



Transforma tu Aula Virtual: H5P en Moodle

JESÚS BAÑOS SANCHO
IES Satafi – Getafe – Madrid (España)

Versión: 6 de enero de 2026



Transforma tu Aula Virtual: H5P en Moodle, por Jesús Baños Sancho, se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

CONTENIDO

1. Qué es H5P.	5
2. Principales características de H5P.	6
3. H5P como ecosistema pedagógico.	8
4. Clasificación de los tipos de actividades H5P.	10
4.1. Posibles criterios de clasificación.	10
4.2. Por qué una clasificación pedagógica y funcional.	10
4.3. Categorías pedagógicas y funcionales.	11
5. Análisis práctico de los tipos de actividades H5P.	15
5.1. Estructura de análisis.	15
5.2. Guía práctica de actividades H5P.	16
Accordion (Acordeón)	17
Advent Calendar (Calendario de adviento)	18
Agamotto (Mezclador de imagen)	19
Arithmetic Quiz (Prueba aritmética)	20
Audio Recorder (Grabadora de audio)	21
Branching Scenario (Escenario de decisiones)	22
Chart (Gráficos)	23
Collage (Collage)	24
Column (Columna)	25
Complex fill the blanks (Rellenar espacios v. avanzada)	26
Cornell Notes (Método Cornell de toma de apuntes)	27
Course Presentation (Presentación del curso)	28
Crossword (Crucigrama)	29
Dialog Cards (Tarjetas de diálogo)	30



Dictation (Dictado)	31
Documentation Tool (Herramienta de documentación)	32
Drag and Drop (Arrastrar y soltar)	33
Drag the Words (Arrastrar palabras)	34
Essay (Ensayo)	35
Fill in the Blanks (Rellenar los espacios)	36
Find the Hotspot (Encuentra el punto caliente)	37
Find Multiple Hotspots (Encuentra múltiples puntos calientes)	38
Find the Words (Sopa de letras)	39
Flashcards (Tarjetas didácticas)	40
Game Map (Mapa de juegos)	41
Guess the Answer (Adivina la respuesta)	42
Iframe Embedder (Incrustador de contenido)	43
Image Hotspots (Imagen con puntos calientes)	44
Image Juxtaposition (Imagen yuxtapuesta)	45
Image pairing (Emparejamiento de imágenes)	46
Image Sequencing (Secuencia de imágenes)	47
Image Slider (Deslizador de imagen)	48
Impressive Presentation (Presentaciones dinámicas)	49
Information Wall (Muro de información)	50
Interactive Book (Libro interactivo)	51
Interactive Video (Vídeo interactivo)	52
KewAr Code (Código KewAr)	53
Mark de Words (Marcar las palabras)	54
Memory Game (Juego de memoria)	55
Multimedia Choice (Selección con contenido multimedia)	56
Multiple Choice (Opción múltiple)	57
Personality Quiz (Test de personalidad)	58
Questionnaire (Cuestionario)	59



Quiz (Question Set) (Conjunto de preguntas)	60
Single Choice Set (Conjunto de preguntas de opción única)	61
Sort the Paragraphs (Ordenar párrafos)	62
Speak the Words (Pronuncia la palabra)	63
Speak the Words Set (Serie de ejercicios de pronunciación)	64
Structure Strip (Estructura guiada)	65
Summary (Resumen)	66
Timeline (Línea de tiempo)	67
True/False Question (Pregunta V/F)	68
Virtual Tour (360) (Tour virtual)	69
6. Cómo añadir contenido H5P a un curso virtual.	70
6.1. Incorporar contenidos H5P como Recursos.	70
6.2. Incorporar contenidos H5P como Actividades.	70
6.3. Crear una actividad H5P desde el Banco de contenido.	71
6.4. Enlazar una actividad H5P desde el Banco de contenido.	78
7. Reutilizar contenidos H5P.	83
7.1. Permitir descargar.	84
7.2. Incrustar botón.	85
7.3. Botón de copyright.	85

1. Qué es H5P.

H5P, siglas de *HTML5 Package*, es un entorno de desarrollo de código abierto que permite crear **contenidos educativos interactivos** utilizando tecnología HTML5. Está diseñado para que los docentes puedan diseñar y personalizar actividades digitales directamente desde el navegador, sin necesidad de programar. El sistema funciona mediante formularios de configuración y herramientas visuales, lo que facilita su uso. Los contenidos generados son editables, reutilizables y compatibles con distintos dispositivos. Además, pueden integrarse fácilmente en plataformas educativas como **Moodle**.

Desde una perspectiva pedagógica, H5P no se limita a la creación de cuestionarios. Es un **entorno de autoría didáctica** que permite cubrir todas las etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje: desde la presentación de contenidos, pasando por la interacción guiada, la práctica y la evaluación formativa, hasta el refuerzo, la motivación y la recopilación de evidencias de aprendizaje. Las actividades creadas pueden utilizarse como recursos de información, herramientas de evaluación automática o como experiencias interactivas que convierten materiales tradicionales (texto, imagen, vídeo o audio) en elementos dinámicos.

Según datos oficiales, H5P ofrece actualmente **más de 50 tipos diferentes de actividades** o “*content types*”. Cada uno cumple funciones pedagógicas específicas: algunos se centran en la evaluación y la práctica, otros en la presentación y organización de contenidos, otros en la interacción multimedia, la gamificación o la integración técnica con otras plataformas.

Esta diversidad funcional permite que los docentes puedan **diseñar unidades didácticas completas** en un solo entorno, sin necesidad de recurrir a herramientas externas. Con H5P, es posible integrar contenidos explicativos, actividades interactivas, prácticas guiadas y evaluaciones, todo dentro de la misma aula virtual. Por tanto, más que una simple herramienta para crear ejercicios, H5P se presenta como un sistema integral para el diseño y desarrollo de experiencias de aprendizaje digitales.





2. Principales características de H5P.

Como ya hemos indicado, **H5P** es una herramienta de autoría digital desarrollada específicamente para el ámbito educativo y pensada para el uso directo por parte del profesorado. Su diseño no está orientado a usuarios con perfil técnico, sino a docentes que necesitan crear **materiales interactivos** de forma autónoma, rápida y con control sobre el proceso. La creación de contenidos se realiza a través de **formularios intuitivos**, opciones de configuración accesibles y previsualización inmediata, lo que permite al docente centrarse en el diseño pedagógico sin distracciones técnicas.

Una característica central de H5P es que sus contenidos son **interactivos por definición**. El alumnado no solo accede a la información, sino que debe participar activamente: tomar decisiones, explorar, responder, escribir, arrastrar elementos o interactuar con los recursos. Esta dimensión no es un añadido, sino una parte estructural de cada tipo de actividad, lo que favorece un **aprendizaje más activo y comprometido**.

H5P también destaca por su **versatilidad pedagógica**. Dentro de un mismo entorno de creación, es posible diseñar actividades muy diversas: presentaciones de contenido, prácticas guiadas, evaluaciones formativas, ejercicios de refuerzo, propuestas gamificadas o recogida de respuestas abiertas. Esta amplitud funcional permite al profesorado utilizar H5P a lo largo de **toda la secuencia didáctica**, desde la introducción hasta la evaluación, con una lógica coherente. Además, al trabajar con un sistema común, se facilita que el alumnado reconozca los patrones de interacción, lo que reduce la carga cognitiva asociada al uso de múltiples herramientas diferentes.

Otro aspecto clave es su **integración con plataformas educativas**, en especial con **Moodle**. Las actividades pueden incorporarse como recursos interactivos o como actividades evaluables, registrar intentos, ofrecer retroalimentación inmediata y sincronizarse con el libro de calificaciones. Esta integración convierte a H5P en una herramienta que **forma parte del aula virtual**, y no en un recurso externo ajeno al seguimiento del curso.

En cuanto a la **reutilización y edición**, H5P permite descargar las actividades como paquetes y volver a utilizarlas en distintos cursos o plataformas compatibles. Esto favorece el trabajo colaborativo entre docentes, la mejora progresiva de los materiales y la adaptación de una misma actividad a distintos contextos o niveles. El profesorado no parte de cero en cada ocasión, sino que puede **iterar, ajustar y perfeccionar** sus recursos.

Desde el punto de vista técnico, H5P está construido sobre **estándares web abiertos (HTML5)**. Esto asegura su compatibilidad con una amplia gama de dispositivos y navegadores, y garantiza que los contenidos sean **responsivos**, es decir, se adapten automáticamente a ordenadores, tabletas o móviles. Esta característica resulta esencial en contextos educativos donde el acceso a la tecnología puede variar considerablemente entre los estudiantes. Además, al no depender de formatos propietarios ni de licencias restrictivas, H5P se mantiene como una tecnología abierta y sostenible.

Para el profesorado, H5P ofrece un valor añadido importante: **recupera el control del diseño didáctico**. No impone metodologías cerradas ni flujos rígidos de trabajo. Por el contrario, brinda herramientas flexibles que pueden combinarse según los objetivos de aprendizaje. El docente decide cuándo incorporar una práctica, cuándo introducir un contenido interactivo o cuándo cerrar una unidad con una actividad evaluativa, siempre dentro de una **estructura pedagógica coherente**.

En conjunto, H5P representa una solución potente porque combina **facilidad de uso, riqueza didáctica e integración técnica**. Permite transformar materiales tradicionales en experiencias activas, diseñar secuencias completas dentro del aula virtual y aprovechar el tiempo del docente sin comprometer la calidad educativa. Por todo ello, más que una herramienta ocasional, H5P debe entenderse como un **aliado estratégico para la enseñanza digital y semipresencial**.

H5P: Tu Aliado Estratégico para la Enseñanza Digital

Diseñado para el Profesorado



Creación Autónoma y Rápida

Diseña materiales sin conocimientos técnicos a través de formularios intuitivos y control total.



Control Total del Diseño Didáctico

Combina herramientas flexibles para adaptarlas a tus objetivos pedagógicos específicos.



Reutiliza, Adapta y Colabora

Descarga y comparte actividades para usarlas en otros cursos o mejorarlas con colegas.



Potencial Pedagógico y Técnico

Interactivo por Definición

El alumnado no es un espectador pasivo; participa, decide y explora.



Versatilidad para toda la Lección

Úsalo para presentaciones, prácticas, evaluaciones formativas y hasta gamificación.



Integración y Acceso Universal

Se sincroniza con Moodle y funciona en cualquier dispositivo (ordenador, tablet o móvil).





3. H5P como ecosistema pedagógico.

Hasta ahora se ha explicado qué es H5P y cuáles son sus principales características. Sin embargo, para entender de forma completa su utilidad en el ámbito educativo, es necesario adoptar una mirada más amplia. H5P no debe considerarse únicamente como un conjunto de herramientas para crear ejercicios sueltos. Su verdadero valor se revela cuando se interpreta como un **ecosistema pedagógico estructurado**, diseñado para dar soporte a todas las fases del proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos digitales.

Hablar de H5P como ecosistema significa asumir que sus elementos no están pensados para funcionar de forma aislada, sino como partes de un sistema coherente, donde cada tipo de contenido se vincula con el resto. En la práctica docente, el aprendizaje no se construye a partir de tareas independientes, sino a través de **secuencias didácticas** que siguen una lógica continua: se introducen los contenidos, se guía la comprensión, se propone la práctica, se ofrece retroalimentación, se evalúan los avances y se refuerzan aprendizajes. H5P se ajusta a este esquema porque sus herramientas pueden usarse de manera integrada y flexible, respondiendo a distintas necesidades pedagógicas sin perder coherencia.

Uno de los aspectos fundamentales de este ecosistema es que H5P permite **crear y estructurar contenido**, no solo evaluarlo. Existen tipos de actividades diseñadas para la organización de la información y la presentación de contenidos, como los libros interactivos, las presentaciones o las estructuras de contenido. Estas herramientas funcionan como el andamiaje de una unidad didáctica: permiten secuenciar conceptos, contextualizar temas, establecer una narrativa y marcar el ritmo de trabajo. Además, estas actividades tienen la capacidad de **integrar otras herramientas interactivas**, lo que evita la dispersión y facilita una experiencia de aprendizaje unificada.

A partir de esta base, H5P permite incorporar **actividades de interacción y práctica guiada**. Es posible añadir ejercicios autocorregibles —como preguntas de opción múltiple, rellenar espacios, emparejar conceptos o clasificar elementos— directamente dentro del contenido. Esto ofrece al alumnado la posibilidad de aplicar lo aprendido de forma inmediata, reforzar la comprensión y corregir errores antes de que se consoliden. La práctica no queda relegada a un bloque final, sino que se distribuye de manera estratégica a lo largo del contenido. Esto es especialmente útil en contextos virtuales, donde es necesario mantener una conexión constante entre la explicación y la aplicación.

Otra dimensión clave del ecosistema H5P es su enfoque en la **evaluación formativa y el seguimiento del aprendizaje**. Muchas actividades proporcionan retroalimentación automática e inmediata, lo que ayuda al estudiante a identificar aciertos y errores y a regular su propio proceso de aprendizaje. Cuando se utiliza dentro de plataformas como **Moodle**, H5P permite registrar intentos, tiempos de respuesta y resultados, integrando esta información con el sistema de calificaciones. Así, la evaluación se convierte en parte natural del proceso didáctico y no en un componente aislado que requiere herramientas externas.

La posibilidad de trabajar con **interacción multimedia avanzada** es otra de las fortalezas del ecosistema. Recursos como vídeos, imágenes o audios pueden enriquecerse con elementos interactivos que invitan al alumnado a explorar, tomar decisiones, responder o completar actividades directamente sobre el contenido. De este modo, los medios tradicionales dejan de ser materiales pasivos para convertirse en espacios activos de aprendizaje. Este enfoque resulta especialmente adecuado para metodologías como la clase invertida, el aprendizaje autónomo o la enseñanza diferenciada, donde es fundamental que el estudiante tenga un rol activo y disponga de apoyos durante su proceso.

Desde el punto de vista motivacional, H5P incorpora **actividades lúdicas y gamificadas** que pueden utilizarse como parte integral de una secuencia didáctica. Estas herramientas —como juegos de memoria, sopas de letras, ruletas o cuestionarios cronometrados— no están pensadas como elementos aislados, sino como recursos que se integran estratégicamente para activar conocimientos previos, reforzar contenidos o cerrar unidades. La gamificación actúa aquí como un complemento que aumenta la motivación sin desviar el enfoque pedagógico.

El ecosistema también se sostiene por una serie de **herramientas técnicas y funciones de apoyo** que refuerzan su utilidad. La integración de contenidos externos (como enlaces, incrustaciones o recursos embebidos), la posibilidad de documentar procesos o reutilizar actividades ya creadas, permite conectar H5P con otros entornos digitales y trabajar de forma colaborativa entre docentes. Los contenidos no quedan limitados a un único curso o espacio virtual, sino que pueden adaptarse, actualizarse y compartirse, lo cual facilita la mejora continua y el ahorro de tiempo en la planificación didáctica.

Todo esto responde a una lógica de diseño basada en **contenidos editables, reutilizables y coherentes**. Una actividad creada con H5P puede descargarse, modificarse y reutilizarse en diferentes asignaturas, niveles educativos o contextos institucionales, sin perder su estructura ni funcionalidad. Esta capacidad de adaptación refuerza el carácter sostenible del entorno y facilita su integración en prácticas pedagógicas a largo plazo.

Entender H5P como un ecosistema pedagógico integral permite al profesorado cambiar su forma de diseñar actividades digitales. Ya no se trata de buscar una herramienta específica para cada tarea, sino de utilizar un entorno único donde es posible **diseñar, desarrollar, aplicar, evaluar y mejorar** experiencias de aprendizaje de manera coherente. H5P no reemplaza la planificación didáctica, pero la complementa y la fortalece, ofreciendo un marco técnico y pedagógico que convierte esa planificación en una práctica educativa digital sólida, estructurada y eficaz.



4. Clasificación de los tipos de actividades H5P.

Una vez definido qué es H5P, analizadas sus principales características y desarrollada la idea de que funciona como un ecosistema pedagógico completo, el siguiente paso lógico en este recorrido es abordar la **clasificación de los tipos de actividades** que ofrece la herramienta. El objetivo de este apartado es proporcionar una **guía clara y útil** que le permita orientarse entre las múltiples opciones que presenta H5P, y, sobre todo, **tomar decisiones informadas y pedagógicamente justificadas** a la hora de diseñar sus propuestas didácticas.

Actualmente, H5P pone a disposición del profesorado un total de **54 tipos de actividades**, cada uno con finalidades, estructuras y tipos de interacción diferentes. Esta diversidad es una fortaleza, pero también puede suponer una dificultad inicial si no se cuenta con una referencia que ayude a organizar y comprender el conjunto. No se trata simplemente de aprender los nombres de las actividades o de identificar su formato, sino de entender **qué aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje, en qué momento es más útil emplearlas y cómo pueden integrarse en una secuencia didáctica completa y coherente**.

Por esta razón, la clasificación no debe entenderse como un ejercicio académico ni como una taxonomía técnica, sino como una herramienta concreta al servicio del **diseño educativo**.

4.1. Posibles criterios de clasificación.

Existen múltiples formas legítimas de clasificar las actividades de H5P, en función del enfoque desde el que se mire. Por ejemplo, se podría ordenar el catálogo según:

- El **formato predominante** (texto, imagen, vídeo, audio, multimedia).
- El **tipo de interacción** que requiere del alumnado (seleccionar, arrastrar, escribir, explorar, grabar, navegar).
- El **grado de automatización** en la corrección (autoevaluable vs. revisión docente).
- El **nivel cognitivo** que moviliza (recordar, comprender, aplicar, analizar, crear).
- El **momento de uso** dentro de la secuencia didáctica (inicio, desarrollo, práctica, evaluación, cierre).
- El **carácter experiencial** (actividad expositiva, práctica, lúdica, reflexiva).
- La **función técnica** (aprendizaje directo vs. herramienta de apoyo o integración).

Todos estos criterios tienen su utilidad en contextos específicos. Sin embargo, **no todos ofrecen la misma operatividad para la toma de decisiones pedagógicas en el aula virtual**.

4.2. Por qué una clasificación pedagógica y funcional.

En este manual proponemos una **clasificación basada en criterios pedagógicos y funcionales** por una razón práctica: es la que mejor se adapta a las necesidades reales del profesorado que diseña actividades para el aula, especialmente en entornos como **Moodle**. Cuando un docente se plantea incorporar una actividad digital, rara vez se pregunta por el formato técnico del recurso. En cambio, se plantea cuestiones como:

- ¿Sirve para explicar o presentar contenidos?
- ¿Permite practicar lo aprendido?
- ¿Puede utilizarse para evaluar?
- ¿Motiva o dinamiza la clase?
- ¿Facilita recoger evidencias del aprendizaje?

A partir de estas preguntas, la clasificación pedagógica permite **relacionar directamente las herramientas con su función didáctica**, simplificando la toma de decisiones, clarificando el diseño metodológico y manteniendo la coherencia en la secuencia didáctica. Además, esta visión estructurada **respalda la idea de H5P como un ecosistema**, donde cada tipo de actividad cumple un rol específico y se complementa con los demás.

4.3. Categorías pedagógicas y funcionales.

Bajo esta lógica, los tipos de actividades disponibles en H5P se agruparemos en cinco **categorías funcionales**, cada una con un propósito pedagógico claro. Estas categorías no son compartimentos estancos, pero ofrecen un marco de referencia para organizar el conjunto:

1. Evaluación y Práctica de Conocimientos

Agrupar las actividades centradas en la respuesta activa del estudiante. Su función principal es consolidar aprendizajes, facilitar la práctica o comprobar el nivel de comprensión. Muchas de estas herramientas son autocorregibles, lo que las hace especialmente útiles para la evaluación formativa y el refuerzo individualizado.

Arithmetic Quiz	Complex Fill the Blanks	Crossword
Dialog Cards	Dictation	Drag the Words
Essay	Fill in the Blanks	Find the Words
Flashcards	Mark the Words	Multimedia Choice
Multiple Choice	Personality Quiz	Question Set (Quiz)
Questionnaire	Single Choice Set	Sort the Paragraphs
Speak the Words	Speak the Words Set	Summary
True/False Question	Guess the Answer	Drag and Drop

2. Multimedia e Imágenes Interactivas

Reúne las actividades que promueven el aprendizaje a partir de recursos audiovisuales interactivos. Estos tipos de contenido permiten que el alumnado explore, descubra o interactúe con imágenes, vídeos o sonidos, favoreciendo metodologías más activas y autónomas.

Interactive Video

Image Hotspots

Find the Hotspot

Find Multiple Hotspots

Image Slider

Image Juxtaposition

Image Pairing

Image Sequencing

Collage

Chart

Virtual Tour (360)

Audio Recorder

Multimedia Choice

3. Organización y Presentación de Contenido

Estas actividades funcionan como estructuradores de la unidad didáctica. Permiten secuenciar conceptos, integrar otros tipos de contenido y presentar la información de forma organizada. Son especialmente útiles como base para construir itinerarios de aprendizaje o como marco donde se incrustan actividades prácticas y evaluativas.

Course Presentation

Interactive Book

Page

Accordion

Timeline

Column

Structure Strip

Information Wall

Cornell Notes

Impressive Presentation

Agamotto

Branching Scenario

✓ 4. Juegos y Gamificación

Incluye herramientas con una dinámica lúdica explícita. Suelen usarse para aumentar la motivación, activar conocimientos previos o cerrar unidades de forma más atractiva. No sustituyen otras fases del aprendizaje, pero actúan como complementos que mejoran el compromiso del alumnado.

Memory Game

Game Map

Advent Calendar

AR Scavenger

5. Herramientas y Utilidades de Usuario

Engloba aquellas funcionalidades que no constituyen en sí mismas una actividad de aprendizaje, pero que facilitan tareas técnicas o de apoyo: incrustar contenidos externos, enlazar recursos, documentar procesos o reutilizar materiales. Son esenciales para una gestión eficaz del aula virtual y para enriquecer las propuestas con otros entornos digitales.

Documentation Tool

Iframe Embedder

KewAr Cod

Esta clasificación no es cerrada ni excluyente. Algunas actividades podrían desempeñar funciones distintas según el diseño del docente y el momento en el que se integren. Sin embargo, organizar los tipos de contenido de H5P desde esta **perspectiva pedagógica y funcional** permite al profesorado contar con un marco claro para decidir **qué herramienta usar, con qué propósito y en qué fase del aprendizaje**.

