

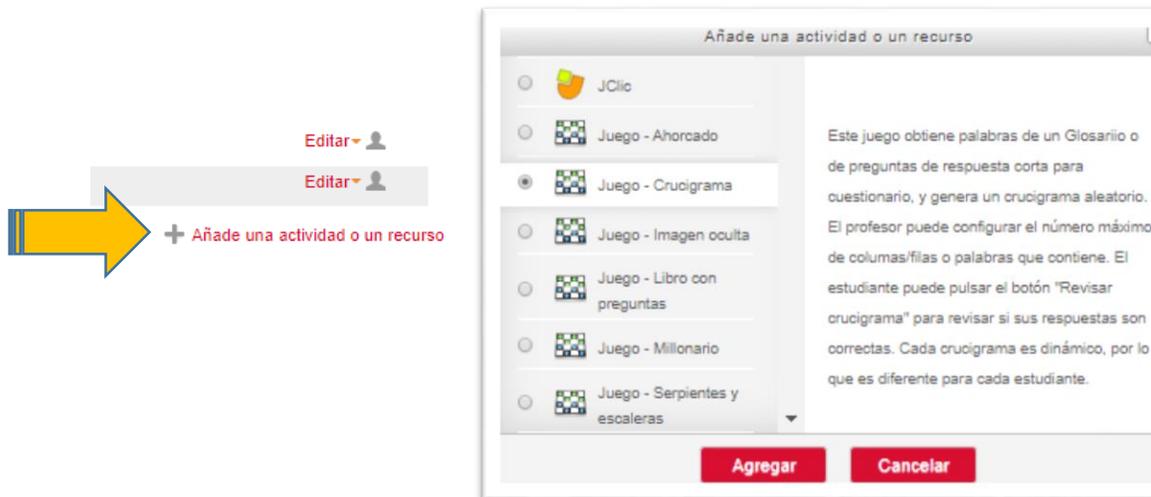


◆ ¿Cómo crear crucigramas en EV@?

1. Ingresar a plataforma EV@ (<http://uvirtual.ucsc.cl>) y activar la edición (desde botón superior o desde el menú administración).



2. Un crucigrama puede construirse a partir de un Glosario que previamente se haya realizado, y de esta forma vincular las pistas al glosario.
3. Añada la actividad Crucigrama, primero seleccionando la opción **"Añade una actividad o un recurso"** y luego desde la lista el **"Juego – Crucigrama"**.



4. **General:** en la configuración del Crucigrama deberá completar la siguiente información:

General

Name \*

Description

Muestra la descripción en la página del curso

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)

Un crucigrama puede tener tres fuentes para su implementación, en este ejemplo utilizaremos un **Glosario** que anteriormente hemos construido. Seleccionamos el nombre del glosario, y podría escoger una categoría de él si la tiene

Permite hacer distinción entre las entradas aprobadas o realizadas por el docente o todas las entradas del glosario.

