricamente para referirse al desarrollo exitoso de algo. (8) 
- 4 Porción de tierra rodeada de agua por todas partes. (4) 

**Down**

- 1 Que se mueve o realiza una acción con gran velocidad. (6) 
- 3 Que no presenta dificultad, que se realiza sin esfuerzo. (5) 




 Check  Show solution  Retry

Imagen ejemplo Crosswod.



Revision #16

Created 2024-03-07 10:54:11 CET by Paola G

Updated 2024-07-28 20:32:04 CEST by Paola G