Así, el diseño de actividades digitales deja de ser un proceso experimental o improvisado, y se convierte en una práctica fundamentada, consciente y alineada con los objetivos didácticos. H5P, en este contexto, no es simplemente una colección de actividades, sino una **plataforma estructurada para construir experiencias de aprendizaje activas, coherentes y sostenibles**.





El Ecosistema H5P: Guía Pedagógica para Elegir la Actividad Perfecta



1. Evaluación y Práctica de Conocimientos Consolidar y Comprobar el Aprendizaje

Fomenta la respuesta activa del estudiante para reforzar conocimientos y evaluar la comprensión.

Ejemplos




-  Cuestionarios (Quiz)
-  Arrastrar Palabras (Drag the Words)
-  Verdadero/Falso
-  Rellenar Huecos



2. Multimedia e Imágenes Interactivas Explorar y Descubrir Contenido

Promueve el aprendizaje autónomo a través de la interacción con videos, imágenes y sonidos.

Ejemplos




-  Video Interactivo
-  Puntos Calientes en imagen (Image Hotspots)
-  Tour Virtual (360)



3. Organización y Presentación de Contenido Estructurar y Secuenciar la Información

Actúa como base para construir itinerarios de aprendizaje y presentar conceptos de forma organizada.

Ejemplos




-  Presentación de Curso (Course Presentation)
-  Libro Interactivo
-  Línea de Tiempo (Timeline)



4. Juegos y Gamificación Motivar y Dinamizar la Clase

Utiliza dinámicas lúdicas para aumentar el compromiso y activar conocimientos previos.

Ejemplos




-  Juego de Memoria (Memory Game)
-  Mapa de Juego (Game Map)
-  Búsqueda del Tesoro AR



5. Herramientas y Utilidades de Usuario Integrar y Apoyar Tareas Técnicas

Facilita la gestión del aula virtual al incrustar, enlazar o documentar recursos externos.

Ejemplos

-  Incrustador iFrame
-  Generador de Código QR (KewAr Code)
-  Herramienta de Documentación

5. Análisis práctico de los tipos de actividades H5P.

Una vez comprendida la lógica general de H5P como herramienta y como ecosistema pedagógico, este apartado introduce la dimensión más práctica del manual: el **análisis individual de los tipos de actividades que ofrece H5P**. El propósito es claro: ofrecer al profesorado una guía útil, accesible y directamente aplicable en el diseño de actividades para el aula virtual.

Aquí no se busca reproducir documentación técnica ni realizar descripciones extensas del funcionamiento interno de cada actividad. El enfoque es **pedagógico y funcional**, adaptado a la mirada del docente: ¿qué hace el estudiante con esta actividad?, ¿para qué resulta especialmente adecuada?, ¿qué aporta dentro de una secuencia didáctica?, ¿qué limitaciones o consideraciones deben tenerse en cuenta antes de utilizarla?

El lector encontrará en cada ficha de actividad una descripción sintética pero completa, centrada en lo esencial para su uso educativo. Las explicaciones están pensadas para **facilitar la toma de decisiones**, ayudando a elegir con criterio la actividad más adecuada en función de los objetivos de aprendizaje y del momento del proceso educativo.

5.1. Estructura de análisis.

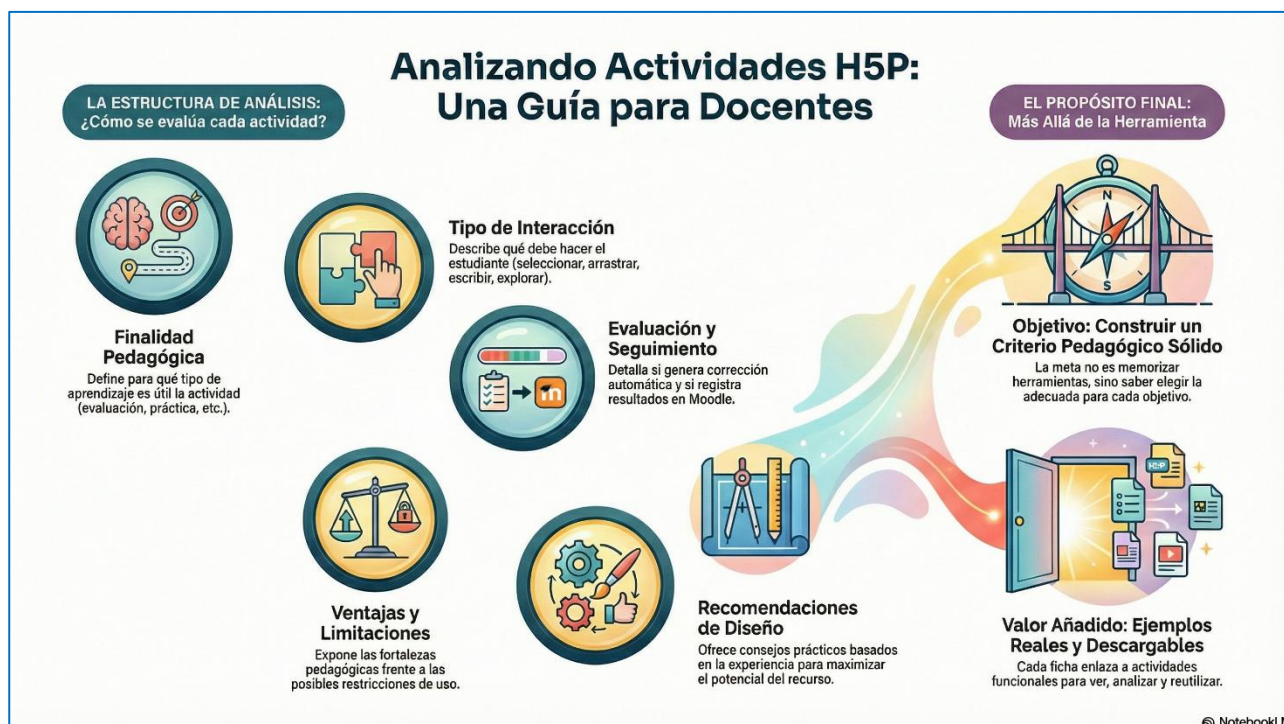
Cada tipo de contenido se presenta siguiendo una estructura fija, que permite una **lectura homogénea y comparativa**. Los criterios de análisis son los siguientes:

- **Finalidad pedagógica:** Se indica para qué tipo de procesos de aprendizaje resulta más útil la actividad (por ejemplo, comprensión, práctica, evaluación, motivación, etc.).
- **Tipo de interacción:** Describe qué debe hacer el alumnado para resolver la actividad: seleccionar, escribir, arrastrar, explorar, etc.
- **Evaluación y seguimiento:** Se detalla si la actividad permite corrección automática, si genera retroalimentación, si puede registrar resultados en plataformas como Moodle y cómo se integran estos datos en el seguimiento del curso.
- **Ventajas:** Principales aportes o fortalezas pedagógicas de la herramienta.
- **Limitaciones:** Aspectos a considerar o restricciones técnicas y pedagógicas que podrían afectar su uso.
- **Recomendaciones de diseño:** Consejos prácticos basados en la experiencia para aprovechar mejor cada tipo de actividad.
- **Ejemplo funcional en Moodle:** Enlace a una actividad real ya implementada, lista para visualizar, explorar o descargar.

Uno de los elementos distintivos de este manual es que no se limita a explicar las herramientas, sino que las **muestra en acción**. Cada ficha incorpora **enlaces a ejemplos reales de actividades H5P integradas en cursos Moodle**. Estos ejemplos no son demostraciones teóricas ni capturas de pantalla, sino actividades funcionales que pueden consultarse en línea y descargarse como punto de partida para la creación de nuevos recursos.

Esta estrategia permite al docente **aprender observando, analizando y adaptando**. Ver cómo se configura una actividad, cómo se estructura la retroalimentación o cómo se articula dentro de una unidad didáctica concreta puede ser tan formativo como leer una guía paso a paso. Además, al tratarse de ejemplos reutilizables, se facilita la adaptación al propio contexto educativo, reduciendo tiempos de diseño y mejorando la calidad del resultado final.

Así pues, el propósito de este apartado no es que el docente memorice todos los tipos de actividades disponibles, ni que domine cada una en profundidad. El objetivo es **construir un criterio pedagógico sólido** que le permita decidir, en función de sus objetivos de aprendizaje, **qué tipo de actividad utilizar, cómo integrarla en su secuencia didáctica y qué aspectos debe cuidar en su diseño**.



5.2. Guía práctica de actividades H5P.

Este apartado constituye el núcleo aplicado del manual. En él se presenta un recorrido completo por todos los tipos de actividades H5P, organizados a modo de fichas, con un enfoque claramente pedagógico y orientado a su uso real en el aula virtual. Cada actividad se analiza de forma individual, pero siempre teniendo en cuenta su papel dentro de una secuencia didáctica más amplia y su integración en entornos como Moodle.

El objetivo no es limitarse a una descripción técnica de las actividades, sino ofrecer al profesorado criterios claros para decidir cuándo y por qué utilizar cada una. A lo largo de este apartado se explica para qué tipo de aprendizaje resulta más adecuada cada actividad, cómo puede combinarse con otras dentro del ecosistema H5P y qué aspectos conviene tener en cuenta durante su diseño para que cumpla realmente su función pedagógica.

Como valor añadido, cada ficha incorpora referencias a **ejemplos funcionales integrados en cursos Moodle**, que pueden explorarse y descargarse. Estos ejemplos permiten al lector observar cómo se configuran las actividades en un contexto real, analizar buenas prácticas y reutilizar los materiales como punto de partida para sus propias propuestas. De este modo, el apartado no solo describe las posibilidades de H5P, sino que facilita su aplicación directa en el aula virtual.



Accordion (Acordeón)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Accordion* está diseñada para **organizar y presentar información de manera estructurada y progresiva**. Su formato permite mostrar contenidos extensos en bloques desplegables, lo que resulta útil para facilitar la navegación, reducir la sobrecarga cognitiva y favorecer la exploración autónoma del contenido por parte del alumnado. Es especialmente adecuada para **presentaciones temáticas**, glosarios, listados de conceptos, esquemas explicativos o respuestas a preguntas frecuentes.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **despliega y contrae secciones** de contenido para visualizar información textual y, si se desea, acompañada de imágenes o recursos multimedia. La interacción es sencilla, no evaluativa y orientada a la consulta.

c) Evaluación y seguimiento.

- No es una actividad evaluable en sí misma: no permite respuestas, puntuación ni retroalimentación automatizada.
- No registra interacciones del usuario ni genera informes de progreso.
- Su función principal es **expositiva y organizativa**, no evaluativa.

d) Ventajas.

- **Facilita la lectura estructurada:** ideal para fragmentar contenidos largos o complejos en bloques accesibles.
- **Mejora la usabilidad:** evita que el estudiante se enfrente a grandes cantidades de texto en una sola pantalla.
- **Versátil en contextos educativos:** útil tanto para materiales de estudio como para orientaciones, instrucciones o contenidos de repaso.
- **Diseño limpio y funcional:** su formato en columnas plegables favorece la concentración en una sola idea a la vez.

e) Limitaciones.

- **No permite interacción evaluativa:** no recoge respuestas ni tiene función de práctica o comprobación del aprendizaje.
- **Limitada personalización visual:** aunque se puede insertar contenido enriquecido (texto, imágenes, vídeos), el diseño general sigue un formato fijo.
- **No permite integración de otras actividades H5P dentro de los paneles:** cada bloque actúa como una sección cerrada de contenido.

f) Recomendaciones de diseño.

- Úsalo como **recurso de consulta o presentación** dentro de una secuencia didáctica más amplia.
- Organiza cada panel con **títulos claros y breves** que anticipen el contenido.
- Limita la cantidad de texto por sección para mantener la atención del lector.
- Puede funcionar muy bien como complemento dentro de un *Interactive Book* o como bloque independiente para glosarios, listas o instrucciones paso a paso.
- Asegúrate de que el orden de los paneles tenga una **lógica narrativa o temática clara**, especialmente si el alumno no está obligado a verlos todos.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Accordion - Seguridad informática](#)



Advent Calendar (Calendario de adviento)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Advent Calendar* está diseñada para ofrecer contenidos o actividades de manera **progresiva y programada en el tiempo**, emulando el funcionamiento de un calendario de adviento tradicional. Su objetivo principal es **motivar al alumnado** mediante el descubrimiento diario o secuencial de nuevas ventanas, que pueden contener texto, imágenes, vídeos, enlaces o incluso otras actividades H5P. Aunque su origen está vinculado al ámbito festivo, su uso educativo es amplio: permite presentar desafíos diarios, cápsulas de contenido, microtarefas o recursos sorpresa, todo en un formato atractivo y lúdico.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **explora ventanas numeradas** (por lo general del 1 al 24) que se desbloquean en función de la fecha o de la configuración establecida por el docente. Al hacer clic en cada ventana, accede a un contenido oculto. La interacción es de tipo exploratorio y visual.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad **no incluye mecanismos de evaluación automática** ni registros de progreso.
- No genera retroalimentación ni puntuación.
- Su uso principal es **narrativo o motivacional**, no evaluativo.
- Si se combina con otras actividades embebidas (como cuestionarios o juegos), el seguimiento dependerá de esas herramientas externas.

d) Ventajas.

- **Alta capacidad de motivación:** fomenta la curiosidad y el compromiso mediante el descubrimiento progresivo.
- **Formato atractivo:** ideal para dinamizar procesos largos o para romper la rutina con una propuesta visualmente distinta.
- **Versatilidad temática:** aunque tiene un diseño festivo, puede adaptarse a otras secuencias (como cuenta regresiva, desafíos semanales, itinerarios de lectura, etc.).
- **Permite incluir diversos tipos de contenido** en cada ventana: multimedia, enlaces, instrucciones, mensajes personalizados.

e) Limitaciones.

- **Limitado control sobre el comportamiento:** la liberación de ventanas es fija por fecha; no permite condicionar el acceso por criterios de rendimiento o avance.
- **No apto para evaluación formal:** requiere combinarse con otras actividades si se quiere hacer un seguimiento del aprendizaje.
- **Formato cerrado:** el número de ventanas y el diseño general no pueden personalizarse completamente.

f) Recomendaciones de diseño.

- Ideal para usar como **reto progresivo** o propuesta lúdica en momentos concretos del curso: inicios de unidad, semanas temáticas, proyectos especiales, etc.
- Asegúrate de que el contenido de cada ventana **tenga una función clara** dentro del proceso didáctico (refuerzo, introducción, desafío, reflexión...).
- Puede integrarse con enlaces a otras actividades evaluables en Moodle para complementar su función.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Advent Calendar - Diciembre](#)



Agamotto (Mezclador de imagen)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Agamotto* permite mostrar una **secuencia de imágenes o recursos visuales** de forma progresiva, lo que facilita la comprensión de procesos, transformaciones o comparaciones visuales. Es útil para **ilustrar cambios graduales**, explicar fases de un fenómeno, mostrar evolución temporal, comparar elementos similares o representar distintos niveles de detalle en una imagen. Su funcionalidad principal es permitir al usuario explorar una serie de imágenes en un orden establecido, **deslizándose de una a otra como si viajara visualmente a través del contenido**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **desliza un control horizontal** para ir avanzando o retrocediendo en la secuencia de imágenes. A cada imagen se le puede asociar un breve texto descriptivo. La interacción es **visual, exploratoria y secuencial**, sin necesidad de responder preguntas o completar tareas.

c) Evaluación y seguimiento.

- No es una actividad evaluativa.
- No registra interacciones ni genera puntuaciones.
- Su uso está enfocado en la **visualización de contenido**, no en la recogida de evidencias de aprendizaje.
- Puede utilizarse como complemento dentro de actividades evaluables o integrarse en un *Interactive Book* o *Course Presentation*.

d) Ventajas.

- **Visualmente potente**: permite representar procesos complejos de forma clara y atractiva.
- **Ideal para contenidos visuales**: transformación de una imagen, evolución de un fenómeno natural, restauración artística, fases de un proyecto, etc.
- **Navegación intuitiva**: el deslizador permite al estudiante controlar el ritmo y el orden de la exploración.
- **Enfoque comparativo o narrativo**: se puede utilizar tanto para mostrar diferencias entre elementos como para contar una historia visual.

e) Limitaciones.

- **Uso limitado a secuencias visuales**: no permite interacción evaluativa ni formatos combinados (texto largo, vídeo, audio, etc.).
- **Cantidad de texto reducida**: cada imagen solo puede ir acompañada de un pequeño fragmento explicativo.
- **No apto para dispositivos con pantallas muy pequeñas**, donde la navegación por deslizador es incómoda.

f) Recomendaciones de diseño.

- Selecciona una **secuencia coherente y progresiva de imágenes**, asegurando que cada paso aporte una información visual clara.
- Acompaña cada imagen con un **texto breve pero significativo**, que contextualice o destaque lo más relevante.
- Úsalo en combinación con otras actividades para **profundizar en la interpretación** de lo visualizado: puede funcionar como introducción, apoyo visual o recurso de consulta.
- Es ideal para **áreas como ciencias, historia, arte, geografía o tecnología**, donde los procesos visuales son fundamentales.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Agamotto - Cuatro estaciones](#)

[Agamotto - Atlas histórico](#)



Arithmetic Quiz (Prueba aritmética)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Arithmetic Quiz* está diseñada para reforzar el **cálculo mental y la agilidad aritmética** del alumnado. Es especialmente útil en etapas educativas donde se requiere automatizar operaciones básicas (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones), así como en contextos de repaso, práctica regular o como ejercicio complementario a la enseñanza de matemáticas.

b) Tipo de interacción.

El estudiante debe resolver operaciones matemáticas simples seleccionadas aleatoriamente, escribiendo el resultado correcto en un campo de texto. El formato es de respuesta directa y autocorregible.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad proporciona **retroalimentación inmediata** para cada respuesta.
- Se puede configurar un número determinado de preguntas por intento.
- En plataformas como **Moodle**, la actividad puede **registrar intentos y puntuaciones**, y en función de la integración técnica, enviar los resultados al libro de calificaciones si se utiliza como actividad evaluable.
- No permite preguntas personalizadas ni análisis detallado por tipo de operación.

d) Ventajas.

- **Simplicidad de uso:** su configuración es rápida y no requiere definir cada ítem manualmente.
- **Automatización:** genera las preguntas de forma aleatoria dentro de los parámetros definidos por el docente.
- **Feedback inmediato:** permite al estudiante verificar su nivel de precisión en tiempo real.
- **Utilidad transversal:** puede emplearse en contextos formales o como práctica autónoma.

e) Limitaciones.

- **Uso restringido a operaciones básicas:** no admite expresiones algebraicas, fracciones, potencias ni niveles avanzados de dificultad.
- **Escasa personalización del contenido:** el docente no puede introducir enunciados contextualizados o problemas aplicados.
- **Diseño visual limitado:** su presentación es funcional, pero no especialmente atractiva para dinámicas de gamificación.

f) Recomendaciones de diseño.

- Ideal para incluir al final de una unidad como **refuerzo automatizado**.
- Puede utilizarse como parte de un bloque de práctica dentro de una presentación o libro interactivo.
- Recomendable establecer un número equilibrado de preguntas por intento para mantener el **nivel de atención y motivación**.
- Es útil informar al alumnado sobre el carácter aleatorio del ejercicio y animar a realizar varios intentos para mejorar su rendimiento.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Arithmetic Quiz – Sumas](#)

[Arithmetic Quiz - Ecuaciones](#)



Audio Recorder (Grabadora de audio)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Audio Recorder* permite al alumnado **grabar su voz directamente desde el navegador**, generando un archivo de audio que puede descargarse o enviarse como evidencia externa. Aunque técnicamente simple, esta herramienta tiene un alto valor didáctico en actividades relacionadas con la **expresión oral, la pronunciación, la narración, la lectura en voz alta o la producción de mensajes orales**. Es especialmente útil en áreas como **lenguas extranjeras, lengua y literatura, educación artística** (música, teatro), y también en situaciones donde se busca fomentar la **reflexión verbal o el desarrollo de habilidades comunicativas**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **presiona un botón para grabar su voz**, habla durante el tiempo que necesite y luego detiene la grabación. A continuación, puede reproducirla y **descargar el archivo de audio** generado en formato .wav. La interacción es individual, asincrónica y orientada a la producción oral.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad **no incluye mecanismos de evaluación integrados** ni envía automáticamente el audio a la plataforma o al docente.
- **No almacena los audios**: el estudiante debe **descargar y enviar el archivo manualmente** por otro medio.
- No permite integrar rúbricas, retroalimentación automática ni puntuaciones.
- Su uso requiere **complementarse con otra herramienta** para recoger y evaluar la evidencia.

d) Ventajas.

- **Fomenta la producción oral autónoma**, una habilidad menos desarrollada en muchos entornos virtuales.
- **No requiere instalación ni configuración compleja**: funciona directamente desde el navegador, siempre que se autorice el uso del micrófono.
- **Aplicable a distintos niveles y áreas curriculares**.
- Permite múltiples intentos sin límite, lo que **favorece** la mejora progresiva del resultado antes de enviarlo.

e) Limitaciones.

- **No almacena grabaciones**: si el alumnado no descarga el audio antes de cerrar la ventana, se pierde el trabajo.
- **Requiere conexión a internet y permisos de micrófono**, lo que puede generar barreras en algunos dispositivos o entornos institucionales.
- **No permite edición del audio ni integración directa con Moodle**.
- El docente debe prever un canal alternativo para la recepción de las grabaciones.

f) Recomendaciones de diseño.

- Acompaña esta actividad con **instrucciones claras** sobre cómo grabar, descargar y enviar el archivo generado.
- Indica criterios específicos para la grabación: duración, tipo de respuesta esperada, aspectos a evaluar (pronunciación, claridad, estructura, contenido...).
- Puede integrarse como parte de una **secuencia más amplia**: por ejemplo, tras leer un texto, investigar un tema o preparar una presentación oral.
- Considera usarla como instrumento de **autoevaluación o reflexión oral**, especialmente en materias donde se promueve el pensamiento crítico o el análisis personal.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Audio Recorder - Provincias](#)



Branching Scenario (Escenario de decisiones)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Branching Scenario* permite crear recorridos no lineales en los que el alumnado avanza tomando decisiones que determinan el camino a seguir. Su estructura simula situaciones reales, dilemas o caminos alternativos, y resulta especialmente útil para trabajar **casos, problemas y análisis de consecuencias mediante escenarios interactivos**. Desde un punto de vista pedagógico, se trata de una actividad ideal para plantear **simulaciones interactivas, rutas personalizadas, escenarios formativos o experiencias de aprendizaje inmersivas**, en las que cada decisión afecta al desarrollo del contenido.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **lee una situación o contenido** (texto, imagen o vídeo) y debe **elegir entre varias opciones**. Cada elección lo lleva a una nueva pantalla con contenido asociado y nuevas decisiones. El recorrido puede incluir actividades H5P embebidas, preguntas, vídeos, enlaces, etc. El flujo puede ser ramificado, lineal condicional o una mezcla de ambos.

c) Evaluación y seguimiento.