Disable summarize: permite activar o desactivar la opción de resumir

## 5. Calificación:

Calificación

Categoría de calificación ⓘ Sin categorizar ▼

Calificación para aprobar ⓘ 0,00

Calif. máxima 100

Método de calificación Calificación más alta ▼

Abrir el juego ⓘ 30 ▼ abril ▼ 2020 ▼ 12 ▼ 49 ▼ ⓘ Habilitar

Cerrar el juego ⓘ 30 ▼ abril ▼ 2020 ▼ 12 ▼ 49 ▼ ⓘ Habilitar

- **Categoría de calificación:** este parámetro controla la categoría en la que las calificaciones de esta actividad están ubicadas en el libro de calificaciones.
- **Calificación para aprobar:** si un ítem tiene una calificación que los usuarios deben igualar o superar para aprobar un ítem, puede fijarla en este campo.
- **Calificación:** se define la calificación máxima que recibirá esta actividad.
- **Método de calificación:** puesto que, dentro del juego un usuario puede participar varias veces y, por lo tanto, obtener varias calificaciones, debemos indicar cómo se calculará la nota final de esta actividad. Las opciones disponibles son:
  - **Calificación más alta:** la calificación final será la más alta de todas.
  - **Calificación promedio:** la calificación final será la media de todas las calificaciones.
  - **Número de calificaciones:** el número de elementos calificados se convertirá en la nota final, teniendo en cuenta que el total no puede exceder la nota máxima de la actividad.
  - **Primer intento:** se guardará únicamente la calificación del primer intento realizado.
  - **Último intento:** se guardará únicamente la calificación del último intento realizado.
- **Abrir el juego:** los estudiantes podrán acceder a la actividad solamente después de la fecha y hora establecidas en este espacio.
- **Cerrar el juego:** los estudiantes no podrán acceder a la actividad una vez cumplida la fecha y hora establecidas en este espacio.

## 6. Opciones de crucigrama:

▼ Opciones del crucigrama

Número máximo de columnas del crucigrama	<input type="text" value="15"/>
Número mínimo de palabras	<input type="text" value="10"/>
Máximo número de palabras del crucigrama	<input type="text" value="14"/>
Permitir espacios en las palabras	<input type="text" value="Sí"/>
Diseño	<input type="text" value="Frases en la parte inferior del crucigrama"/>
Disables text-transform:uppercase in CSS	<input type="text" value="No"/>
Maximum compute time in seconds	<input type="text" value="2"/>

Las tres primeras opciones permiten indicar el número máximo de columnas, mínimo y máximo de palabras

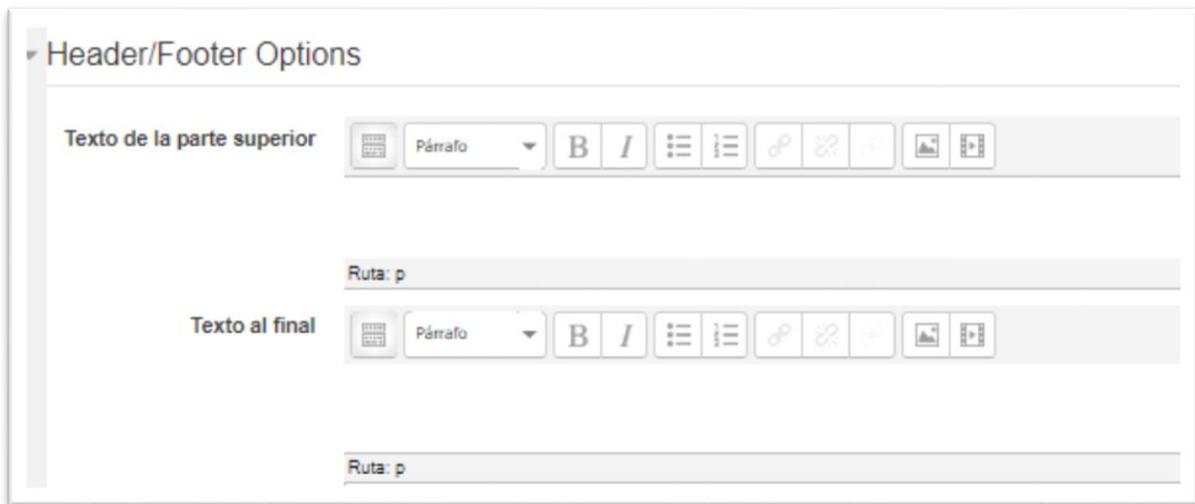
Opción para palabras compuestas

Existen dos opciones para diseño del crucigrama, que las frases se muestren en la parte inferior del crucigrama o a la derecha del mismo

**Disables text-transform: uppercase in CSS:** esta opción deshabilita la transformación automática de mayúsculas en las palabras.

**Maximum compute time in seconds:** en este espacio se puede definir el tiempo máximo de cálculo de las palabras en segundos, por defecto viene el valor 2 segundos.

- 7. Header / Footer Options: si desea personalizar los mensajes de inicio y fin



- 8. Finalmente, revise las restricciones de acceso, estas pueden ser muy útiles al momento de darle al contenido del curso una programación secuencial al curso o cuando se trabaja por grupos y se desea que un material sea visible únicamente para un grupo específico. Existen las opciones que se muestran en la imagen:

