

# 7. Find the words (sopa de letras)

Este contenido nos permite generar de forma muy rápida una sopa de letras.

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*.



Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Find the words*.

1. Tras poner el título y la descripción de la tarea a nuestra sopa de letras, simplemente escribiremos la lista de palabras que deseemos que aparezcan separadas por comas en (1) (¡OJO! Coma y espacio no: solo coma). Las palabras en la sopa de letras aparecerán en mayúsculas aunque las escribamos en minúsculas. Y podrán aparecer en vertical, horizontal y diagonal y en cualquier sentido.

## Word list\*

Comma Separated list of words. Special Characters, White Spaces and Numbers Not allowed

one,two,three

▼ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

### ► Orientations

#### Vertical downwards

pool of letters from which the blanks to be filled

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

#### ☒ Prefer overlap

Determines how wordfind decides where to place a word within the puzzle. When true, it randomly selects amongst the positions the highest number of letters that overlap creating a more compact puzzle. When false, it randomly selects amongst all valid positions creating a less compact puzzle.

#### ☒ Show vocabulary

Determines whether to show vocabularies to the player

#### ☒ Enable show solution

Add a show solution button for the game

#### ☒ Enable retry

Add a retry button for the game

2. Aquí escribiremos las letras que queremos que aparezcan en nuestra sopa (si es en español, añade la Ñ. También puedes añadir las letras con tilde).
3. Si marcamos esta opción, las palabras se superpondrán unas sobre otras.
4. Si esta opción está marcada, junto a la sopa de letras aparecerá la lista de palabras que contiene, que se irán tachando conforme se vayan encontrando.
5. y 6. Si se marcan, se muestran los botones de "Mostrar solución" y "Reintentar".

Find the words es una de las actividades que, de momento, no están traducidas al español. Sin embargo, desde "Anulaciones de texto y traducciones" podremos traducir "a mano" los textos que aparezcan en la actividad. Puedes usar esta imagen como referencia:

**Text for "Check" button \***

Comprobar

**Text for "Retry" button \***

Reintentar

**Text for "Show Solution" button \***

Mostrar solución

**Counter text \***

Feedback text, variables available: @found and @totalWords. Example: '@found of @totalWords found'

@found encontradas de @totalWords palabras totales

**Time spent text \***

label for showing the time spent while playing the game

Tiempo empleado

**Feedback text \***

Feedback text, variables available: @score and @total. Example: 'You got @score of @total possible points'

Has conseguido @score puntos del total de @total puntos

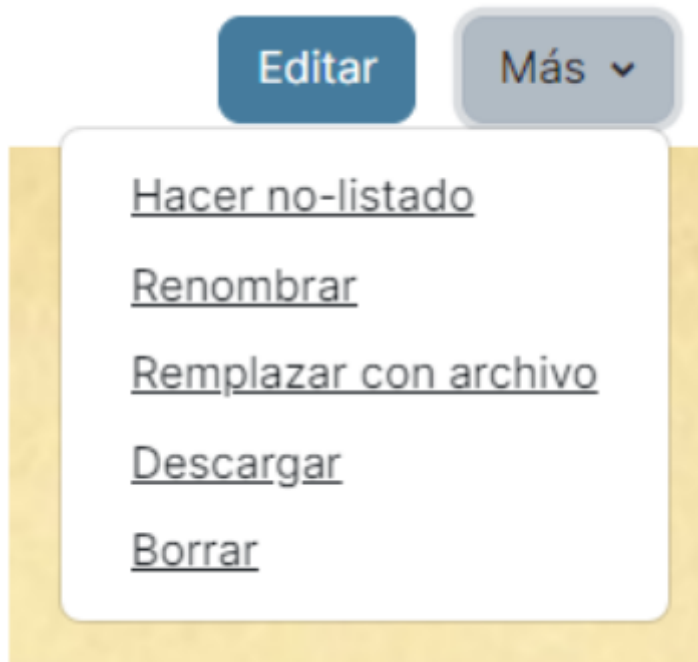
**Word list header \***

Sopa de letras

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](#).

Encuentra las palabras

Z	A	P	L	I	B	R	O	F
A	Ñ	T	I	E	R	R	A	L
R	E	O	C	A	M	I	Ó	N
I	Ü	F	T	Ó	G	S	X	D
G	G	L	P	A	O	W	P	J
Ü	I	G	Z	I	G	W	H	Ú
E	C	U	L	R	O	B	O	T
Y	L	N	V	Ü	Ó	M	Q	K
A	C	I	E	L	O	W	Z	Í

 Find the words

gato  
libro  
cielo  
tierra  
azul  
cigüeña  
camión  
zarigüeya  
robot

⌚ Time Spent : 0:00

0 of 9 found

✓ Comprobar

Imagen ejemplo Find the words

Revision #11  
Created 7 March 2024 11:56:47 by Paola G  
Updated 28 July 2024 20:32:16 by Paola G