- Permite **incluir actividades evaluativas dentro del recorrido** (Multiple Choice, Drag and Drop...)
- Se puede **asignar puntuación** a las respuestas e **integrar retroalimentación** en función de las elecciones.
- En Moodle, es posible que **algunas métricas se registren**, aunque la recogida de datos depende del tipo de actividades insertadas, no del recorrido completo.
- No ofrece informes detallados de la trayectoria seguida por cada estudiante.

d) Ventajas.

- **Simula situaciones reales de forma interactiva**, lo que favorece el aprendizaje significativo.
- **Favorece el pensamiento crítico y la toma de decisiones informada**.
- Permite adaptar el aprendizaje a distintos perfiles o niveles de dificultad según las rutas escogidas.
- Integra contenidos variados (texto, imagen, vídeo, preguntas) en un único entorno narrativo.
- Ideal para el trabajo autónomo, el aprendizaje basado en retos o el desarrollo de competencias transversales.

e) Limitaciones.

- **Curva de diseño más alta**: requiere una planificación previa detallada para estructurar los caminos posibles y evitar incoherencias narrativas.
- Requiere **más tiempo inicial** para diseñar los contenidos y las distintas rutas posibles.
- **Interfaz de edición compleja** si se desea crear una red de rutas extensa.
- La **experiencia del usuario puede variar mucho**: algunos estudiantes podrían recorrer solo una parte del contenido si no se diseñan mecanismos de retroalimentación o retorno.

f) Recomendaciones de diseño.

- Antes de empezar, **dibuja un esquema del flujo de decisiones**: mapea las rutas posibles, los puntos críticos y las conexiones entre pantallas.
- Crea contenidos narrativos coherentes y contextualizados: no se trata solo de elegir, sino de **reflexionar sobre las consecuencias** de cada decisión.
- Añade **actividades evaluativas en momentos clave** de la ruta para reforzar aprendizajes y mantener el foco.
- Asegúrate de incluir **retroalimentaciones claras y constructivas** que guíen al estudiante tras cada elección.
- Considera ofrecer al final un **resumen del camino recorrido** o una reflexión sobre el aprendizaje obtenido.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Branching scenario - El Futuro de un Reino: Tú decides la Historia](#)



Chart (Gráficos)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Chart* permite al docente **presentar información en forma de gráfico de barras o gráfico circular**, de manera simple y visual. Su principal objetivo es **mostrar relaciones cuantitativas** entre datos de forma comprensible, facilitando la interpretación de información estadística, resultados de encuestas, distribuciones, comparativas o procesos cuantificables. Es útil en áreas como **matemáticas, ciencias sociales, economía, ciencias naturales o tutoría**, y también para trabajar **la alfabetización visual y la lectura crítica de datos**. Su función es fundamentalmente **expositiva**, aunque puede desencadenar tareas de análisis, debate o interpretación.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **observa y analiza un gráfico generado por el docente**. La interacción se limita a la exploración visual, sin manipulación directa del contenido ni tareas asociadas por defecto. Es una actividad de **consulta y reflexión**, no de respuesta.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad **no es evaluativa** en sí misma.
- No recoge respuestas, ni genera puntuaciones ni informes de seguimiento.
- Su valor pedagógico está en **la presentación clara de datos**, no en la recogida de evidencias.
- Puede complementarse con otras herramientas (por ejemplo, cuestionarios o debates) para evaluar la interpretación del gráfico.

d) Ventajas.

- **Claridad visual**: transforma información numérica en representaciones gráficas accesibles.
- **Sencillez de configuración**: requiere pocos pasos para generar un gráfico básico.
- **Versatilidad de uso**: puede utilizarse para mostrar resultados de clase, apoyar una explicación teórica o introducir un tema a partir de datos reales.
- **Fácil integración**: se puede incrustar dentro de otras actividades H5P.

e) Limitaciones.

- **No permite interacción directa** con el gráfico: no se puede modificar en tiempo real, responder a preguntas desde el gráfico ni activar eventos desde los datos.
- **Opciones de visualización limitadas**: solo permite gráficos de barras y circulares básicos, sin personalización avanzada (colores, leyendas complejas, escalas múltiples...).
- **No es dinámica**: los datos son estáticos, cargados manualmente por el docente, sin conexión con fuentes externas ni actualizaciones automáticas.

f) Recomendaciones de diseño.

- Utiliza *Chart* como **soporte visual complementario** dentro de una secuencia más amplia: puede ser el punto de partida para una actividad analítica, una reflexión escrita o una discusión en grupo.
- Asegúrate de que el gráfico tenga un **título claro, ejes bien definidos** y categorías comprensibles.
- Incluye una breve introducción que oriente al alumnado sobre **qué observar o cómo interpretar** el gráfico.
- Considera combinarlo con preguntas abiertas en foros, tareas escritas o actividades evaluativas externas si buscas recoger aprendizajes derivados.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Chart - Nacimientos CAM](#)

[Chart - Nacimientos en 2020 CAM](#)



Collage (Collage)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Collage* permite mostrar **varias imágenes relacionadas en un mismo espacio visual**, organizadas en forma de mosaico. Se utiliza para **presentar, comparar u observar** elementos de manera conjunta y ayudar al alumnado a establecer relaciones a partir de la información visual.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **observa y explora un conjunto de imágenes dispuestas en una cuadrícula fija**. Al hacer clic sobre cada una, se amplía en pantalla completa y puede incluir un breve texto explicativo (leyenda). La interacción es de tipo visual y exploratorio.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad **no permite interacción evaluativa**: no se responde a preguntas ni se recogen datos del usuario.
- **No genera retroalimentación ni puntuación**, ni se integra con el sistema de seguimiento de plataformas como Moodle.
- Puede utilizarse como recurso de apoyo dentro de actividades evaluables (tareas, foros, cuestionarios).

d) Ventajas.

- **Representación visual efectiva**: ideal para mostrar colecciones de elementos relacionados (obras de arte, imágenes históricas, objetos culturales, etapas de un proceso, etc.).
- **Estímulo para la observación y el análisis**: útil como disparador de actividades reflexivas, descriptivas o comparativas.
- **Diseño atractivo y sencillo**: su presentación en forma de mosaico mejora la experiencia visual del alumnado.
- Puede insertarse dentro de otras actividades H5P como *Interactive Book* o *Course Presentation*.

e) Limitaciones.

- **Sin interacción evaluativa**: no permite respuestas ni integración directa con herramientas de seguimiento.
- **Texto limitado**: el espacio para las descripciones asociadas a cada imagen es breve.
- **Diseño rígido**: la cuadrícula no es personalizable más allá del número y orden de las imágenes.
- No permite incluir otros tipos de contenido interactivo dentro de las imágenes.

f) Recomendaciones de diseño.

- Selecciona imágenes que tengan **una relación clara y significativa entre sí**, ya sea temática, temporal, comparativa o conceptual.
- Acompaña cada imagen con un **texto breve pero informativo**, que aporte contexto o enfoque para la observación.
- Úsalo como **recurso de entrada o cierre** de una unidad, para activar conocimientos previos o sintetizar lo aprendido.
- Puede combinarse con otras actividades: por ejemplo, pedir al alumnado que describa, compare o analice las imágenes en una tarea escrita o foro posterior.
- Ideal para áreas como **arte, historia, geografía, biología, educación visual** o cualquier contenido que requiera trabajo con imágenes.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Collage – Picasso](#)

[Collage - Trigueros del Valle \(Valladolid\)](#)



Column (Columna)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Column* permite **agrupar varias actividades H5P en una única secuencia lineal**, organizada verticalmente. Su finalidad principal es **estructurar contenidos y tareas** que se desarrollan en un orden determinado, integrando diferentes tipos de elementos interactivos (vídeos, textos, ejercicios, imágenes, etc.) en un solo flujo de aprendizaje. Es una herramienta clave para **diseñar itinerarios didácticos autoexplicativos**, donde el alumnado pueda avanzar paso a paso en la comprensión y aplicación de un contenido, sin salir del entorno de la actividad.

b) Tipo de interacción.

El alumnado recorre una **secuencia vertical de bloques** que pueden incluir contenidos o actividades interactivas, como vídeos, preguntas o imágenes, con distintas formas de interacción según el elemento.

c) Evaluación y seguimiento.

- Si se insertan **actividades evaluables** dentro de la columna (como *Multiple Choice*, *Fill in the Blanks*, *True/False...*), se puede **obtener una puntuación final** que se registra como una única nota.
- En Moodle, la **calificación se consolida** automáticamente si se configura la actividad como evaluable.
- **No permite evaluar cada bloque por separado**: el seguimiento es global, no detallado.
- Las actividades dentro de la columna conservan su comportamiento estándar, incluida la retroalimentación inmediata si está activada.

d) Ventajas.

- **Integra múltiples elementos interactivos** en una sola actividad, lo que facilita la planificación y reduce la fragmentación del aprendizaje.
- **Permite construir secuencias didácticas completas**, desde la explicación hasta la práctica y la evaluación.
- Mejora la **experiencia del alumnado**, que no necesita abrir varias actividades por separado.
- Ahorra tiempo de navegación y mejora la organización del aula virtual.
- Compatible con una amplia variedad de tipos de contenido H5P.

e) Limitaciones.

- **Diseño exclusivamente lineal**: los elementos se presentan en orden vertical, sin posibilidad de navegación libre entre secciones.
- **No admite retroalimentación diferenciada** por bloque: la evaluación es unificada.
- **Carga cognitiva potencial**: si se incluyen demasiadas actividades en una sola columna, puede volverse extensa y difícil de gestionar para el alumnado.
- No es recomendable para secuencias con **ramificaciones complejas o decisiones condicionales** (en ese caso, es preferible usar *Branching Scenario*).

f) Recomendaciones de diseño.

- Úsala para **estructurar pequeñas unidades de trabajo**, integrando contenidos breves y actividades asociadas.
- Asegúrate de que cada elemento tenga un **propósito claro** dentro de la actividad.
- Limita el número de bloques para evitar la saturación y mantener el enfoque.
- Si quieres evaluar, añade al final una actividad autocorregible con una retroalimentación adecuada.
- Puedes utilizarla como **recurso independiente o incrustada en otras actividades**, como *Interactive Book*.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Column - Recopilación](#)



Complex fill the blanks (Rellenar espacios v. avanzada)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Complex Fill the Blanks* permite crear **ejercicios de completar textos con varias respuestas válidas** por cada hueco. Ofrece más flexibilidad que *Fill in the Blanks* y es útil para trabajar comprensión lectora, lenguaje, vocabulario o conceptos que requieren respuestas más precisas.

b) Tipo de interacción.

El alumnado debe **leer un texto con huecos** y completar cada uno escribiendo una palabra, frase corta o expresión. La corrección es automática, basada en **una lista de respuestas aceptadas** definidas por el docente, con la posibilidad de contemplar variantes y sinónimos.

c) Evaluación y seguimiento.

- Permite **retroalimentación inmediata** para cada hueco, con indicadores visuales de aciertos y errores.
- Puede configurarse con **intentos limitados o ilimitados**, y con o sin pistas.
- La puntuación se calcula automáticamente y **puede enviarse al libro de calificaciones en Moodle** si se configura como actividad evaluable.
- No admite corrección manual ni revisión de respuestas abiertas fuera del listado previsto.

d) Ventajas.

- **Alta precisión en el diseño de respuestas aceptadas**, ideal para controlar variantes correctas sin restringirse a una única solución.
- **Evaluación automatizada eficiente**, incluso con textos complejos.
- **Aplicable a múltiples disciplinas**: desde lenguas hasta ciencias sociales o biología, si se trabaja con terminología específica o estructuras definidas.
- Permite una **personalización avanzada** de las respuestas, como distinguir mayúsculas o aceptar sinónimos.

e) Limitaciones.

- **Diseño más exigente**: requiere una planificación cuidadosa de las respuestas válidas para evitar frustraciones del alumnado ante errores formales (acentos, sinónimos, variantes mínimas).
- **No apto para respuestas largas o abiertas**: está pensado para términos, expresiones cortas o estructuras lingüísticas concretas.
- **Puede generar frustración** si no se configuran suficientes variantes como correctas, especialmente en actividades lingüísticas.

f) Recomendaciones de diseño.

- Define **con claridad las instrucciones**: indica si se deben usar tildes, mayúsculas o una única palabra.
- Introduce ejemplos en el enunciado si el contexto lo permite, especialmente en los primeros usos.
- Usa esta actividad para trabajar la **precisión terminológica**, la **comprensión contextual** o la **formulación exacta de conceptos clave**.
- Combínala con otras actividades menos estructuradas (como *Essay* o *Questionnaire*) si deseas recoger respuestas más abiertas o reflexivas.
- Siempre que sea posible, **testea la actividad como estudiante** para detectar respuestas inesperadas que puedan ser correctas y no estén incluidas.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Complex fill the blanks - Seguridad de la red](#)



Cornell Notes (Método Cornell de toma de apuntes)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Cornell Notes* se basa en el **método Cornell de toma de apuntes** y ayuda al alumnado a **organizar y revisar la información** de forma estructurada. Permite trabajar la **síntesis, la reflexión y la autorregulación del aprendizaje**, y se utiliza principalmente para **recoger información** tras una clase, una lectura o un vídeo, así como para el estudio o la autoevaluación.

b) Tipo de interacción.

El alumnado completa tres bloques: notas principales, preguntas o palabras clave y un resumen final. La interacción es escrita y reflexiva, no evaluativa por defecto, y el contenido puede descargarse como archivo .txt.

c) Evaluación y seguimiento.

- No incluye evaluación automática ni retroalimentación integrada.
- Tampoco se envía directamente al libro de calificaciones de Moodle.
- Si el alumnado **descarga el resultado** y lo envía como tarea, puede ser revisado manualmente.
- Su valor reside en el **proceso de elaboración y organización del conocimiento**, no en la evaluación directa.

d) Ventajas.

- **Fomenta la toma de apuntes estructurada**, lo que facilita el estudio posterior.
- **Promueve la reflexión sobre el contenido aprendido** y la capacidad de síntesis.
- Útil para actividades de **estudio activo, portafolios, tutorías o aprendizaje autónomo**.
- Puede integrarse como parte de una secuencia didáctica más amplia (antes, durante o después de un tema).
- Exportación sencilla del contenido creado por el alumnado.

e) Limitaciones.

- **No incluye corrección automatizada ni retroalimentación inmediata**.
- **No almacena la información ingresada** dentro de la plataforma: si el estudiante no descarga el archivo, se pierde al cerrar la actividad.
- Su utilidad depende del **compromiso del estudiante** con el proceso reflexivo y de escritura.
- Puede resultar limitada si no se acompaña de **orientaciones claras** sobre qué se espera en cada campo.

f) Recomendaciones de diseño.

- Introduce la actividad explicando brevemente el **método Cornell** y su utilidad para el estudio.
- Acompaña con **instrucciones específicas**: qué debe incluirse en cada sección, longitud esperada, criterios de calidad, etc.
- Úsala después de una clase expositiva, un vídeo o una lectura, como **tarea de consolidación del contenido**.
- Puedes combinarla con una **actividad de entrega en Moodle** para recoger y evaluar los archivos descargados.
- Ideal en contextos de **aprendizaje autónomo, tutorías, preparación de exámenes o prácticas de estudio**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Cornell Notes - Ciberseguridad](#)



Course Presentation (Presentación del curso)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Course Presentation* permite crear **presentaciones interactivas en formato diapositiva**, combinando contenidos explicativos con actividades prácticas dentro de un mismo flujo de aprendizaje. Su función principal es **organizar la información de forma secuenciada y multimodal**, integrando texto, imágenes, vídeos, audio y preguntas interactivas en un recorrido lineal. Esta herramienta es ideal para diseñar **unidades didácticas autoexplicativas, lecciones interactivas, itinerarios de aprendizaje guiados o actividades de práctica distribuidas**, adaptadas a distintos niveles y estilos de aprendizaje.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **navega por una serie de diapositivas** y puede interactuar con los elementos que contiene cada una: preguntas de opción múltiple, completar huecos, arrastrar palabras, vídeos enriquecidos, imágenes con *hotspots*, entre otros. La navegación puede ser libre o condicional, según cómo la configure el docente.

c) Evaluación y seguimiento.

- Permite **incluir múltiples tipos de actividades evaluables** dentro de la presentación.
- Calcula una **puntuación global** basada en las interacciones completadas.
- En Moodle, **puede registrar la calificación final** y enviarla al libro de calificaciones si se configura como actividad evaluable.
- **No permite ver el detalle de cada pregunta por separado** dentro del sistema de seguimiento, pero la retroalimentación se muestra al estudiante en el momento.

d) Ventajas.

- **Versatilidad total:** combina contenidos, medios y actividades en una misma interfaz.
- **Diseño secuencial y pedagógico:** permite construir un recorrido didáctico completo, desde la introducción hasta la evaluación.
- Permite una alta **personalización** mediante imágenes, vídeos, audio, textos y distintos ejercicios interactivos.
- **Autonomía del estudiante:** puede avanzar a su ritmo, revisar contenido anterior o repetir prácticas.
- Útil en **modelos de clase invertida, aprendizaje autónomo y educación semipresencial**.

e) Limitaciones.

- **Curva de diseño media-alta:** requiere tiempo y planificación para integrar bien todos los elementos.
- **No es ramificable:** el recorrido es lineal; para rutas condicionales se recomienda *Branching Scenario*.
- Puede generar **sobrecarga** si se incluyen demasiados contenidos o actividades por diapositiva, y no permite incrustar otras *Course Presentation* ni gestionar intentos múltiples con retroalimentación acumulativa.

f) Recomendaciones de diseño.

- Diseña previamente un **guion instruccional claro**: define qué contenido se presenta y qué se espera que haga el alumno en cada paso.
- Evita saturar las diapositivas: **una idea principal por pantalla**, con elementos visuales de apoyo.
- Intercala explicaciones con actividades interactivas breves para **mantener el compromiso cognitivo**.
- Utiliza la funcionalidad de **resumen final** para ofrecer al estudiante una visión clara de su desempeño.
- Si vas a evaluarla, asegúrate de que las actividades insertadas **sean coherentes con los objetivos de aprendizaje** y estén configuradas correctamente.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Course Presentation - Nuevas características de Moodle 4.0](#)



Crossword (Crucigrama)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Crossword* permite crear **crucigramas interactivos**, en los que el alumnado debe completar una cuadrícula con palabras a partir de definiciones proporcionadas. Esta actividad combina **el refuerzo de vocabulario con el componente lúdico**, y es especialmente útil para trabajar la **memorización, la comprensión de conceptos clave, la ortografía** y el **reconocimiento de términos** en áreas como lenguas, ciencias, historia, biología o cualquier disciplina con terminología específica. Desde una perspectiva pedagógica, *Crossword* favorece la **recuperación activa de información** y puede emplearse tanto como herramienta de práctica como de repaso.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **lee las pistas** (definiciones, sinónimos, preguntas, etc.) y debe **escribir la palabra correspondiente** en la casilla adecuada. La actividad proporciona **retroalimentación automática**, indicando aciertos y errores en tiempo real o al finalizar, según la configuración elegida.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad **puede configurarse como evaluable**.
- Permite **retroalimentación inmediata o diferida**, dependiendo de si se activa la corrección en tiempo real.
- Calcula una **puntuación final**, que puede ser registrada en el **libro de calificaciones de Moodle** si está bien integrada.
- No muestra un desglose de errores por palabra, pero sí ofrece un resumen del desempeño global.

d) Ventajas.

- **Formato lúdico y motivador**, ideal para repasar sin recurrir a formatos repetitivos.
- **Desarrolla competencias léxicas y cognitivas**, como la atención, la memoria y la comprensión lectora.
- **Flexible en su contenido**: puede utilizarse con términos técnicos, fechas, nombres, conceptos, personajes, etc.
- Compatible con el uso en **modalidades autónomas**, como repaso previo a una evaluación.
- Puede ser reutilizado como recurso para el estudio individual.

e) Limitaciones.

- **Diseño manual de pistas y soluciones**: requiere cuidado en la redacción de definiciones claras y precisas.
- **Sensibilidad a errores de escritura**: si el alumnado comete errores ortográficos, aunque comprenda el término, puede obtener un fallo.
- **No permite pistas multimedia**: solo admite definiciones en formato texto.
- Si se insertan muchas palabras, el crucigrama puede volverse visualmente complejo en pantallas pequeñas.

f) Recomendaciones de diseño.

- Selecciona términos clave que **se hayan trabajado previamente** o que se quiera consolidar.
- Redacta pistas claras, evitando ambigüedades, y mantén una **coherencia terminológica** con los contenidos del curso.
- Usa *Crossword* como **actividad de repaso**, cierre de unidad, o como dinámica de activación antes de iniciar nuevos contenidos.
- Evita sobrecargar el crucigrama: entre 8 y 15 palabras suele ser un rango razonable para mantener la atención.
- Puedes proponer un **reto voluntario** o hacerlo parte de una **gamificación** en el aula virtual.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Crossword - Enseñanza musical](#)

[Crossword - Términos geográficos](#)



Dialog Cards (Tarjetas de diálogo)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad Dialog Cards permite crear **tarjetas digitales de estudio** en las que se presenta una información en una cara y su respuesta, traducción o explicación en la otra. Está pensada para facilitar la **memorización**, el **reconocimiento de patrones** y el **aprendizaje repetitivo**, y resulta especialmente útil para trabajar **lenguas extranjeras**, **vocabulario técnico**, **definiciones**, **fórmulas o emparejamientos clave**. Su valor pedagógico reside en que activa la memoria, favorece la repetición espaciada y permite al alumnado entrenarse de forma autónoma.

b) Tipo de interacción.

El alumnado visualiza una **tarjeta frontal** (texto o imagen) y, tras reflexionar o intentar recordar la respuesta, puede **dar la vuelta** a la tarjeta para comprobarla. La interacción es **exploratoria y autorregulada**: no hay evaluación automática ni puntuación, sino un ejercicio de memoria y autocorrección.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad **no es evaluativa** por defecto.
- No registra respuestas ni envía resultados a Moodle.
- Su uso es **autónomo**, orientado al autoaprendizaje.
- Puede complementarse con otra actividad para recoger evidencias (por ejemplo, un cuestionario posterior o una entrega escrita basada en las tarjetas).

d) Ventajas.

- **Simplicidad y eficacia**: formato claro, directo y fácil de usar.
- **Ideal para el trabajo autónomo**, repaso o aprendizaje progresivo.
- **Versatilidad temática**: se adapta a cualquier contenido basado en asociaciones (término-definición, pregunta-respuesta, palabra-traducción, etc.).
- Posibilidad de incluir **texto, imágenes y audio**, lo es útil para estudiantes con distintos estilos de aprendizaje.
- Favorece el **aprendizaje activo**: obliga al alumnado a anticipar mentalmente la respuesta antes de revelarla.

e) Limitaciones.

- **No permite seguimiento del desempeño**: no hay medición ni retroalimentación.
- No es adecuada para evaluar el aprendizaje, sino para **acompañar el proceso de adquisición**.
- Si se incluyen muchas tarjetas, puede perder efectividad sin una estrategia de repaso planificada.
- **No ofrece aleatorización entre sesiones**: el orden de las tarjetas es siempre el mismo si no se configura lo contrario.

f) Recomendaciones de diseño.

- Usa frases o palabras clave en el anverso y respuestas claras en el reverso. Evita explicaciones extensas.
- Ideal para **fomentar la repetición espaciada**: se recomienda su uso frecuente y en sesiones breves.
- Puede acompañarse de una **consigna metacognitiva** (“¿Sabías esta? ¿Necesitas volver a repasarla?”) para fomentar la autorregulación.
- Complementa con tareas donde el alumnado **demuestre lo aprendido con las tarjetas**: producción escrita, presentación oral, práctica con pares, etc.
- Muy útil como técnica de estudio en entornos asincrónicos, sobre todo cuando se une como una rutina habitual.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Dialog Card - Energías renovables](#)



Dictation (Dictado)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Dictation* permite al alumnado **escuchar un audio y escribir exactamente lo que ha entendido**, con el objetivo de trabajar la **comprensión auditiva, la precisión ortográfica y la atención al detalle**. Es especialmente útil en la enseñanza de **lenguas extranjeras**, pero también puede emplearse en **lengua materna, música (dictados rítmicos o melódicos), ortografía o memorización de fórmulas o fragmentos textuales**. Desde el punto de vista pedagógico, *Dictation* fomenta el desarrollo de **habilidades de escucha activa, la escritura precisa y el entrenamiento de la memoria a corto plazo**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **escucha una pista de audio** (grabada o generada automáticamente) y debe **escribir exactamente lo que oye** en un campo de texto. Puede reproducir el audio varias veces según la configuración, y al enviar su respuesta, recibe **retroalimentación automática** que señala aciertos y errores palabra por palabra.

c) Evaluación y seguimiento.

- La corrección es automática y **palabra por palabra**, con posibilidad de **mostrar los errores** y el texto correcto.
- La puntuación se basa en el número de palabras correctas.
- En Moodle, si está correctamente configurada, la actividad **puede registrar la calificación en el libro de calificaciones**.
- No admite variaciones ni sinónimos: la respuesta debe coincidir exactamente con el texto esperado.

d) Ventajas.

- **Entrena comprensión auditiva y escritura precisa** de forma simultánea.
- **Retroalimentación inmediata** que ayuda a detectar errores concretos (omisiones, ortografía, orden).
- Puede utilizarse con **audio personalizado o con síntesis de voz automática (text-to-speech)**.
- Útil en niveles iniciales o intermedios en lenguas, o para reforzar estructuras fijas (frases hechas, definiciones).
- Actividad breve, clara y de **alto valor formativo si se practica con regularidad**.

e) Limitaciones.

- **No tolera errores mínimos**: cualquier variación se marca como incorrecta.
- **No permite evaluar comprensión general**: está centrada en la reproducción exacta del texto, no en su interpretación.
- Puede generar **frustración si el texto es demasiado complejo** o no se han dado pautas previas.
- Requiere un entorno tranquilo y dispositivos con buen audio para que funcione adecuadamente.

f) Recomendaciones de diseño.

- Comienza con frases breves y claras, especialmente si el alumnado no está familiarizado con esta dinámica.
- Si usas texto a voz, **elige una voz clara y ajusta la velocidad de lectura** según el nivel del grupo.
- Avisa si la actividad **es sensible a signos de puntuación, tildes o mayúsculas**.
- Puede utilizarse como parte de una rutina diaria o como práctica previa a una tarea de producción escrita.
- Acompaña la actividad con una segunda fase opcional: por ejemplo, una **reflexión sobre los errores**, una revisión en grupo o una versión corregida con audio pausado.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Dictation - Aprendizaje de idiomas](#)



Documentation Tool (Herramienta de documentación)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Documentation Tool* permite al alumnado **crear un documento estructurado** siguiendo una serie de pasos definidos por el docente. Está pensada para la **reflexión escrita, la planificación de proyectos, la recogida de evidencias o la autoevaluación**, y funciona como un portafolio digital sencillo que guía al estudiante en la documentación de su propio proceso de aprendizaje.

b) Tipo de interacción.

El alumnado interactúa con una **serie de campos de texto**, organizados en secciones o pasos (por ejemplo: objetivos, tareas, dificultades, conclusiones). Una vez completados, puede **descargar el documento final en formato PDF** o **enviarlo por correo electrónico** si se habilita esa opción.

c) Evaluación y seguimiento.

- No tiene corrección automática ni puntuación.
- **No envía información directamente al aula virtual (Moodle)**: si el docente desea evaluar el contenido, el alumnado debe **subir el documento descargado como tarea**.
- La actividad es útil para procesos de **evaluación cualitativa, formativa o reflexiva**, más que para calificaciones numéricas.

d) Ventajas.

- **Fomenta la escritura estructurada**, guiada por pasos o preguntas.
- Útil para **portafolios, diarios de aprendizaje, proyectos, prácticas, tutorías, informes o actividades de autoevaluación**.
- El diseño es **modular y personalizable**: el docente define los títulos de cada sección.
- Permite al alumnado **descargar y conservar un registro de su proceso**.
- Aumenta la **autonomía y la autorregulación** si se integra en una secuencia formativa coherente.

e) Limitaciones.

- **No guarda automáticamente la información escrita**: si el alumno no descarga el PDF, los datos se pierden al cerrar la actividad.
- No permite retroalimentación directa del docente dentro de la misma herramienta.
- Solo admite **texto plano**, sin posibilidad de insertar imágenes, enlaces o formatos enriquecidos.
- Puede resultar poco atractiva si no se acompaña de instrucciones claras y una buena contextualización.

f) Recomendaciones de diseño.

- Define con precisión el **objetivo pedagógico** de la actividad (reflexión, evaluación, planificación, síntesis...).
- Personaliza los apartados para que sigan una lógica clara, como una secuencia de proyecto, una rutina de pensamiento o una plantilla de autoevaluación.
- Avisa al alumnado de que **debe descargar el documento al finalizar** para no perder el trabajo.
- Puedes combinarla con una **actividad de entrega** en Moodle para recibir los documentos completos.
- Úsala como **instrumento de recogida de evidencias** en actividades que impliquen un proceso (trabajos largos, prácticas, resolución de casos, etc.).

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Documentation Tool - Proyecto de SCE](#)



Drag and Drop (Arrastrar y soltar)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Drag and Drop* permite crear **ejercicios de asociación o clasificación mediante el arrastre de elementos** a su lugar correcto. El alumnado manipula palabras, imágenes o textos según unas reglas definidas, lo que la hace muy útil para **practicar la comprensión, reforzar relaciones conceptuales y trabajar categorías, estructuras o secuencias** de forma activa y visual.

b) Tipo de interacción.

El estudiante interactúa **arrastrando elementos (texto o imágenes)** desde una zona de origen hacia zonas de destino o espacios vacíos dentro de una imagen o texto base. La actividad puede configurarse con **varias soluciones correctas**, con elementos que se reutilizan o que desaparecen tras colocarse.

c) Evaluación y seguimiento.

- **Evaluación automática inmediata**, con retroalimentación visual (correcto/incorrecto) y puntuación.
- Se puede limitar el número de intentos o permitir reintentos ilimitados.
- En Moodle, **puede registrar la puntuación en el libro de calificaciones**, siempre que esté configurada como actividad evaluable.
- Puede mostrar un resumen final de aciertos/errores.

d) Ventajas.

- **Visualmente atractiva y dinámica**: ideal para actividades prácticas que exigen atención y análisis.
- Muy útil en contextos donde el conocimiento requiere **clasificación, relación o reconocimiento de patrones**.
- Compatible con **texto, imágenes o combinaciones de ambos**.
- Favorece la **retroalimentación inmediata** y el aprendizaje autónomo.
- Funciona bien en dispositivos táctiles, lo que facilita su uso en contextos móviles o con alumnado con diferentes estilos de interacción.

e) Limitaciones.

- Su **diseño es más técnico** que el de otras actividades y requiere especial cuidado en la colocación de zonas y elementos, sobre todo si se usan fondos complejos.
- No es recomendable para **conceptos ambiguos o abiertos**, ya que exige una interpretación clara y limitada.
- Puede volverse confusa si hay **demasiados elementos simultáneos** o zonas muy pequeñas.
- No es ideal para evaluar producción escrita ni razonamiento complejo.

f) Recomendaciones de diseño.

- Usa esta actividad para relaciones claras, como causa-efecto, pregunta-respuesta o término-definición.
- Asegúrate de que los elementos **tengan sentido por sí mismos** y que la solución sea clara y objetiva.
- Si trabajas sobre una imagen de fondo (por ejemplo, un mapa o esquema), asegúrate de que **las zonas de destino estén bien delimitadas y visibles**.
- Evita sobrecargar la pantalla; si hay muchos ítems, es mejor dividirlos en varias actividades.
- Introduce **una breve consigna orientativa**: cuántos elementos hay que arrastrar, si pueden repetirse o si hay más de una solución posible.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Drag and Drop - Tipos de palabras](#)

[Drag and Drop – Banderas](#)

[Drag and Drop - Diagnóstico](#)



Drag the Words (Arrastrar palabras)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Drag the Words* permite al alumnado **completar un texto con palabras arrastrables**, que deben colocarse en los espacios vacíos correspondientes. Su finalidad principal es **reforzar estructuras lingüísticas, trabajar la comprensión de contenido, consolidar vocabulario o practicar fórmulas y secuencias específicas**.

Se trata de una herramienta especialmente útil para asignaturas de **lenguas, ciencias, historia, matemáticas o cualquier disciplina en la que se necesite practicar construcciones precisas dentro de un contexto**. A nivel pedagógico, favorece la **comprensión contextual, el reconocimiento de patrones y la precisión en el uso del lenguaje**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado ve un **texto con espacios en blanco** y un conjunto de palabras para arrastrar a cada hueco. Puede haber más palabras que espacios, lo que aumenta la dificultad y exige mayor comprensión del contexto.

c) Evaluación y seguimiento.

- Ofrece **corrección automática e inmediata**, indicando aciertos y errores.
- Se puede configurar para permitir **varios intentos**, mostrar la solución correcta o bloquear tras un intento.
- En Moodle, **puede enviar la puntuación al libro de calificaciones**, si se configura como actividad evaluable.
- La evaluación es **objetiva y basada en coincidencias exactas**.

d) Ventajas.

- **Fácil de diseñar y rápida de completar**, ideal para repaso o práctica continua.
- Permite trabajar **lenguaje en contexto**, no como listas aisladas.
- Muy útil para reforzar **gramática, tiempos verbales, terminología, fórmulas o definiciones**.
- Ofrece **retroalimentación inmediata**, lo que facilita la autorregulación del aprendizaje.
- Compatible con dispositivos móviles y táctiles.

e) Limitaciones.

- **No permite respuestas alternativas ni sinónimos**: cada hueco tiene una única respuesta válida.
- **No es adecuada para evaluar producción libre ni habilidades expresivas**.
- En textos largos con muchos huecos, puede resultar mecánica o poco motivadora si no se contextualiza bien.
- No incluye pistas específicas para cada palabra ni retroalimentación personalizada por error.

f) Recomendaciones de diseño.

- Usa frases o párrafos **contextualizados y significativos**, no listas de frases sin relación.
- Limita el número de huecos (idealmente entre 5 y 10) para **evitar la sobrecarga cognitiva**.
- Asegúrate de que las **palabras clave sean claras y no ambiguas**.
- Puedes incluir palabras “distractoras” para aumentar la dificultad, pero sin generar confusión innecesaria.
- Integra esta actividad como parte de una secuencia: por ejemplo, tras una lectura, una clase explicativa o como refuerzo antes de una evaluación.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Drag the Words - Isabel II y el proceso de construcción del Estado liberal](#)

[Drag the Words - Monarquía Española](#)

[Drag the Words - El acuerdo Sykes-Picot](#)

[Drag the Words - Apagón eléctrico](#)

[Drag the Words - Malware](#)

[Drag the Words - Unidades](#)



Essay (Ensayo)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Essay* permite al alumnado **responder mediante un texto libre a una consigna dada**, lo que la convierte en una herramienta clave para **evaluar la expresión escrita, el razonamiento, la argumentación o la capacidad de síntesis**. Es especialmente útil en contextos donde se busca **trabajar la escritura formal, desarrollar ideas complejas, explicar procesos o reflexionar sobre contenidos**. A diferencia de otras actividades, *Essay* incorpora un sistema básico de **corrección automática basada en palabras clave**, aunque no reemplaza la revisión docente en tareas complejas.

b) Tipo de interacción.

El alumnado redacta un **texto en un campo abierto**, en respuesta a una consigna planteada. Puede escribir con libertad, sin restricciones de extensión (aunque se pueden establecer límites mínimos y máximos). Al finalizar, el sistema analiza el contenido en busca de **palabras clave o frases definidas previamente** por el docente y genera una **retroalimentación automática** si se cumplen ciertos criterios.

c) Evaluación y seguimiento.

- Se puede establecer una **puntuación automática en función de la presencia de palabras clave**, aunque es una aproximación limitada.
- En Moodle, la actividad **puede registrar una puntuación en el libro de calificaciones**, si se configura correctamente.
- El sistema **no evalúa coherencia, ortografía, ni redacción formal**: solo detecta coincidencias textuales.
- Se recomienda utilizarla **complementada con una revisión manual** si se desea una evaluación más cualitativa.

d) Ventajas.

- **Fomenta la producción escrita y el pensamiento crítico.**
- Permite **adaptar las consignas a cualquier nivel educativo o disciplina.**
- Puede incluir **retroalimentación orientadora automática**, útil para prácticas repetidas.
- Buena herramienta para el **aprendizaje autónomo**, siempre que se definan criterios claros.
- Útil para trabajar objetivos relacionados con la **expresión, análisis y argumentación.**

e) Limitaciones.

- **La evaluación automática es limitada**: no capta matices, estructura ni errores de redacción.
- El sistema **no reconoce sinónimos ni variantes gramaticales**: las palabras clave deben coincidir con exactitud.
- No permite **comentarios personalizados del docente dentro de la misma actividad.**
- No sustituye tareas de escritura que requieran revisión detallada o corrección formativa.

f) Recomendaciones de diseño.

- Plantea **consignas claras y acotadas**, que puedan responderse con estructuras esperadas y vocabulario técnico.
- Define **palabras clave estratégicamente**, con variantes ortográficas o gramaticales si es necesario.
- Informa al alumnado que la corrección es automatizada y que su función es orientadora, **no definitiva.**
- Utilízala como **práctica previa** a una tarea más formal o dentro de una rutina de escritura habitual.
- Puedes vincularla a una posterior **tarea de revisión docente** o foro de discusión sobre las respuestas escritas.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Essay - Acuerdo Sykes-Picot y sus consecuencias](#)

[Essay - Lectura libro](#)



Fill in the Blanks (Rellenar los espacios)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Fill in the Blanks* permite **completar un texto escribiendo directamente en los espacios en blanco**. Es útil para trabajar **vocabulario, estructuras lingüísticas, comprensión lectora o el recuerdo de información clave**, y favorece el **aprendizaje contextualizado, la precisión escrita y la atención al detalle**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado visualiza un **texto con huecos**, y debe **escribir la palabra o expresión exacta** que corresponde en cada uno. El docente define previamente las respuestas correctas, pudiendo incluir **múltiples soluciones válidas por cada hueco**, lo que ofrece cierta flexibilidad.

c) Evaluación y seguimiento.

- **Evaluación automática inmediata**: se corrige al instante tras pulsar “Comprobar”.
- Puede mostrar **retroalimentación por hueco** y una **puntuación total**.
- Se pueden permitir varios intentos o mostrar la solución correcta.
- En Moodle, **puede registrar la puntuación en el libro de calificaciones** si se configura como evaluable.
- El sistema **distingue entre mayúsculas/minúsculas o tildes**, según configuración.

d) Ventajas.

- Muy útil para trabajar **reconocimiento y uso correcto de términos o estructuras**.
- Ofrece **retroalimentación inmediata** y clara.
- Se puede **ajustar la dificultad** según el número de huecos y el nivel de contextualización.
- Compatible con **aprendizaje autónomo** y prácticas breves.
- Admite múltiples respuestas correctas por hueco, si se desea mayor tolerancia.

e) Limitaciones.

- **No apta para evaluar comprensión general o producción libre**.
- Requiere **respuestas exactas**, lo que puede penalizar errores tipográficos o sinónimos no previstos.
- En textos largos con muchos huecos, puede volverse mecánica o desmotivadora si no se contextualiza bien.
- No ofrece una corrección cualitativa: solo identifica si la palabra es la esperada o no.

f) Recomendaciones de diseño.

- Elige textos con **estructura clara y vocabulario clave**, evitando ambigüedades.
- Define **respuestas alternativas válidas** para evitar penalizaciones injustas.
- Acompaña la actividad con una **consigna clara**: número de intentos, uso de tildes, puntuación, etc.
- Úsala como práctica después de una lectura, vídeo o clase expositiva.
- Puede combinarse con una actividad complementaria que permita **reflexionar sobre los errores** o realizar una **corrección guiada**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Fill in the Blanks - Energía y desarrollo sostenible: ODS 7](#)

[Fill in the Blanks - Transmisión de datos: medios, señales y protocolos básicos](#)

[Fill in the Blanks - Música clásica](#)

[Fill in the Blanks - Energías renovables \(I\)](#)

[Fill in the Blanks - Energías renovables \(II\)](#)

[Fill in the Blanks - Seguridad informática](#)



Find the Hotspot (Encuentra el punto caliente)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Find the Hotspot* permite al alumnado **localizar un punto concreto dentro de una imagen**. Es útil para trabajar el **reconocimiento visual y espacial y para asociar conceptos a ubicaciones**, como en mapas, esquemas, diagramas o imágenes técnicas, favoreciendo la atención al detalle y el aprendizaje visual. Útil en biología (partes del cuerpo, células), geografía (ubicaciones en mapas), tecnología (componentes de un dispositivo), arte (elementos en una obra), anatomía, física, entre otras.

b) Tipo de interacción.

El alumnado observa una imagen general y debe **hacer clic sobre un área específica** definida previamente por el docente como “hotspot” (zona correcta). Si acierta, recibe una retroalimentación positiva; si falla, puede intentarlo nuevamente o recibir la respuesta correcta, según la configuración.

c) Evaluación y seguimiento.

- **Evaluación automática inmediata** con retroalimentación de acierto/error.
- En Moodle, **puede registrar calificación**, si se configura como actividad evaluable.
- Se puede limitar el número de intentos o permitir intentos múltiples.
- Admite actividades **de una sola pregunta** (un *hotspot* por imagen).

d) Ventajas.

- Excelente para actividades de **identificación visual rápida y concreta**.
- Interfaz intuitiva y directa, sin distracciones.
- Refuerza la **asociación entre información textual y representación gráfica**.
- Útil en procesos de diagnóstico rápido, prácticas de repaso o como elemento motivador dentro de una unidad.
- Compatible con imágenes de todo tipo (fotografías, mapas, esquemas, ilustraciones).

e) Limitaciones.

- Solo permite **una zona correcta por actividad**. Si se necesita identificar varios elementos, es mejor usar *Find Multiple Hotspots*.
- La **zona correcta debe definirse con cuidado**; si es demasiado pequeña o ambigua puede generar frustración.
- No ofrece explicación detallada del error ni permite justificar la elección del alumno.
- No recomendable para evaluar razonamiento complejo, ya que se centra en la acción puntual de hacer clic.

f) Recomendaciones de diseño.

- Usa **imágenes claras, bien definidas y de buena calidad**.
- Define la zona activa (hotspot) con un tamaño **suficiente para ser detectado sin dificultad**, pero sin hacerlo obvio.
- Acompaña con una **consigna precisa y contextualizada**, por ejemplo: “Haz clic sobre el hígado”, “Encuentra el vértice opuesto”, etc.
- Puede emplearse como **actividad inicial de exploración**, como repaso o incluso como parte de una gamificación.
- Si necesitas trabajar más de un punto en la imagen, considera utilizar *Find Multiple Hotspots* o *Image Hotspots*.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Find the Hotspot – Osciloscopio](#)

[Find the Hotspot - Dónde está Wally \(I\)](#)

[Find the Hotspot - Dónde está Wally \(II\)](#)



Find Multiple Hotspots (Encuentra múltiples puntos calientes)

a) Finalidad pedagógica.

Find Multiple Hotspots permite **identificar varios puntos correctos dentro de una imagen** haciendo clic sobre las zonas adecuadas. Es útil para trabajar la **interpretación de mapas, esquemas o diagramas** y desarrollar la **observación visual y la identificación de múltiples elementos** dentro de un mismo conjunto.

b) Tipo de interacción.

El alumnado visualiza una **imagen completa** y debe **marcar (haciendo clic) todas las zonas correctas** que el docente ha definido previamente. Las respuestas se confirman al final, mostrando cuáles eran las zonas correctas e incorrectas. Se pueden configurar **varias zonas válidas** dentro de la misma imagen y añadir **retroalimentación automática**.

c) Evaluación y seguimiento.

- **Corrección automática inmediata**, con puntuación basada en los aciertos y errores al seleccionar zonas.
- En Moodle, **puede registrar la calificación en el libro de calificaciones**, si se configura como evaluable.
- Admite **puntuación parcial** si se aciertan algunos puntos, pero no todos.
- El sistema **muestra visualmente las zonas seleccionadas correctamente o erróneamente** tras el envío.

d) Ventajas.

- **Ideal para reconocer estructuras visuales complejas**: mapas, esquemas anatómicos, sistemas técnicos, etc.
- Permite trabajar la **relación entre teoría y representación gráfica**.
- Útil tanto para **evaluación formativa** como para actividades exploratorias o motivacionales.
- Se puede utilizar para **enseñanza por descubrimiento**, donde el alumno investiga visualmente y reflexiona sobre sus elecciones.
- **Visualmente atractivo e intuitivo**, incluso para alumnado con poca experiencia digital.

e) Limitaciones.

- Requiere una **preparación técnica cuidadosa**, ya que cada “hotspot” debe marcarse manualmente con un tamaño adecuado.
- No permite justificar o explicar por qué se han elegido ciertos puntos.
- Si hay muchas zonas en la imagen, **puede resultar abrumador** o perder claridad.
- No apto para evaluar razonamiento complejo ni para producir contenido escrito.

f) Recomendaciones de diseño.

- Usa imágenes de buena resolución y **define zonas de respuesta suficientemente amplias** para que puedan identificarse con facilidad.
- **No sobrecargues la imagen**: elige entre 3 y 6 puntos clave, dependiendo del nivel del alumnado.
- Redacta una **consigna clara y concreta**, por ejemplo: “Haz clic en todas las partes del aparato digestivo” o “Selecciona los países que forman parte de la Unión Europea”.
- Puedes utilizarlo como parte de una **actividad de repaso, diagnóstico inicial o cierre de unidad**.
- Si lo combinas con actividades posteriores (de análisis o reflexión), aumenta su valor didáctico.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Find Multiple Hotspots – Catedrales](#)

[Find Multiple Hotspots - Números primos](#)

[Find Multiple Hotspots - Instrumentos](#)



Find the Words (Sopa de letras)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Find the Words* permite al alumnado **buscar y marcar palabras ocultas dentro de una sopa de letras interactiva**. Su función principal es **reforzar el reconocimiento ortográfico, el repaso de vocabulario y la familiarización con términos clave** de una unidad de contenido. Aunque su dinámica es sencilla, puede ser útil como **actividad de activación, motivación o refuerzo**, especialmente en entornos donde se desea combinar el aprendizaje con dinámicas más lúdicas.

Desde el punto de vista pedagógico, resulta eficaz para **visualizar y consolidar términos**, y para **trabajar con estudiantes en proceso de alfabetización, en segundas lenguas o en entornos de aprendizaje basado en juegos**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado ve una cuadrícula de letras y debe **localizar palabras ocultas** en horizontal, vertical o diagonal (según configuración), haciendo clic y arrastrando para seleccionarlás. Las palabras pueden mostrarse como lista previa o no, según el nivel de dificultad deseado.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad **se autocorrigie automáticamente**, mostrando las palabras encontradas y las faltantes.
- Se puede configurar para limitar intentos, mostrar el tiempo empleado o revelar las soluciones.
- En Moodle, **puede registrar una puntuación**, aunque su valor suele ser más lúdico que evaluativo.
- No diferencia entre errores ortográficos, ya que las respuestas son predefinidas.

d) Ventajas.

- Actividad **atractiva y motivadora**, que añade un componente de juego al aula virtual.
- Muy útil para el **trabajo con vocabulario técnico, palabras clave o términos frecuentes**.
- Se puede usar como **actividad de repaso, inicio de unidad o cierre temático**.
- Fácil de crear y personalizar para distintos niveles y áreas de conocimiento.
- Permite trabajar con diferentes idiomas y alfabetos, lo que lo hace útil en contextos multilingües.

e) Limitaciones.

- **Limitada profundidad pedagógica**: no desarrolla competencias complejas ni razonamiento.
- Si no se contextualiza, puede percibirse como una actividad decorativa o aislada.
- No permite añadir **definiciones, pistas o usos en contexto** de las palabras (como sí lo hacen *Flashcards* o *Dialog Cards*).
- No es adecuada como herramienta de evaluación rigurosa.

f) Recomendaciones de diseño.

- Selecciona **términos clave relevantes** para el contenido de la unidad.
- Combina esta actividad con otras que profundicen en el uso y comprensión de esas palabras.
- Puedes emplearla como **actividad de bienvenida o como transición lúdica** entre bloques de contenido.
- En niveles más altos, puedes ocultar la lista de palabras a encontrar para **aumentar el reto**.
- Considera añadir instrucciones contextualizadas: por ejemplo, “Busca los componentes de una célula animal” o “Encuentra los términos asociados al Renacimiento”.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Find the Words - Matemáticos ilustres](#)

[Find the Words - Geografía](#)



Flashcards (Tarjetas didácticas)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Flashcards* está diseñada para **favorecer el recuerdo, la memorización y la práctica repetida** de conceptos clave. Su dinámica se basa en el modelo clásico de tarjetas didácticas: una cara presenta una pregunta, término o imagen, y el alumnado debe recordar la respuesta o concepto asociado antes de voltearla. Es especialmente útil para el **aprendizaje de vocabulario, definiciones, fórmulas, fechas, conceptos básicos o asociaciones simples**.

Desde el punto de vista pedagógico, esta actividad **estimula la recuperación activa de información**, una estrategia de aprendizaje que ha demostrado ser más eficaz que la simple lectura o repetición pasiva.

b) Tipo de interacción.

El alumnado interactúa con **tarjetas individuales**, en las que ve un contenido (pregunta o estímulo) y debe pensar o verbalizar la respuesta antes de hacer clic para ver el reverso (respuesta correcta). Puede indicar si acertó o no, lo que genera una **puntuación autodeclarada**.

c) Evaluación y seguimiento.

- La **evaluación es autorregulada**: el alumnado marca si ha respondido bien o mal.
- No hay corrección automática ni registro de respuestas específicas.
- En Moodle, **no se recomienda usar como actividad calificable**, pero sí como recurso de práctica autónoma.
- No admite retroalimentación específica ni comentarios personalizados por error.

d) Ventajas.

- Actividad **rápida, sencilla y altamente reutilizable**.
- Refuerza el **recuerdo activo**, clave en la consolidación de aprendizajes.
- Puede adaptarse a **cualquier asignatura o nivel educativo**.
- Útil para **autoevaluación, repaso previo a exámenes o práctica en entornos móviles**.
- Soporta **imágenes y texto**, lo que amplía sus posibilidades visuales.

e) Limitaciones.

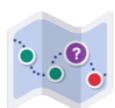
- **No permite corrección automática** ni evaluación objetiva.
- La calidad del aprendizaje depende del uso consciente por parte del alumnado.
- No adecuada para contenidos que requieran razonamiento complejo o escritura.
- Puede resultar mecánica si no se combina con otras actividades.

f) Recomendaciones de diseño.

- Diseña tarjetas con **enunciados claros, concisos y visualmente diferenciados**.
- Usa imágenes o palabras clave como estímulos para activar la memoria visual.
- Limita el número de tarjetas por sesión (entre 5 y 10) para mantener el foco.
- Aconseja al alumnado usar las tarjetas como herramienta de **autoentrenamiento**, no como actividad evaluativa.
- Puedes integrarlas como **parte de una secuencia de práctica o como material complementario descargable**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Flashcards - Catedrales](#)



Game Map (Mapa de juegos)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Game Map* permite **organizar varias actividades H5P dentro de un mapa visual gamificado**, donde cada punto representa una tarea que el alumnado debe completar para avanzar. Su objetivo es **aumentar la motivación y guiar la progresión de contenidos** mediante un recorrido visual y secuenciado, transformando la secuencia didáctica en una experiencia más lúdica y atractiva.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **navega por un mapa interactivo**, haciendo clic en diferentes puntos que abren actividades H5P ya existentes (cuestionarios, vídeos interactivos, tarjetas, etc.). Según la configuración del docente, es posible requerir que **una actividad esté completada para desbloquear la siguiente**, lo que introduce una lógica de progresión o niveles.

c) Evaluación y seguimiento.

- La evaluación depende de las actividades H5P que se incluyan dentro del mapa.
- *Game Map* **no califica por sí mismo**, pero puede **reflejar visualmente el progreso** del estudiante.
- Si se utiliza dentro de **Moodle**, los intentos y resultados de cada actividad se registran por separado (si estas son calificables).
- El mapa **no recopila datos agregados**, pero puede usarse como contenedor de actividades evaluativas.

d) Ventajas.

- **Aumenta la motivación** mediante un enfoque lúdico y visual.
- Permite crear **rutas de aprendizaje personalizadas y narrativas**.
- Es ideal para **estructurar unidades completas**, repasar contenidos o gamificar procesos de evaluación.
- Funciona como **contenedor de actividades**, lo que facilita la organización de tareas en bloques visuales.
- Ofrece una experiencia más atractiva que una lista tradicional de recursos o enlaces.

e) Limitaciones.

- **Requiere planificación previa**: las actividades H5P deben estar creadas y configuradas por separado antes de integrarlas al mapa.
- No permite incluir actividades externas o no-H5P.
- **No genera informes propios**, por lo que el seguimiento debe hacerse actividad por actividad.
- La personalización visual del mapa (colores, iconos, diseño) es limitada.

f) Recomendaciones de diseño.

- Utiliza *Game Map* para crear “**rutas de aprendizaje**” o “**aventuras temáticas**”, en las que cada actividad represente una etapa.
- Define un **orden lógico y progresivo** entre las actividades, de lo básico a lo más avanzado.
- Incluye actividades variadas, como cuestionarios, vídeos interactivos o juegos breves, para mantener el interés.
- Puede utilizarse como **actividad resumen de una unidad**, como *escape room digital*, o como guía gamificada para los primeros días de clase.
- Informa al alumnado de que su avance queda registrado en cada actividad, no en el mapa como tal.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Game Map - Medio Ambiente y Sostenibilidad](#)

[Game Map - Solar system simplified](#)

[Game Map - Animals around the world](#)



Guess the Answer (Adivina la respuesta)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Guess the Answer* está concebida como una **dinámica de adivinanza visual o textual**, en la que el alumnado debe **deducir una respuesta a partir de una pista o una imagen**. Su objetivo principal es **activar conocimientos previos, promover la inferencia y generar curiosidad**. Tiene un fuerte componente lúdico y motivacional, por lo que resulta especialmente útil en las fases iniciales de una unidad, como actividad de repaso o para cerrar temas de manera ligera.

Desde el punto de vista didáctico, favorece la **participación activa, la anticipación y el juego con el error**, lo que puede ser clave para **romper el hielo, introducir temas nuevos o estimular la exploración informal del contenido**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado visualiza una **pista en formato textual o gráfico** (por ejemplo, una imagen o una breve descripción) y debe **escribir la respuesta que cree correcta**. Al confirmar, la herramienta muestra si ha acertado o no, y revela la respuesta esperada.

c) Evaluación y seguimiento.

- La corrección es **automática**, comparando lo escrito con la respuesta predefinida por el docente.
- En Moodle, **puede configurarse como actividad evaluable**, aunque no se recomienda para evaluar aprendizajes complejos.
- No admite múltiples intentos en la misma sesión ni da retroalimentación detallada más allá del acierto/error.
- La evaluación es binaria: correcta o incorrecta.

d) Ventajas.

- Actividad muy útil para **activar conocimientos de forma rápida y divertida**.
- Favorece la **atención, la participación espontánea y el aprendizaje informal**.
- Puede emplearse en una **dinámica tipo concurso, trivial o rompehielos**.
- Se adapta bien a distintos niveles educativos, según la complejidad de las pistas.
- Es fácil de crear y configurar con pocos elementos (una pista, una respuesta).

e) Limitaciones.

- **Poca profundidad pedagógica**: no permite explorar razonamientos complejos ni evaluar competencias avanzadas.
- **Requiere respuestas exactas o muy controladas**, lo que puede frustrar si no se configuran variantes válidas.
- No permite retroalimentación personalizada ni justificación de respuestas.
- Resulta limitada si se usa de forma aislada o repetitiva.

f) Recomendaciones de diseño.

- Ideal como **actividad de inicio**, para captar la atención o explorar qué sabe el alumnado sobre un tema.
- Define pistas claras pero sugerentes, que **inviten a pensar sin ser obvias**.
- Permite combinar imagen y texto en la pista para facilitar diferentes tipos de inferencia.
- Añade **respuestas alternativas** para evitar que una variación menor penalice al estudiante.
- Puede integrarse como parte de una **dinámica gamificada** o dentro de una presentación interactiva.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Guess the Answer – Catedral](#)

[Guess the Answer - Película](#)



Iframe Embedder (Incrustador de contenido)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Iframe Embedder* es una **utilidad técnica que permite integrar contenido externo** dentro de una actividad H5P. No es una herramienta de aprendizaje interactivo en sí misma, pero sirve para incrustar páginas web, herramientas o recursos digitales externos y enriquecer el contenido del curso sin que el alumnado tenga que salir del aula virtual.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **visualiza e interactúa con un recurso externo incrustado** en el interior de una actividad H5P. El tipo de interacción dependerá del contenido insertado (por ejemplo, un simulador online, una hoja de cálculo, un formulario de Google, una línea del tiempo, etc.).

c) Evaluación y seguimiento.

- *Iframe Embedder* **no tiene sistema de evaluación propio** ni registra interacciones.
- En Moodle, **no califica ni genera datos** de progreso o respuesta del alumnado.
- Si el contenido externo incluye formularios o registros (por ejemplo, un cuestionario de Google Forms), el seguimiento debe hacerse desde la herramienta incrustada.

d) Ventajas.

- Permite **incrustar cualquier recurso web compatible con iframe**, lo que multiplica las posibilidades de enriquecer un curso sin necesidad de desarrollo técnico.
- Mantiene al alumnado **dentro del entorno del aula virtual**, evitando la dispersión o pérdida de foco.
- Útil para **integrar contenidos interactivos creados en otras plataformas** (Genially, Thinglink, Padlet, GeoGebra, etc.).
- Ayuda a crear **contenedores personalizados** que agrupen recursos externos bajo un diseño H5P.

e) Limitaciones.

- Requiere que el recurso externo **permita la inserción mediante iframe**, lo cual no siempre está habilitado por defecto (por ejemplo, muchos sitios bloquean la inserción por razones de seguridad).
- No tiene capacidad para **recoger respuestas, evaluar ni almacenar datos de interacción**.
- **No añade interactividad propia**: es solo un contenedor visual.
- Si el recurso enlazado cambia o se elimina, el contenido embebido dejará de funcionar.

f) Recomendaciones de diseño.

- Usa *Iframe Embedder* como **punto de enlace entre el aula virtual y recursos web relevantes**, especialmente aquellos que enriquecen el contenido sin sustituirlo.
- Verifica previamente que el recurso se puede embeber y que **su visualización es óptima en distintos dispositivos** (especialmente móviles).
- Úsala en actividades de exploración, consulta o demostración, **no como herramienta de evaluación**.
- Acompaña el recurso embebido con una **consigna clara que oriente al alumnado sobre qué hacer o qué observar**.
- No lo utilices como repositorio de enlaces: su valor está en **integrar experiencias externas sin romper la continuidad del entorno formativo**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.



Image Hotspots (Imagen con puntos calientes)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Image Hotspots* permite **añadir puntos interactivos sobre una imagen** que muestran información adicional al hacer clic en diversos formatos. Convierte la imagen en un recurso de **exploración activa** y resulta útil para **trabajar la observación, las relaciones espaciales y el análisis visual**, especialmente en áreas como biología, arte, geografía, tecnología o idiomas.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **explora una imagen** en la que hay uno o varios puntos activos (*hotspots*). Al hacer clic en cada uno, se despliega una **caja emergente con información** asociada. El orden de exploración es libre y no hay corrección ni calificación automática: la interacción es puramente exploratoria.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad **no tiene sistema de evaluación** ni autocorrección.
- No registra respuestas ni intentos: es una herramienta **informativa y expositiva**.
- En Moodle, puede configurarse como **recurso o contenido obligatorio para avanzar**, pero no como actividad calificable.
- Su valor está en el **descubrimiento guiado**, no en la evaluación directa.

d) Ventajas.

- Convierte imágenes en **espacios interactivos de aprendizaje**.
- Estimula la **curiosidad, la observación atenta y la exploración libre**.
- Permite **enriquecer contenidos visuales con textos explicativos, audios o vídeos**.
- Muy útil para **introducir o contextualizar información de manera visual**.
- No requiere conocimientos técnicos avanzados para su creación.

e) Limitaciones.

- Al no ser una actividad evaluativa, **debe complementarse con otras si se desea comprobar comprensión**.
- Si se abusa del número de puntos o del contenido dentro de cada *hotspot*, **puede saturar al estudiante**.
- **No permite validación de conocimientos** ni generar informes de uso.
- La navegación es completamente libre, lo que puede dificultar la secuenciación si no se orienta bien.

f) Recomendaciones de diseño.

- Utiliza imágenes de **buena calidad y con un claro valor didáctico**, como diagramas, mapas o ilustraciones detalladas.
- Define **una consigna clara** para orientar la exploración del alumnado (por ejemplo, “Haz clic en cada órgano para conocer su función”).
- Limita el número de *hotspots* (entre 4 y 7 suele ser ideal) para evitar dispersión.
- Acompaña la actividad con un cuestionario posterior o una discusión en foro para **comprobar que se ha comprendido la información**.
- Integra *Image Hotspots* como **introducción visual a una unidad, apoyo explicativo o actividad de refuerzo**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Imagen Hotspots - Lugares de interés de España](#)

[Image Hotspots - Comunidades Autónomas](#)

[Image Hotspots - Atlas histórico Año 1240](#)

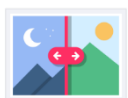


Image Juxtaposition (Imagen yuxtapuesta)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Image Juxtaposition* permite **comparar dos imágenes superpuestas mediante un deslizador horizontal**. Es especialmente útil para **mostrar cambios, contrastes o diferencias entre dos versiones de una misma imagen** y favorece la **observación comparativa y el análisis visual** en contextos como historia, ciencias, geografía, arte o tecnología.

b) Tipo de interacción.

El alumnado compara **dos imágenes** superpuestas moviendo un **deslizador** horizontal que permite ver parcial o alternativamente cada una y explorar sus diferencias.

c) Evaluación y seguimiento.

- *Image Juxtaposition* **no es una actividad evaluativa**: no plantea preguntas ni registra respuestas.
- Su uso es **informativo, expositivo o ilustrativo**.
- En Moodle, se integra como recurso, pero **no genera calificación ni informes de interacción**.

d) Ventajas.

- Potencia el **pensamiento comparativo y el análisis visual**.
- Permite observar **procesos o diferencias sutiles de forma directa e intuitiva**.
- Es especialmente eficaz para **mostrar cambios en el tiempo** o versiones alternativas de un mismo objeto.
- Actividad rápida de configurar y muy atractiva desde lo visual.
- Útil como **material de apoyo o complemento en unidades visuales**.

e) Limitaciones.

- No genera interacción más allá de la comparación visual: **no permite preguntas, retroalimentación ni seguimiento**.
- Si las imágenes no están bien alineadas o son muy similares, **la experiencia pierde sentido**.
- Puede resultar superficial si se utiliza de forma aislada, sin contexto ni acompañamiento pedagógico.

f) Recomendaciones de diseño.

- Utiliza imágenes de **alta calidad y con diferencias claras o significativas**.
- Acompaña la actividad con una **consigna orientadora**: por ejemplo, “Observa los cambios en la costa antes y después de...” o “Compara el diseño original y el final del prototipo”.
- Integra esta herramienta en una **unidad más amplia**, acompañada de preguntas reflexivas, foros de discusión o actividades de análisis.
- Ideal como recurso previo a una actividad de debate, redacción o interpretación.
- Puedes usarla también para **mostrar errores y correcciones, evoluciones o versiones alternativas** de un mismo contenido.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Image Juxtaposition - Fukusima 2011 \(I\)](#)

[Image Juxtaposition - Fukusima 2011 \(II\)](#)

[Image Juxtaposition - Fukusima 2011 \(III\)](#)

[Image Juxtaposition - Alemania 2021 \(I\)](#)

[Image Juxtaposition - Alemania 2021 \(II\)](#)



Image pairing (Emparejamiento de imágenes)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Image Pairing* está diseñada para que el alumnado **relacione pares de imágenes que guardan una correspondencia lógica o conceptual entre sí**. Puede utilizarse tanto para **reforzar asociaciones visuales simples** como para trabajar habilidades cognitivas más complejas, como la clasificación, la categorización o la discriminación de detalles visuales.

Desde el punto de vista educativo, es especialmente útil en contextos donde el **vocabulario, los procesos o las relaciones entre conceptos se pueden expresar de manera visual**. Tiene aplicaciones claras en **idiomas (palabra-imagen)**, **ciencias naturales (animal-hábitat, objeto-función)**, **historia del arte (autor-obra)**, **matemáticas (figura-propiedad)**, entre otras áreas.

b) Tipo de interacción.

El alumnado observa un conjunto de imágenes y debe **emparejarlas correctamente por parejas** arrastrando una sobre otra. El número de pares y la disposición pueden configurarse según el objetivo didáctico.

c) Evaluación y seguimiento.

- Actividad **autocorregible**: el sistema valida si los pares formados son correctos.
- En Moodle, puede configurarse como **actividad calificable**, registrando intentos y resultados.
- Permite **retroalimentación inmediata** en función de las respuestas del alumnado.
- No requiere supervisión docente directa, lo que la hace útil para la **práctica autónoma**.

d) Ventajas.

- Favorece el **aprendizaje visual y la memoria asociativa**.
- Muy útil para **reforzar relaciones y correspondencias conceptuales**.
- Actividad lúdica y dinámica, adecuada para **repaso, consolidación o introducción de contenidos**.
- Se puede adaptar a múltiples niveles educativos y asignaturas.
- Fácil de usar y de configurar, con resultados inmediatos.

e) Limitaciones.

- Está centrada en **contenido visual**: si el concepto no se puede representar en imagen, la actividad pierde sentido.
- **No permite justificar las respuestas**, lo que puede limitar la profundidad del aprendizaje.
- Puede volverse repetitiva si se usa como único formato de práctica.
- Requiere imágenes claras, diferenciadas y coherentes con el objetivo didáctico.

f) Recomendaciones de diseño.

- Asegúrate de que las imágenes sean **claramente distinguibles y relevantes** para el contenido.
- Integra *Image Pairing* como parte de **una secuencia de actividades progresivas**, no como única estrategia.
- Define una **consigna precisa**, que oriente la lógica de emparejamiento: por ejemplo, “Ubica cada catedral en su Comunidad Autónoma” o “Empareja el invento con su inventor”.
- Limita el número de pares (entre 4 y 8) para evitar sobrecargar al alumnado.
- Puede utilizarse también en formato de **juego de memoria visual** si se desactiva la previsualización.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Image Pairing - Catedrales](#)



Image Sequencing (Secuencia de imágenes)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Image Sequencing* permite al alumnado **ordenar una serie de imágenes en una secuencia lógica o cronológica**, arrastrándolas hasta colocarlas en el orden correcto. Su valor pedagógico principal reside en **trabajar procesos, narraciones visuales o cadenas de eventos** de forma activa, ayudando a desarrollar habilidades de **organización, comprensión temporal, estructuración de ideas y razonamiento visual**.

Es especialmente útil en áreas como **lengua (ordenar historias)**, **ciencias (fases de un proceso)**, **historia (líneas del tiempo visuales)**, **tecnología (pasos en un procedimiento)**, **matemáticas (secuencias geométricas o numéricas visuales)** o **educación infantil (rutinas diarias, cuentos ilustrados)**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **observa un conjunto de imágenes desordenadas** y debe **arrastrarlas para ordenarlas correctamente** según la lógica definida por el docente: temporal, causal, procedimental, etc.

c) Evaluación y seguimiento.

- Actividad **autocorregible**: una vez ordenadas las imágenes, el sistema verifica si la secuencia es correcta.
- En Moodle, puede configurarse como **actividad evaluable**, con registro de intentos, tiempo y resultado.
- Ofrece **retroalimentación inmediata**, reforzando la comprensión de la secuencia.
- Permite establecer si se aceptan múltiples intentos o si se muestra la solución al finalizar.

d) Ventajas.

- Favorece la comprensión de **procesos, fases o secuencias narrativas**.
- Desarrolla el pensamiento lógico y la organización temporal.
- Actividad visual, dinámica y accesible a distintos niveles.
- Ideal para **practicar o reforzar contenidos de forma lúdica y significativa**.
- Puede utilizarse como cierre de unidad, repaso o actividad autónoma de consolidación.

e) Limitaciones.

- Requiere que el proceso representado **pueda entenderse claramente a través de imágenes**.
- Si las imágenes no están bien seleccionadas, **la secuencia puede resultar ambigua o confusa**.
- No permite añadir texto explicativo en cada imagen ni justificar el orden elegido.
- **No es adecuada para evaluar razonamientos complejos**, sino para secuencias claras y cerradas.

f) Recomendaciones de diseño.

- Escoge imágenes **claras, representativas y con progresión visual evidente**.
- Acompaña la actividad de una **consigna precisa**, como “Ordena cronológicamente acontecimientos” o “Secuencia los pasos para resolver el problema”.
- Limita el número de elementos a secuenciar (de 4 a 6 suele ser ideal), especialmente en niveles iniciales.
- Puede integrarse tras una actividad de explicación, un vídeo o una lectura, como **forma de comprobación rápida de la comprensión**.
- Puedes reutilizarla como recurso de repaso en semanas posteriores o en preparación para una evaluación.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Image Sequencing - Hechos históricos](#)

[Image Sequencing - Planetas](#)



Image Slider (Deslizador de imagen)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Image Slider* permite presentar **una serie de imágenes en forma de carrusel** para explorarlas de manera secuencial. **No exige interacción evaluativa**, pero es útil como **apoyo visual para explicar procesos** paso a paso, mostrar ejemplos gráficos o acompañar contenidos narrativos y descriptivos.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **navega de forma manual** por una serie de imágenes desplazándose horizontalmente. No hay interacción evaluativa: se trata de una **actividad expositiva** y de consulta, donde el estudiante controla el ritmo de visualización.

c) Evaluación y seguimiento.

- *Image Slider* **no tiene función evaluativa ni sistema de corrección**.
- No registra interacciones ni respuestas.
- En Moodle, puede insertarse como **recurso obligatorio para avanzar**, pero **no genera calificaciones ni seguimiento detallado**.

d) Ventajas.

- Actividad **muy sencilla de configurar y usar**.
- Ideal para **mostrar procesos secuenciales, colecciones temáticas o series comparativas**.
- Permite **integrar imágenes de alta calidad** con control del ritmo por parte del alumnado.
- Puede utilizarse como **soporte visual previo a una actividad más compleja**.
- Muy útil para **crear contenido accesible sin necesidad de editar vídeos o presentaciones externas**.

e) Limitaciones.

- Al no tener opciones de evaluación ni interacción activa, **requiere otras actividades complementarias** si se desea comprobar comprensión.
- Solo permite mostrar imágenes; **no admite texto explicativo asociado a cada diapositiva**.
- Si se abusa de su uso como único recurso visual, puede volverse monótono.
- No se adapta a procesos que requieran justificación, respuesta o reflexión directa.

f) Recomendaciones de diseño.

- Usa imágenes de buena resolución, con contenido claro y **relación directa con el objetivo de aprendizaje**.
- Acompaña el control deslizante con una consigna orientadora: por ejemplo, “Observa las imágenes y reflexiona sobre los cambios en el paisaje urbano”.
- Es ideal para **contextualizar** antes de una actividad de análisis, interpretación o producción escrita.
- Puede utilizarse como **material de exploración autónoma**, especialmente si se enlaza con una actividad posterior (cuestionario, foro, ensayo).
- Si necesitas asociar texto a cada imagen, considera usar **Course Presentation** o **Column**, que ofrecen más control sobre contenido mixto.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Image Slider - Trigueros del Valle](#)

[Image Slider – Máscaras](#)

[Image Slider - New York](#)



Impressive Presentation (Presentaciones dinámicas)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Impressive Presentation* es una variante experimental (en fase **ALPHA**) que permite al profesorado crear **presentaciones visuales atractivas, en formato de diapositivas**, con efectos de transición suaves y diseño enfocado en la experiencia del usuario. A diferencia de *Course Presentation*, esta herramienta está orientada a crear **exposiciones más visuales y minimalistas**, sin tanta carga de interactividad, aunque con la posibilidad de incorporar texto, imágenes, vídeos y botones. Su finalidad pedagógica se centra en **estructurar y presentar contenidos de forma clara, ordenada y visualmente cuidada**, útil para la **introducción de temas, la explicación guiada o la exposición de conceptos clave**. Puede funcionar como recurso autónomo o como material base antes de proponer actividades interactivas.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **navega por una serie de diapositivas** creadas por el docente, avanzando manualmente o con botones integrados. La interacción es **visual y secuencial**, sin preguntas ni evaluación automática (aunque se pueden añadir enlaces o saltos de página).

c) Evaluación y seguimiento.

- No es una actividad evaluativa en sí: **no registra respuestas ni calificaciones**.
- En Moodle, puede utilizarse como recurso de lectura o visualización obligatoria, pero **no genera informes ni seguimiento del contenido explorado**.
- Puede integrarse dentro de otras actividades que sí recojan evidencias (por ejemplo, asociada a un foro o un cuestionario posterior).

d) Ventajas.

- Permite crear **presentaciones visualmente atractivas y modernas**, sin necesidad de software externo.
- Ideal para **exponer información estructurada con apoyo gráfico**, en un entorno responsivo y ligero.
- El diseño está optimizado para una **navegación fluida y limpia**, incluso en dispositivos móviles.
- Útil para docentes que buscan una alternativa rápida y estética a herramientas como PowerPoint o Google Slides dentro del aula virtual.
- **Más sencilla y directa** que *Course Presentation* si no se necesita interacción compleja.

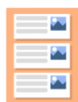
e) Limitaciones.

- Al estar en fase ALPHA, puede tener **funcionalidades limitadas o inestables**.
- **No permite interacciones evaluativas** (cuestionarios, zonas arrastrables, etc.), lo que limita su uso si se busca comprobar aprendizaje.
- No permite integrar tantos tipos de contenido como otras actividades H5P más maduras.
- Puede generar confusión con *Course Presentation* si no se tiene claro su propósito más expositivo que interactivo.

f) Recomendaciones de diseño.

- Utiliza *Impressive Presentation* cuando necesites una **exposición clara y visual**, sin carga interactiva.
- Ideal para **introducir conceptos clave, presentar un esquema de unidad o contextualizar un tema**.
- No la uses como sustituto de actividades prácticas; complétala con tareas que requieran respuesta o reflexión.
- Asegúrate de probar la presentación en distintos dispositivos, dado que la herramienta aún está en desarrollo.
- Si necesitas interactividad evaluativa, considera usar *Course Presentation*.

g) Ejemplo funcional en Moodle.



Information Wall (Muro de información)

a) Finalidad pedagógica.

Information Wall permite al profesorado crear un **muro de tarjetas informativas** organizadas en una cuadrícula o en formato lista. Cada tarjeta puede incluir **título, texto, imagen y enlaces**, lo que convierte esta herramienta en un recurso útil para **presentar información de forma visual, resumida y fácilmente navegable**.

Desde una perspectiva educativa, es especialmente adecuada para **estructurar contenidos extensos en bloques pequeños**, facilitar la **exploración libre**, y apoyar estrategias como el **aprendizaje por descubrimiento**, la **introducción temática**, el **repaso visual** o el uso de **referencias rápidas**. Se adapta bien a asignaturas con alto contenido visual o conceptual como ciencias sociales, historia, ciencias naturales, tecnología o lenguas extranjeras.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **lee y explora tarjetas informativas** que puede visualizar en el orden que desee. No hay interacción evaluativa: la participación se limita a la navegación libre entre contenidos.

c) Evaluación y seguimiento.

- *Information Wall* **no permite registrar respuestas ni calificaciones**.
- No es una actividad evaluativa, pero puede considerarse **contenido obligatorio** dentro de un curso Moodle si se configura como tal.
- Puede combinarse con otras actividades (por ejemplo, foros o cuestionarios) para **verificar la comprensión** de lo explorado.

d) Ventajas.

- Permite **estructurar información en pequeños bloques**, favoreciendo la lectura rápida y enfocada.
- Su diseño es **visual y limpio**, ideal para presentar colecciones de datos, conceptos clave o recursos temáticos.
- Muy útil para **apoyar la autonomía del alumnado**, que puede explorar los contenidos en el orden que desee.
- Sencilla de configurar y mantener, incluso para usuarios con poca experiencia.
- Reutilizable para diferentes contextos (glosarios, líneas temáticas, perfiles históricos, definiciones visuales...).

e) Limitaciones.

- Al no haber interacción ni evaluación, **su uso debe estar contextualizado dentro de una secuencia didáctica más amplia**.
- **No permite inserción directa de elementos interactivos** dentro de las tarjetas (como preguntas, audios o vídeos embebidos).
- Si se incluyen demasiadas tarjetas, puede volverse denso o disperso.
- No ofrece control sobre el orden de visualización por parte del docente.

f) Recomendaciones de diseño.

- Crea tarjetas con **información breve, clara y relevante**. Usa títulos que orienten y despierten interés.
- Ideal para **organizar contenidos por categorías, subtemas o tipos de información**.
- Acompaña la actividad con una consigna orientadora, por ejemplo: "Consulta las tarjetas del muro y selecciona tres que te ayuden a preparar tu exposición".
- Úsala como **recurso de introducción o repaso**, no como único canal de aprendizaje.
- Puedes integrarla como parte de una **tarea posterior de reflexión, discusión o evaluación**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.



Interactive Book (Libro interactivo)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Interactive Book* permite **crear libros digitales interactivos** organizados por secciones, combinando **contenidos expositivos** y **actividades interactivas** (cuestionarios, vídeos enriquecidos, etc.) en un único recurso. Es una de las herramientas más potentes de H5P y resulta ideal para **estructurar unidades completas** y **diseñar recorridos de aprendizaje autónomos bien secuenciados**, integrando explicación, práctica y autoevaluación sin fragmentar los contenidos.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **navega por capítulos o páginas** y se encuentra con distintos tipos de contenidos interactivos. Puede avanzar de forma lineal o saltar entre secciones si el docente lo permite. Cada página puede contener **uno o varios tipos de actividades H5P embebidas**, lo que convierte a *Interactive Book* en un contenedor flexible y estructurado.

c) Evaluación y seguimiento.

- Admite **actividades calificables dentro de sus páginas**: por ejemplo, cuestionarios o ejercicios autocorregibles.
- En Moodle, los resultados de esas actividades se pueden vincular al libro de calificaciones si están correctamente configuradas.
- Permite al docente **combinar exposición de contenidos y evaluación formativa** dentro de un mismo recurso.
- Ofrece una visión completa del progreso, lo que facilita el **seguimiento autónomo del aprendizaje**.

d) Ventajas.

- Permite **agrupar múltiples contenidos y actividades en un único recurso estructurado**.
- Favorece la **coherencia pedagógica** al presentar la información en secuencias claras.
- Es ideal para diseñar **unidades didácticas completas**, guías de trabajo, proyectos o itinerarios formativos.
- Facilita el **aprendizaje autónomo**, ya que cada estudiante puede seguir el recorrido a su propio ritmo.
- Reduce la necesidad de utilizar varios recursos dispersos en el aula virtual.

e) Limitaciones.

- Puede ser **complejo de configurar** si se incluyen muchos tipos de actividades diferentes.
- Si no se estructura bien, puede volverse **extenso o difícil de navegar**.
- Requiere un diseño previo claro para garantizar la coherencia del recorrido y la carga cognitiva adecuada.
- No todas las actividades H5P están optimizadas al 100 % dentro de *Interactive Book* (aunque la mayoría sí funcionan correctamente).

f) Recomendaciones de diseño.

- Antes de crear el recurso, **diseña la estructura general del libro**: capítulos, objetivos, tipo de contenidos.
- Limita la información y las tareas de cada sección para **evitar la sobrecarga** del alumnado.
- Utiliza una **combinación equilibrada** de explicación y práctica: por ejemplo, una página con contenido teórico seguida de una actividad interactiva.
- Usa títulos claros y numerados para que el estudiante entienda en todo momento dónde está.
- Ideal para proyectos finales, unidades integradoras o **como sustituto digital del “cuaderno de clase”**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Interactive Book - Napoleón en Egipto](#)

[Interactive Book - Ejemplos H5P de Drag and Drop](#)

[Interactive Book - Recopilación Memory Game](#)



Interactive Video (Vídeo interactivo)

a) Finalidad pedagógica.

Interactive Video permite al profesorado **incrustar preguntas, enlaces, etiquetas o pausas interactivas dentro de un vídeo**, transformando un recurso audiovisual pasivo en una **experiencia de aprendizaje activa y guiada**. Su objetivo principal es **fomentar la atención, la comprensión y la participación del alumnado** durante la visualización de contenidos en vídeo. Desde un enfoque educativo, esta herramienta resulta muy eficaz en metodologías como la **clase invertida**, el **aprendizaje autónomo guiado**, o los entornos de enseñanza asincrónica. Permite segmentar el contenido, comprobar el entendimiento en tiempo real y **dirigir la mirada del alumnado hacia los conceptos clave**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **visualiza un vídeo** en el que, en determinados momentos, aparecen **preguntas (de opción múltiple, verdadero/falso, completar huecos)**, **mensajes explicativos**, **enlaces externos** o **etiquetas emergentes**. También puede pausar automáticamente en ciertos puntos definidos por el docente, obligando a interactuar antes de continuar.

c) Evaluación y seguimiento.

- Las preguntas insertadas pueden configurarse como **actividades calificables**, autocorregibles y con retroalimentación inmediata.
- En Moodle, si se activa la opción de seguimiento, los **resultados pueden registrarse en el libro de calificaciones**.
- Permite controlar el **número de intentos**, el avance del vídeo y el acceso a respuestas correctas.
- Puede usarse como **evaluación formativa** o como parte de una evaluación diagnóstica o final.

d) Ventajas.

- Transforma un recurso tradicional en una **herramienta didáctica interactiva**.
- Potencia la **atención activa y la comprensión** durante el visionado.
- Ideal para estructurar contenidos extensos en fragmentos significativos.
- Fomenta el **aprendizaje autónomo con guía integrada**, adaptándose al ritmo de cada estudiante.
- Compatible con múltiples formatos de vídeo (incluidos YouTube o archivos subidos al servidor).

e) Limitaciones.

- La **edición puede requerir más tiempo** si se insertan múltiples interacciones.
- Si se abusa de las preguntas o interrupciones, puede **interrumpir el flujo natural del vídeo**.
- Requiere **planificación previa del guion didáctico del vídeo**.
- El seguimiento detallado solo está disponible si la integración con Moodle está correctamente configurada.

f) Recomendaciones de diseño.

- Utiliza vídeos **breves y bien estructurados** (idealmente entre 3 y 8 minutos) para mantener la atención.
- Inserta preguntas o pausas **en momentos clave**, no de forma repetitiva.
- **Combina distintos tipos de interacción**, alternando preguntas, aclaraciones, enlaces y etiquetas para enriquecer la experiencia.
- Incluye siempre una **introducción breve que explique cómo usar el vídeo**.
- Úsalo como **recurso de preparación previa, consolidación o evaluación formativa**.
- Asegúrate de que los vídeos tengan la **licencia** adecuada y sean **accesibles** para todo el alumnado.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Interactive video - El Sistema Solar](#)



KewAr Code (Código KewAr)

a) Finalidad pedagógica.

KewAr Code permite generar y mostrar **códigos QR** directamente desde el entorno de H5P. Su utilidad educativa está en facilitar el acceso a **recursos externos, contenidos adicionales, formularios, documentos compartidos o actividades alojadas fuera de la plataforma**, de forma rápida y accesible desde dispositivos móviles.

Desde una perspectiva pedagógica, esta herramienta actúa como **conector entre el entorno digital y el mundo físico o extendido**, muy útil en **situaciones de aprendizaje híbrido, trabajo por estaciones, actividades al aire libre, gamificación, talleres presenciales** o como parte de **itinerarios de aprendizaje autónomo**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **escanea un código QR** con su dispositivo móvil o tableta y accede directamente a un recurso digital externo. No hay interacción dentro de H5P, ya que su función es **redirigir a otra herramienta o contenido**.

c) Evaluación y seguimiento.

- *KewAr Code* **no evalúa ni registra respuestas**.
- Tampoco permite seguimiento dentro de Moodle o del aula virtual.
- El seguimiento de la actividad dependerá del recurso enlazado: por ejemplo, si lleva a un formulario o cuestionario externo.

d) Ventajas.

- **Simplicidad de uso:** en segundos se genera un código QR funcional.
- Facilita el acceso rápido y directo a **contenido complementario**, sin necesidad de copiar enlaces largos.
- Muy útil para **actividades móviles, talleres prácticos o aprendizaje en movimiento**.
- Puede integrarse en propuestas didácticas basadas en la **exploración, el juego o la autonomía** del alumnado.
- Compatible con **entornos BYOD (Bring Your Own Device)**.

e) Limitaciones.

- No ofrece control ni seguimiento sobre qué estudiantes acceden al recurso.
- Su uso está condicionado a que el alumnado disponga de **dispositivo móvil con cámara y conexión**.
- No genera evidencias de aprendizaje por sí solo.
- Si se utiliza sin un propósito pedagógico claro, puede **convertirse en un simple enlace más**.

f) Recomendaciones de diseño.

- Usa *KewAr Code* para **acceder a contenidos que no estén directamente disponibles en la plataforma**, como vídeos externos, herramientas interactivas o formularios personalizados.
- Acompaña siempre el código con una consigna clara: “Escanea el código y responde las preguntas del formulario”.
- Úsalo como parte de una **actividad de gamificación, una búsqueda del tesoro digital o un reto colaborativo**.
- Puedes combinar varios códigos en una misma actividad física (pósters, estaciones de trabajo, señalización en espacios educativos).
- Ideal para **materiales impresos que se enriquecen digitalmente**, como guías, infografías o cuadernillos.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[KewAr Code – Fútbol](#)

[KewAr Code - Trigueros del Valle](#)



Mark de Words (Marcar las palabras)

a) Finalidad pedagógica.

Mark the Words permite al profesorado crear **actividades de identificación de conceptos clave dentro de un texto**, en las que el alumnado debe **seleccionar palabras o grupos de palabras** según un criterio previamente definido. Es una herramienta especialmente útil para **trabajar la comprensión lectora, el reconocimiento de patrones, el análisis de estructuras lingüísticas o la clasificación de elementos**.

Desde una perspectiva didáctica, es muy eficaz para desarrollar habilidades como la **lectura crítica**, el **análisis gramatical o semántico**, y la **aplicación de conocimientos teóricos al lenguaje natural**. Se adapta bien a áreas como **lengua, historia, biología, matemáticas o idiomas**, donde se requiere detectar términos específicos en un contexto amplio.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **lee un texto y marca las palabras que cree correctas** según una consigna. Al finalizar, puede recibir **retroalimentación automática** indicando los aciertos y errores. La interacción es sencilla, pero requiere atención y precisión por parte del estudiante.

c) Evaluación y seguimiento.

- Es una actividad **autoevaluable**, con corrección automática.
- Puede configurarse para mostrar **pistas, respuestas correctas y retroalimentación personalizada**.
- En Moodle, los resultados pueden **registrarse en el libro de calificaciones**, siempre que esté correctamente integrada.
- Aporta información útil sobre el grado de comprensión y discriminación del alumnado.

d) Ventajas.

- Actividad **muy ágil y fácil de configurar**.
- Ideal para comprobar la **comprensión precisa** de un texto.
- Favorece el **análisis detallado y la atención a los matices lingüísticos**.
- Útil para repasar **conceptos teóricos aplicados al lenguaje natural**.
- Puede utilizarse como ejercicio breve de refuerzo, práctica o evaluación formativa.

e) Limitaciones.

- No admite selección de frases completas, solo **palabras o grupos sin espacios**.
- Requiere que el texto esté **muy bien redactado y equilibrado** para evitar ambigüedades.
- Si se utiliza con demasiada frecuencia, puede resultar repetitiva.
- No permite justificar las elecciones, solo marcar lo correcto o incorrecto.

f) Recomendaciones de diseño.

- Formula una **consigna clara y precisa**, por ejemplo: “Marca todos los adjetivos” o “Señala los ríos”.
- Selecciona textos **adecuados al nivel del alumnado**, ni demasiado extensos ni excesivamente obvios.
- Ajusta el nivel de dificultad controlando **el número de palabras a marcar y las posibles distracciones**.
- Puede ser útil como parte de una **actividad de lectura comprensiva, análisis textual o revisión de vocabulario**.
- Evita textos ambiguos o que incluyan sinónimos si no están previstos como correctos.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Mark the Words – Adjetivos](#)

[Mark the Words - Ríos Mar del Norte](#)



Memory Game (Juego de memoria)

a) Finalidad pedagógica.

Memory Game es una actividad de emparejamiento visual que permite al alumnado **relacionar pares de tarjetas**, tradicionalmente usadas en juegos de memoria. Puede trabajar con **imágenes, texto o combinaciones de ambos**, y está pensada para reforzar el **reconocimiento de conceptos**, la **asociación visual y verbal**, y la **memoria a corto plazo**.

Desde una perspectiva educativa, resulta especialmente útil para **introducir o repasar vocabulario**, **vincular definiciones con conceptos**, **relacionar fechas con acontecimientos** o **emparejar imágenes con sus nombres o descripciones**. Su componente lúdico la convierte en una herramienta eficaz para **motivar al alumnado**, especialmente en etapas iniciales o como actividad de refuerzo.

b) Tipo de interacción.

El alumnado interactúa con **tarjetas boca abajo** que se van revelando al hacer clic, con el objetivo de emparejar cada una con su correspondiente pareja hasta completar todos los pares.

c) Evaluación y seguimiento.

- Es una actividad **autocorregible**, pero **no evaluativa en términos cuantitativos avanzados**.
- En Moodle, **no registra puntuaciones ni intentos** para el libro de calificaciones (salvo configuración personalizada o integración adicional).
- Funciona mejor como **actividad de refuerzo o repaso**, no como instrumento formal de evaluación.

d) Ventajas.

- Dinámica lúdica que **incrementa la motivación** y el interés.
- Fomenta el **aprendizaje visual y asociativo**.
- Fácil de configurar y reutilizar con diferentes contenidos.
- Útil para **reforzar vocabulario, definiciones, relaciones básicas o reconocimiento de elementos**.
- Apta para todas las edades, si se adapta el contenido.

e) Limitaciones.

- **No permite control sobre el orden ni la progresión del aprendizaje**: el alumnado empareja hasta acertar.
- **No genera informes de resultados detallados**.
- Puede **perder valor pedagógico si se usa de forma aislada o sin contextualización**.
- Si se incluyen muchas tarjetas, puede volverse monótono o generar frustración.

f) Recomendaciones de diseño.

- Limita el número de pares **según el nivel y el tiempo** disponible; entre 6 y 10 pares suele ser adecuado.
- Usa imágenes y textos **claros y reconocibles**, evitando ambigüedades.
- Acompaña el juego con una **consigna pedagógica** que contextualice su uso: “Relaciona los símbolos con su significado” o “Asocia los personajes con su obra”.
- Ideal para usar como **actividad de activación inicial, repaso o cierre lúdico**.
- Puedes reutilizar la actividad en diferentes momentos del curso como herramienta de consolidación.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Memory Game - Comunidades autónomas](#)

[Memory Game - Covid-19](#)

[Memory Game – Laboratorio](#)

[Memory Game - Francés](#)



Multimedia Choice (Selección con contenido multimedia)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Multimedia Choice* permite presentar al alumnado una pregunta acompañada de varias opciones de respuesta, en las que **los elementos no son solo texto, sino también imágenes, vídeos o audio**. Esta característica convierte a *Multimedia Choice* en una herramienta útil para **trabajar contenidos visuales, audiovisuales o de interpretación**, ya que el estímulo o las opciones de respuesta pueden tener un formato más rico que el habitual.

Resulta especialmente útil en actividades de discriminación visual, análisis de imágenes, interpretación de escenas o comprensión audiovisual. También puede utilizarse como **refuerzo motivador**, ya que el uso de recursos multimedia mejora la implicación del alumnado. Al igual que otras actividades de tipo “choice”, puede emplearse tanto al principio (activación de conocimientos previos) como al final (refuerzo o comprobación de comprensión).

b) Tipo de interacción.

El alumnado debe **analizar una pregunta** o consigna que puede estar acompañada de elementos multimedia y **seleccionar una o varias opciones de respuesta**, las cuales también pueden ser texto, imagen, vídeo o audio. Se puede permitir un solo intento o varios, y añadir retroalimentación inmediata según la respuesta.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad es **autocorregible**: identifica la respuesta correcta y muestra retroalimentación inmediata.
- En Moodle, **puede configurarse como actividad evaluable**, registrando calificación y finalización.
- Se puede ajustar la retroalimentación según acierto o error, y definir intentos máximos.

d) Ventajas.

- Permite **integrar imagen, vídeo o audio** como estímulo o en las opciones de respuesta.
- Es **más versátil** que una pregunta tipo test tradicional.
- Puede **aumentar la motivación y facilitar la comprensión**.

e) Limitaciones.

- Si se abusa del contenido multimedia **puede aumentar el tiempo de carga**.
- Es necesario preparar con antelación los recursos visuales o audiovisuales.
- **No permite justificar la elección**, por lo que se centra solo en el reconocimiento.
- Si se abusa de imágenes similares, puede generar confusión innecesaria.
- No es adecuada para evaluar razonamiento complejo, solo identificación y asociación.

f) Recomendaciones de diseño.

- **Selecciona cuidadosamente el tipo de estímulo** según los objetivos didácticos.
- Cuida el equilibrio visual: evita que las opciones sean tan llamativas que distraigan del contenido.
- Asegúrate de que la **consigna oriente bien la elección** (por ejemplo: “Selecciona instrumentos” o “Elige la estructura celular eucariota”).
- Puede combinarse con otras actividades H5P para **enriquecer la secuencia didáctica**: por ejemplo, tras una presentación interactiva o un vídeo explicativo.
- Considera añadir retroalimentación personalizada para reforzar el aprendizaje tras cada elección

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Multimedia Choice – Instrumentos](#)

[Multimedia Choice - Animales](#)



Multiple Choice (Opción múltiple)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Multiple Choice* permite al profesorado **plantear preguntas con varias opciones de respuesta**, de las cuales una o más pueden ser correctas. Es una herramienta clásica en la enseñanza virtual, ideal para **comprobar la comprensión, reforzar contenidos clave, realizar autoevaluaciones y recoger evidencias rápidas de aprendizaje**. Desde el punto de vista didáctico, su utilidad reside en que permite trabajar la **discriminación conceptual**, la **revisión de conocimientos adquiridos** y la **toma de decisiones basadas en la comprensión**. También es muy eficaz en procesos de **evaluación formativa** o como paso previo a actividades más abiertas.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **lee una pregunta o enunciado** y selecciona una o varias respuestas de una lista predefinida. Puede recibir **retroalimentación inmediata** tras responder, tanto general como específica para cada opción seleccionada.

c) Evaluación y seguimiento.

- Es una actividad **autocorregible**, con opción de asignar puntuaciones por respuesta.
- Puede configurarse para permitir **un único intento o varios**.
- En Moodle, es posible **registrar los resultados en el libro de calificaciones**, haciendo de esta una herramienta útil tanto para la evaluación continua como para la autoevaluación.
- Admite **comentarios personalizados por opción**, lo que permite incorporar retroalimentación pedagógica.

d) Ventajas.

- Actividad **fácil de diseñar y rápida de resolver**.
- Muy versátil: sirve para **diagnóstico, práctica, repaso o evaluación final**.
- Es compatible con **cualquier contenido curricular** y adaptable a distintos niveles cognitivos.
- Permite **retroalimentación inmediata**, lo que refuerza el aprendizaje autónomo.
- Facilita la **detección de errores comunes o conceptos malinterpretados** si se formulan bien las opciones incorrectas.

e) Limitaciones.

- Su valor pedagógico depende en gran medida de **la calidad de las preguntas y las opciones**.
- Puede **fomentar el aprendizaje superficial** si se usa de forma exclusiva o como única estrategia evaluativa.
- No permite justificar respuestas ni desarrollar razonamientos complejos.
- Puede generar **respuestas correctas por azar**, especialmente si hay pocas opciones.

f) Recomendaciones de diseño.

- Redacta enunciados **claros, concisos y alineados con los objetivos de aprendizaje**.
- Diseña opciones incorrectas **verosímiles y pedagógicamente útiles**, no obvias ni absurdas.
- Asegúrate de que las opciones múltiples sean **mutuamente excluyentes y equilibradas en longitud**.
- Úsala como parte de una **secuencia más amplia**, idealmente combinada con actividades abiertas o reflexivas.
- Aprovecha la función de retroalimentación para **explicar por qué una respuesta es correcta o incorrecta**, fortaleciendo el aprendizaje.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Multiple Choice - Pueblos de España](#)

[Multiple Choice - Música clásica \(I\)](#)

[Multiple Choice - Música clásica \(II\)](#)



Personality Quiz (Test de personalidad)

a) Finalidad pedagógica.

Personality Quiz permite crear **cuestionarios que asignan un resultado personalizado al alumnado** en función de sus respuestas, similar a los típicos test de personalidad o estilos de aprendizaje. No hay respuestas correctas o incorrectas: cada elección suma puntos vinculados a un perfil, y al finalizar, el sistema **asigna un resultado o categoría** que representa ese perfil.

Desde una perspectiva educativa, esta herramienta es útil para **dinámicas de autoconocimiento, exploración de intereses, diagnóstico inicial, motivación, activación del tema o reflexión personal**. Aunque no evalúa conocimientos en sentido estricto, puede ser un **punto de partida valioso para actividades posteriores** más profundas.

b) Tipo de interacción.

El alumnado responde una serie de preguntas de opción múltiple, donde cada respuesta se asocia a uno o más perfiles. Al completar el cuestionario, el sistema muestra el perfil que mejor representa al estudiante según su puntuación total.

c) Evaluación y seguimiento.

- No es una actividad evaluativa en el sentido tradicional: **no hay aciertos o errores**.
- No genera calificaciones numéricas ni se integra directamente con el libro de calificaciones en Moodle.
- Su uso es más adecuado para la **orientación, la reflexión personal o la personalización del aprendizaje**, no para medir rendimiento.

d) Ventajas.

- Ofrece una **experiencia interactiva y personalizada**, que suele resultar motivadora para el alumnado.
- Favorece la **reflexión individual y la toma de conciencia sobre intereses, estilos o creencias**.
- Útil como **actividad de inicio** para contextualizar temas, promover el debate o categorizar al alumnado según intereses o niveles.
- Fácil de configurar y reutilizar en distintos contextos.
- Puede adaptarse a temáticas muy diversas: desde estilos de aprendizaje hasta roles de equipo, preferencias literarias o actitudes ante un problema.

e) Limitaciones.

- **No es una herramienta de evaluación objetiva**: los resultados son indicativos, no verificables.
- Puede transmitir **una falsa sensación de diagnóstico riguroso** si no se explica adecuadamente su finalidad.
- Requiere **un diseño cuidadoso** para que las categorías tengan sentido pedagógico y no sean caricaturescas.
- El análisis posterior depende en gran medida del uso que el docente haga del resultado.

f) Recomendaciones de diseño.

- Define claramente los **perfiles o categorías de resultado** antes de redactar las preguntas.
- Redacta ítems que permitan **diferenciar con claridad entre los perfiles**, evitando respuestas ambiguas.
- Incluye una **descripción significativa para cada resultado**, que oriente al alumnado e invite a la reflexión.
- Utiliza la actividad como **puente hacia otras tareas**, como debates, lecturas, trabajos en grupo o itinerarios diferenciados.
- Aclara al inicio que se trata de una herramienta de **exploración, no de evaluación cerrada**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Personality Quiz](#)



Questionnaire (Cuestionario)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Questionnaire* permite al profesorado **recoger información cualitativa o cuantitativa del alumnado** mediante una serie de preguntas estructuradas. A diferencia de otras actividades H5P centradas en la evaluación de conocimientos, esta herramienta está orientada a **explorar percepciones, opiniones, actitudes, necesidades o experiencias del estudiante**, sin aplicar un sistema de corrección ni puntuación automática.

Su valor pedagógico reside en que **da voz al alumnado** y permite al docente **tomar decisiones informadas** sobre el diseño o ajuste de su práctica educativa. También puede utilizarse como instrumento de **evaluación diagnóstica, autoevaluación, reflexión metacognitiva o recogida de datos para investigaciones educativas**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado responde a una secuencia de preguntas de distintos tipos: selección única o múltiple, escalas, campos de texto, entre otros. No hay respuestas correctas o incorrectas: el objetivo es recoger **información personal o de grupo**, no evaluar rendimiento académico.

c) Evaluación y seguimiento.

- No se genera una nota ni puntuación; es una herramienta **no calificable por defecto**.
- En Moodle, **no se integra con el libro de calificaciones**, pero sí puede mostrar al docente los resultados si está configurado como actividad visible.
- La información recopilada puede ser **exportada o revisada manualmente** para su análisis posterior.

d) Ventajas.

- Permite **adaptar la enseñanza a las necesidades reales del grupo**.
- Fomenta la **autoexploración y la metacognición** cuando se plantea como cuestionario reflexivo.
- Útil en cualquier fase del proceso de enseñanza: diagnóstico inicial, seguimiento intermedio o cierre de unidad.
- Favorece la **participación del alumnado** en la toma de decisiones educativas.
- Diseño simple y versátil, aplicable a muchas áreas y niveles.

e) Limitaciones.

- No está pensado para la **evaluación de conocimientos**, por lo que su valor depende del uso que le dé el docente.
- No incluye retroalimentación automática.
- Su análisis debe ser **manual y cualitativo** si se incluyen respuestas abiertas.
- Si no se contextualiza bien, puede parecer una actividad decorativa o poco útil para el estudiante.

f) Recomendaciones de diseño.

- Define un objetivo claro para el cuestionario: ¿Qué quieres saber y para qué lo vas a usar?
- Alterna tipos de preguntas (cerradas y abiertas) para obtener información **equilibrada y accionable**.
- Utilízalo para **identificar intereses, evaluar el clima del grupo, detectar dificultades, recoger propuestas**, etc.
- Informa al alumnado sobre **cómo se utilizarán los datos** recogidos.
- Puedes integrar un cuestionario al inicio de curso, después de una actividad significativa, o al finalizar una unidad como parte de una **evaluación formativa o retroalimentación institucional**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Questionnaire - Encuesta para estudiantes](#)



Quiz (Question Set) (Conjunto de preguntas)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Question Set*, también conocida como *Quiz*, permite al profesorado **combinar varias preguntas de distintos tipos en una única secuencia evaluativa**. Su objetivo es ofrecer una **evaluación más amplia y estructurada**, que puede utilizarse como prueba final, examen parcial, ejercicio de repaso o evaluación formativa.

Se trata de una herramienta especialmente útil para **medir la comprensión global** de un tema, ya que permite integrar preguntas de **opción múltiple, verdadero/falso, rellenar huecos, emparejamiento, entre otras**, todo dentro de una misma actividad con puntuación final.

b) Tipo de interacción.

El alumnado responde una **serie de preguntas de forma secuencial**, con **retroalimentación inmediata** o al final del cuestionario, según la configuración. La actividad ofrece una **puntuación global** que puede mostrarse como porcentaje, número de aciertos u otros criterios definidos por el docente.

c) Evaluación y seguimiento.

- Es una actividad **autoevaluable y puntuable**, ideal para **evaluaciones formales o pruebas de repaso**.
- Se puede configurar para que se registre la **puntuación final en el libro de calificaciones de Moodle**.
- Admite control sobre el número de intentos, tiempo límite, retroalimentación global y condiciones de avance.
- Es una de las actividades H5P con **mayor potencial evaluativo y de seguimiento**.

d) Ventajas.

- Permite **agrupar múltiples tipos de preguntas** en una sola actividad, manteniendo coherencia pedagógica.
- Ideal para **evaluaciones completas, autoevaluaciones o simulacros de examen**.
- Ofrece al alumnado **una visión global de su desempeño**.
- Admite una **configuración detallada** que puede adaptarse a distintos niveles y necesidades educativas.
- Compatible con **retroalimentación formativa**, mediante comentarios personalizados por pregunta o por resultado final.

e) Limitaciones.

- Requiere **más tiempo de diseño y planificación** que una actividad individual.
- Si se incluyen demasiadas preguntas, puede volverse **extensa o monótona**.
- El diseño de un *Quiz* eficaz depende en gran parte de **la calidad y variedad de las preguntas** utilizadas.
- No admite todos los tipos de actividades H5P: está limitado a ciertos formatos compatibles.

f) Recomendaciones de diseño.

- Define los **objetivos de evaluación** antes de construir el cuestionario.
- Varía los tipos de preguntas para **cubrir distintos niveles cognitivos** y mantener la atención.
- Establece una **narrativa o progresión lógica** en las preguntas, si es posible.
- Usa la retroalimentación para **explicar errores comunes y reforzar aprendizajes**.
- Idealmente, **no utilices Question Set como única forma de evaluación**, sino como parte de un sistema más amplio que incluya tareas prácticas, debates o actividades abiertas.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Question Set – Compositores](#)

[Question Set - Monumentos de España](#)

[Question Set - Literatura española](#)

[Question Set - La Generación del 27](#)



Single Choice Set (Conjunto de preguntas de opción única)

a) Finalidad pedagógica.

Single Choice Set permite crear **preguntas de opción única** dentro de una secuencia simple y directa. Cada ítem presenta una pregunta con varias respuestas posibles, de las cuales **solo una es correcta**. La actividad está diseñada para que el alumnado **responda varias preguntas seguidas**, reciba **retroalimentación inmediata** y vea su **puntuación final** al terminar.

Es especialmente útil en contextos de **práctica rápida, refuerzo de contenidos específicos, evaluación formativa sencilla** o como actividad de cierre. Su enfoque minimalista y su diseño compacto la hacen ideal para **insertar pequeñas evaluaciones en medio de contenidos más amplios** o para medir la comprensión inmediata de un concepto.

b) Tipo de interacción.

El alumnado **lee una pregunta y elige una única opción correcta**. Tras responder, pasa automáticamente a la siguiente pregunta. Al finalizar la serie, la plataforma muestra una **puntuación total** basada en el número de respuestas acertadas.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad es **autoevaluable y puntuable**.
- En Moodle, puede **registrarse en el libro de calificaciones**, lo que la convierte en una herramienta válida para seguimiento.
- Se puede configurar la **retroalimentación inmediata o final**, según necesidad didáctica.
- No permite preguntas con múltiples respuestas correctas ni respuestas abiertas.

d) Ventajas.

- Actividad **rápida de diseñar y de realizar**, ideal para sesiones breves o móviles.
- Requiere **bajo nivel técnico**, tanto para docentes como para estudiantes.
- Perfecta para **prácticas repetitivas, comprobaciones de lectura, seguimiento de clases o simulacros rápidos**.
- Ofrece **evaluación automatizada**, lo que reduce la carga de corrección.
- Puede insertarse fácilmente dentro de otras estructuras como *Course Presentation* o *Interactive Book*.

e) Limitaciones.

- Solo permite **una respuesta correcta por pregunta**, lo que limita su capacidad para evaluar razonamientos complejos.
- Menos flexible que otras herramientas (como *Multiple Choice*, que permite más de una opción válida).
- No admite **respuestas justificadas, explicaciones ni campos abiertos**.
- Su uso repetido sin variación puede generar aprendizaje mecánico o poco profundo.

f) Recomendaciones de diseño.

- Redacta **preguntas claras, sin ambigüedades**, especialmente en los distractores.
- Usa *Single Choice Set* para **reforzar conceptos clave o comprobar aprendizajes previos o inmediatos**.
- No sobrecargues la actividad con muchas preguntas: entre **5 y 10 ítems** suele ser un rango eficaz.
- Acompaña cada pregunta de **retroalimentación útil**, que explique por qué la opción es correcta.
- Úsala como **complemento** de actividades más abiertas o reflexivas para equilibrar la evaluación.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Single Choice Set - Las Hurdes](#)

[Single Choice Set - El Romanticismo español](#)

[Single Choice Set - Lengua Castellana y Literatura](#)



Sort the Paragraphs (Ordenar párrafos)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Sort the Paragraphs* permite al profesorado diseñar ejercicios en los que el alumnado debe **ordenar fragmentos de texto** en la secuencia correcta. Esta herramienta está pensada para trabajar la **comprensión de estructuras lógicas, temporales o argumentativas**, fomentando la capacidad del estudiante para **reconstruir procesos, relatos, descripciones, explicaciones o razonamientos**.

Desde un enfoque didáctico, es especialmente útil en materias como lengua, historia, ciencias o filosofía, donde es importante **comprender la organización de ideas y procesos**. También ayuda a **mejorar la escritura estructurada**, al obligar al alumnado a cuidar la coherencia y la cohesión del texto.

b) Tipo de interacción.

El alumnado recibe varios **párrafos desordenados** y debe **arrastrarlos hasta colocarlos en el orden correcto**. Al finalizar, puede recibir una **retroalimentación inmediata** que indique si el orden propuesto es correcto o incorrecto.

c) Evaluación y seguimiento.

- Actividad **autoevaluable**.
- En Moodle, **puede registrar la puntuación obtenida** e integrarse con el libro de calificaciones si se configura correctamente.
- Útil para **evaluación formativa**, seguimiento de comprensión y refuerzo estructural del contenido.

d) Ventajas.

- Ideal para trabajar la **organización lógica de ideas**.
- Favorece el desarrollo de habilidades como la **coherencia textual, el análisis discursivo o la comprensión de secuencias**.
- Actividad clara y sencilla, **fácil de entender por el alumnado**.
- Aporta valor tanto en procesos de lectura como de escritura.

e) Limitaciones.

- No es adecuada para **contenidos muy extensos**: la lectura y organización de muchos párrafos puede resultar confusa.
- El análisis del resultado se limita a la corrección del orden, sin posibilidad de justificar las decisiones del estudiante.
- Si no se contextualiza, puede percibirse como un ejercicio mecánico.

f) Recomendaciones de diseño.

- Utiliza textos con **estructura clara y reconocible**, como procesos cronológicos, explicaciones científicas, relatos breves o argumentaciones simples.
- Limita el número de párrafos a un rango manejable (entre **4 y 6 bloques** suele ser efectivo).
- Añade una **consigna precisa**, que indique el tipo de orden que se espera (temporal, lógico, causal, etc.).
- Puedes usar esta actividad como **punto de partida para la escritura**: una vez ordenado el texto, invítalos a reescribirlo o completarlo.
- Asegúrate de que los párrafos estén **bien definidos y con pistas textuales internas**, que permitan deducir su posición relativa.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Sort the Paragraphs - Cronología de la URSS](#)

[Sort the Paragraphs - Resolución de problemas](#)



Speak the Words (Pronuncia la palabra)

a) Finalidad pedagógica.

Speak the Words es una actividad en la que el alumnado **pronuncia en voz alta una palabra o frase** y el sistema comprueba si coincide con la respuesta esperada mediante **reconocimiento de voz del navegador**. Es útil para **practicar pronunciación y fluidez oral**, especialmente en **idiomas**, aunque también puede aplicarse a lectura en voz alta o repetición de términos técnicos, teniendo en cuenta que su funcionamiento depende del dispositivo, el idioma y el entorno.

b) Tipo de interacción.

El alumnado ve una consigna (una imagen, palabra, pregunta o instrucción) y debe **pronunciar la respuesta**. El sistema capta lo que dice, lo compara con las respuestas correctas configuradas y determina si coincide o no. El estudiante recibe **retroalimentación inmediata** en pantalla.

c) Evaluación y seguimiento.

- La actividad es **autoevaluable**, pero su precisión depende de factores técnicos como **el micrófono, el acento, la dicción y la calidad de la conexión**.
- **No se integra directamente con el libro de calificaciones en Moodle**.
- Es más adecuada para **práctica oral que para evaluación formal**, dado que el reconocimiento de voz puede generar errores de forma aleatoria.

d) Ventajas.

- Introduce la **dimensión oral** en entornos digitales, poco explorada en muchas plataformas educativas.
- Motiva al alumnado a **interactuar de forma activa y verbal** con el contenido.
- Útil para **práctica individual de vocabulario, fonética, repetición y automatización lingüística**.
- Compatible con múltiples idiomas (aunque con mejor rendimiento en inglés y otros idiomas ampliamente soportados por el navegador).

e) Limitaciones.

- Depende completamente de la tecnología del navegador: **solo funciona en navegadores compatibles** (Chrome o Edge, principalmente).
- El **reconocimiento de voz no es infalible**: puede fallar por ruido, pronunciación no estándar o dialectos.
- No permite evaluar aspectos como **entonación, ritmo o estructura gramatical** más allá de la coincidencia literal con la respuesta.
- Puede frustrar al alumnado si no entiende por qué no se valida una respuesta que cree correcta.

f) Recomendaciones de diseño.

- Limita el uso a **palabras sueltas o frases breves** con pronunciación clara y sin ambigüedad.
- Incluye **pistas visuales o auditivas** (por ejemplo, una imagen del objeto que debe nombrarse).
- Diseña actividades con un **objetivo concreto y autocontenidas**, como “Nombra este objeto” o “Quién compuso esta melodía”.
- Aclara desde el inicio que se trata de **una práctica, no de una evaluación definitiva**, para reducir ansiedad.
- Realiza pruebas previas en distintos dispositivos para **garantizar un mínimo de fiabilidad**.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Speak the Words - Música clásica](#)

[Speak the Words - Huesos](#)



Speak the Words Set (Serie de ejercicios de pronunciación)

a) Finalidad pedagógica.

Speak the Words Set es una versión ampliada de la actividad *Speak the Words*. Permite crear **una secuencia de ejercicios orales** en los que el alumnado debe **pronunciar una palabra o frase por cada ítem**. Cada conjunto puede incluir múltiples elementos, lo que la convierte en una herramienta más flexible para el trabajo con **vocabulario, frases estructuradas o rutinas verbales**.

Su utilidad pedagógica es clara en contextos de **aprendizaje de lenguas extranjeras**, pero también puede aplicarse a la práctica de **terminología técnica, memorización oral, lectura activa o automatización de respuestas**. Es especialmente útil en niveles iniciales, donde se trabaja la **pronunciación precisa de palabras sueltas o frases cortas**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado avanza por una **serie de tarjetas con consignas**. En cada una debe **pronunciar la palabra o frase correcta**, y el sistema valida si coincide con las opciones configuradas. Tras cada intento, el estudiante recibe **retroalimentación inmediata** sobre si su respuesta fue reconocida correctamente.

c) Evaluación y seguimiento.

- Es una actividad **autocorregible**, basada en reconocimiento de voz.
- **No registra notas en el libro de calificaciones de Moodle**, por lo que se recomienda como herramienta de práctica, no como evaluación formal.
- La fiabilidad depende de factores técnicos: navegador compatible (Chrome o Edge), buen micrófono, pronunciación clara y entorno sin ruido.

d) Ventajas.

- Permite crear **secuencias de práctica oral estructuradas**, lo que da continuidad y sentido didáctico.
- Ideal para **rutinas lingüísticas, repaso de vocabulario, trabajo fonético o repetición guiada**.
- Su diseño en forma de set facilita la **organización por temas, niveles o categorías**.
- Puede integrarse como refuerzo en otros materiales, como libros interactivos o presentaciones.

e) Limitaciones.

- Comparte las **limitaciones técnicas del reconocimiento de voz en navegadores**.
- La actividad **no analiza el contenido semántico ni la calidad prosódica**: solo verifica coincidencia textual.
- No está pensada para trabajar producción oral compleja ni expresión libre.
- Puede generar frustración si el reconocimiento falla pese a una pronunciación correcta.

f) Recomendaciones de diseño.

- Crea sets **temáticos y breves** (por ejemplo: “Resultado de la operación”, “Colores”, “Frases habituales”).
- Acompaña cada ítem de **apoyos visuales o contextuales** (imágenes, instrucciones, pistas).
- Usa frases **cortas y fonéticamente claras** para facilitar el reconocimiento.
- Introduce esta actividad como una **fase de práctica previa a tareas más abiertas o expresivas**.
- Avisa al alumnado de que **no todos los errores son suyos**: a veces el fallo es del sistema, no de su pronunciación.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Speak the Words Set - Aprendizaje de idiomas](#)

[Speak the Words Set - Aritmética básica](#)

[Speak the Words Set - Geografía](#)



Structure Strip (Estructura guiada)

a) Finalidad pedagógica.

Structure Strip es una herramienta diseñada para **guiar la producción escrita del alumnado** mediante una **estructura predefinida**, presentada en forma de franjas o bloques. Cada franja indica una parte del texto que debe desarrollarse (por ejemplo, introducción, argumento, ejemplo, conclusión), ofreciendo así un andamiaje visual y funcional para organizar ideas. Su finalidad educativa es clara: **apoyar el desarrollo de la escritura estructurada**, especialmente en estudiantes que están aprendiendo a organizar sus ideas de forma lógica, coherente y progresiva. Es útil en todas las etapas educativas, pero especialmente eficaz en **secundaria y educación superior**, donde la escritura argumentativa, expositiva o analítica requiere una estructura clara.

b) Tipo de interacción.

El alumnado recibe una **plantilla con varias secciones (strips)**, cada una con un título y, opcionalmente, una instrucción o ejemplo. En cada sección, el estudiante debe **escribir su propio contenido** respetando la estructura propuesta. La escritura puede hacerse directamente en el navegador, y el texto completo puede descargarse o copiarse al finalizar.

c) Evaluación y seguimiento.

- No es una actividad autocorregible ni puntuable automáticamente.
- **No se integra con el libro de calificaciones** en Moodle.
- Está pensada como herramienta de **apoyo a la producción escrita**, no como instrumento evaluativo en sí misma.
- El docente puede revisar manualmente el texto final o pedir que se entregue por otras vías (foros, tareas, portafolios).

d) Ventajas.

- **Favorece la planificación de la escritura**, evitando improvisaciones desordenadas.
- Reduce la ansiedad ante la hoja en blanco, especialmente en estudiantes con dificultades para organizar ideas.
- Se adapta a múltiples géneros textuales: ensayo, carta formal, informe, crítica, comentario de texto, etc.
- Promueve **la escritura consciente**, guiada por una lógica textual.
- Fomenta la **autonomía progresiva** en la producción escrita.

e) Limitaciones.

- No valida el contenido ni evalúa la calidad del texto.
- Requiere **intervención docente posterior** para revisión o retroalimentación.
- Si se usa de forma mecánica o sin adaptar a los contenidos, puede limitar la creatividad o dar lugar a textos artificiales.
- El alumnado puede **centrarse demasiado en rellenar secciones**, sin profundizar en el contenido.

f) Recomendaciones de diseño.

- Adapta las franjas a **la estructura real del texto que se va a trabajar** (por ejemplo: Tesis – Argumento 1 – Argumento 2 – Contraargumento – Conclusión).
- Utiliza instrucciones claras y breves en cada sección, e incluye ejemplos si es necesario.
- Explícales a los estudiantes que la estructura es una **guía flexible, no una fórmula cerrada**.
- Úsala como **paso intermedio**: planificación guiada antes de la redacción y la revisión.
- Puede complementarse con rúbricas, autoevaluaciones o tareas de revisión entre pares.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Structure Strip - Madrid Río](#)



Summary (Resumen)

a) Finalidad pedagógica.

Summary es una actividad diseñada para que el alumnado **seleccione las ideas correctas dentro de una serie de frases relacionadas con un contenido previamente trabajado**. Cada conjunto presenta varias afirmaciones, de las cuales **solo una es correcta** en cada paso. La actividad busca comprobar si el estudiante es capaz de **distinguir la información clave y validar su comprensión general**. Desde una perspectiva pedagógica, *Summary* es especialmente útil para **reforzar ideas principales, verificar la comprensión global** de un tema y **evaluar la capacidad de síntesis**. Se adapta bien a fases de **cierre de unidad**, repaso o evaluación formativa, así como a contextos donde se necesita comprobar que el alumnado **ha captado el núcleo del contenido explicado**.

b) Tipo de interacción.

El alumnado avanza por una serie de bloques que muestran **varias frases o ideas similares**, entre las cuales debe seleccionar **la más correcta o representativa**. Solo puede elegir una opción por paso. Al final de la actividad, recibe **una retroalimentación automática** y una **puntuación total**, en función del número de respuestas acertadas.

c) Evaluación y seguimiento.

- Es una actividad **autoevaluable** y **puntuable**.
- En Moodle, puede **registrar calificación en el libro de notas**.
- La retroalimentación es inmediata y el estudiante puede repetir la actividad si se permite.
- Es útil para **evaluación rápida de comprensión o cierre de temas**.

d) Ventajas.

- Actividad breve y sencilla, ideal para **refuerzo o revisión final**.
- Promueve la **lectura atenta** y la **discriminación de información relevante**.
- Rápida de diseñar y realizar, tanto para docentes como para estudiantes.
- Puede utilizarse tras vídeos, lecturas, clases síncronas o presentaciones.
- Compatible con la mayoría de dispositivos y navegadores.

e) Limitaciones.

- No permite elaborar preguntas complejas ni respuestas argumentadas.
- Cada paso tiene una **única respuesta válida**, lo que puede generar confusión si las opciones están mal redactadas o demasiado parecidas.
- Su capacidad evaluativa es limitada: **no mide razonamientos, solo reconocimiento de ideas clave**.
- Si se abusa de ella, puede reforzar un **aprendizaje superficial o memorístico**.

f) Recomendaciones de diseño.

- Asegúrate de que la **respuesta correcta sea clara, inequívoca y fundamentada**.
- Redacta opciones incorrectas **verosímiles**, pero fácilmente **descartables** si el contenido se ha comprendido.
- Limita el número de pasos (entre **4 y 6 bloques**) para mantener la atención.
- Usa la actividad como **complemento de otras más abiertas**, no como única forma de evaluación.
- Ideal para cerrar unidades con la consigna: *“Selecciona el resumen más acertado en cada paso”*.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Summary - 2ª Guerra Mundial](#)

[Summary - Guerra Civil Española](#)

[Summary - El reinado de Fernando VII y las guerras carlistas](#)

[Summary - Capa de red OSI](#)



Timeline (Línea de tiempo)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *Timeline* permite crear **líneas del tiempo interactivas** en las que se puede representar información cronológica a través de **fechas, eventos, imágenes, descripciones y enlaces**. Su objetivo principal es **visualizar procesos históricos, secuencias científicas, biografías, evolución de conceptos o desarrollos tecnológicos** de forma clara y organizada. Desde el punto de vista educativo, esta herramienta resulta especialmente valiosa para trabajar **la comprensión temporal, la secuenciación lógica y la contextualización de hechos o ideas**. Es útil en áreas como **historia, literatura, ciencias, arte, filosofía, tecnología o incluso planificación de proyectos**, donde la dimensión temporal es clave para entender el contenido.

b) Tipo de interacción.

El alumnado interactúa con una **línea del tiempo navegable**, desplazándose horizontalmente para explorar los distintos eventos. Cada punto de la línea puede contener **título, texto, imagen, vídeo y enlaces externos**, lo que permite una experiencia enriquecida y multisensorial.

c) Evaluación y seguimiento.

- *Timeline* es una **actividad expositiva**, no evaluativa.
- **No se puede puntuar ni registrar calificaciones** automáticamente en Moodle.
- Puede utilizarse como **recurso para estudiar, repasar o introducir temas**, o como parte de un proyecto más amplio con actividades complementarias.

d) Ventajas.

- Facilita la **visualización de procesos complejos en orden cronológico**.
- Favorece la comprensión global de un tema al mostrarlo en secuencia.
- Es visualmente atractiva y adaptable a distintos niveles educativos.
- Puede utilizarse tanto para **presentación de contenidos por parte del docente**, como para **creación de productos por parte del alumnado**.
- Permite **integrar diversos tipos de información** en un mismo recurso (texto, imagen, multimedia).

e) Limitaciones.

- No está diseñada para evaluación directa.
- Puede volverse confusa si se sobrecarga con demasiada información o eventos mal organizados.
- Requiere una planificación clara para que los eventos sean significativos y no solo acumulativos.
- No permite interacciones como preguntas, respuestas o retroalimentación.

f) Recomendaciones de diseño.

- Define un **eje temporal coherente y con un principio y fin claros**.
- Utiliza eventos **significativos y complementarios**, no simplemente acumulativos.
- Acompaña cada evento de **elementos visuales o enlaces que enriquezcan la experiencia**.
- Ideal para trabajar en conjunto con otras actividades (por ejemplo: usar *Timeline* para contextualizar una lectura o activar conocimientos previos antes de una evaluación).
- Si el alumnado crea la línea del tiempo, proporciona una **rúbrica sencilla** que guíe la selección de eventos, redacción y coherencia visual.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Timeline - Historia mundial](#)

[Timeline - Desarrollo de la Informática](#)



True/False Question (Pregunta V/F)

a) Finalidad pedagógica.

La actividad *True/False Question* permite al profesorado plantear **afirmaciones simples que el alumnado debe clasificar como verdaderas o falsas**. Es una de las formas más directas de verificar **comprensión básica, memoria de hechos, reconocimiento de conceptos o distinción entre ideas correctas e incorrectas**.

A nivel didáctico, su utilidad radica en que permite **realizar comprobaciones rápidas de aprendizaje**, reforzar contenidos recién trabajados o preparar al alumnado para otros tipos de preguntas más complejas. Es especialmente útil en **etapas iniciales del aprendizaje** de un tema o como parte de una **evaluación formativa continua**.

b) Tipo de interacción.

El estudiante ve una frase o enunciado y debe marcar si es **verdadero o falso**. Tras responder, recibe una **retroalimentación automática** sobre su elección. La actividad puede configurarse para permitir intentos múltiples, mostrar la solución correcta y registrar la puntuación.

c) Evaluación y seguimiento.

- Es una actividad **autoevaluable y calificable**.
- En Moodle, puede **integrarse con el libro de calificaciones** y registrar los intentos del alumnado.
- Útil para **evaluación formativa y sumativa**, siempre que esté bien diseñada.

d) Ventajas.

- Muy fácil de configurar y rápida de completar.
- Ideal para **reforzar conceptos clave y activar la memoria inmediata**.
- Funciona bien en **quizzes combinados** o como paso previo a actividades de mayor complejidad.
- Compatible con **todo tipo de dispositivos y navegadores**.

e) Limitaciones.

- Puede inducir al **azar**: hay un 50 % de probabilidad de acertar sin conocer la respuesta.
- Si no se redactan con precisión, las afirmaciones pueden resultar **ambiguas o confusas**.
- No permite desarrollar razonamientos ni justificar respuestas.
- Puede fomentar un aprendizaje superficial si se usa como única estrategia evaluativa.

f) Recomendaciones de diseño.

- Redacta enunciados **claros, directos y sin dobles interpretaciones**.
- Evita absolutismos como “siempre”, “nunca”, “todos” o “ninguno”, a menos que sean esenciales.
- Acompaña de **retroalimentación explicativa**, para que el alumnado comprenda por qué una afirmación es verdadera o falsa.
- Usa esta actividad como **parte de un conjunto variado de ejercicios**, no como único instrumento de evaluación.
- Puede ser útil como **actividad de diagnóstico** o como repaso al final de una unidad.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[True/false Question - Geografía \(I\)](#)

[True/false Question - Geografía \(II\)](#)



Virtual Tour (360) (Tour virtual)

a) Finalidad pedagógica.

Virtual Tour (360) permite crear **recorridos interactivos** a partir de imágenes panorámicas en 360 grados, que pueden enriquecerse con textos, imágenes, vídeos, audios, preguntas o enlaces. Es una herramienta potente para el **aprendizaje exploratorio y contextualizado**, especialmente útil para **visitas virtuales** a espacios no accesibles, simulaciones, orientación o recorridos guiados por entornos reales o educativos.

b) Tipo de interacción.

El alumnado se desplaza libremente dentro de uno o varios espacios 360°, explorando a su ritmo. En cada vista, puede interactuar con **puntos de acceso** (hotspots) que activan contenido multimedia, explicaciones o preguntas integradas. La experiencia es **no lineal**, basada en la exploración libre o guiada según cómo se diseñe el recorrido.

c) Evaluación y seguimiento.

- Puede incluir **preguntas insertadas** (de opción múltiple, verdadero/falso, etc.), lo que permite cierto grado de **evaluación formativa** dentro de la experiencia.
- En Moodle, la actividad puede **integrarse como recurso o como parte de otra actividad H5P** (por ejemplo, dentro de un *Interactive Book*), pero **no genera calificaciones por sí sola** a menos que se combinen con elementos evaluativos adicionales.
- Es útil como parte de **tareas exploratorias, proyectos o actividades de reflexión**.

d) Ventajas.

- Introduce una dimensión **inmersiva y visualmente atractiva** en la enseñanza digital.
- Fomenta el **aprendizaje autónomo, por descubrimiento y basado en la curiosidad**.
- Altamente adaptable a distintos niveles, materias y estilos de enseñanza.
- Permite integrar múltiples tipos de contenidos en un entorno unificado.
- Puede utilizarse como recurso para **contextualizar conocimientos abstractos** en espacios reales.

e) Limitaciones.

- Requiere **imágenes panorámicas en 360°** (propias o de repositorios abiertos), lo que puede suponer una barrera técnica inicial.
- La carga de multimedia puede afectar al rendimiento en dispositivos antiguos o con poca conexión.
- Si no se diseña con un **guion claro**, el recorrido puede resultar confuso o superficial.
- La exploración libre puede derivar en un uso poco focalizado si no se orienta adecuadamente.

f) Recomendaciones de diseño.

- **Define con claridad** qué debe observar, comprender o identificar el alumnado durante el recorrido.
- Estructura el tour con **puntos de interés significativos**, y evita sobrecargarlo con elementos innecesarios.
- Integra **preguntas o tareas breves** para mantener la atención y fomentar la reflexión.
- Ofrece al inicio una breve **consigna** que explique qué debe hacer el estudiante y qué se espera de él.
- Puedes combinar esta actividad con otras: por ejemplo, pedir al alumnado que complete un documento de observación, que redacte una descripción o que prepare una presentación sobre el recorrido.

g) Ejemplo funcional en Moodle.

[Virtual Tour \(360\) - Roman Theater](#)

6. Cómo añadir contenido H5P a un curso virtual.

La integración de contenidos interactivos creados con H5P en un entorno virtual como **Moodle** puede hacerse de dos formas principales, cada una con sus propias características y usos pedagógicos. Comprender esta distinción es clave para sacar el máximo partido a la herramienta y garantizar una experiencia de aprendizaje coherente y bien estructurada.

6.1. Incorporar contenidos H5P como Recursos.

Una primera posibilidad consiste en insertar los contenidos H5P dentro de otros **Recursos** del curso, como pueden ser **Libros, Páginas, Áreas de texto y medios** (por ejemplo, en descripciones de secciones o tareas), **Archivos** u otros elementos estáticos.

Esta opción es muy útil cuando se quiere **enriquecer el contenido expositivo o explicativo** del curso. Por ejemplo, si estás desarrollando un libro digital sobre un tema, puedes insertar un vídeo interactivo, una imagen con puntos activos o una línea del tiempo creada con H5P para **favorecer la comprensión o motivar al alumnado**. Este uso es frecuente cuando los contenidos H5P se utilizan como **material de apoyo, exploración o visualización**.

Importante: Cuando se utiliza H5P de esta forma, **los resultados o respuestas del alumnado no se registran en el Libro de calificaciones de Moodle**. Esto se debe a que, técnicamente, el contenido se comporta como un recurso incrustado, no como una actividad formal evaluable.

¿Qué hacer si quieres que ese contenido sí cuente para calificación?

Existe una solución para este caso:

- Primero, **crea el contenido H5P como una Actividad independiente** en el curso.
- Después, **oculta esa actividad** para que no aparezca en la vista del alumnado.
- Luego, accede a ella y **copia el código “embed”** que genera H5P para insertar el contenido en otro recurso (por ejemplo, dentro de un libro o página).
- Finalmente, **pega ese código embed** en el lugar donde desees mostrar el contenido H5P.

De este modo, el alumnado visualizará el contenido incrustado dentro del recurso, pero **las interacciones que realice sí quedarán registradas**, ya que están vinculadas con la actividad original, aunque esté oculta. Esta estrategia combina **diseño integrado con seguimiento evaluativo**, y puede ser especialmente útil en cursos que buscan un alto nivel de coherencia visual o narrativa.

6.2. Incorporar contenidos H5P como Actividades.

La segunda opción es utilizar H5P como **actividad evaluable**, lo que permite **registrar automáticamente los resultados del alumnado en el Libro de calificaciones de Moodle**. Esta modalidad es la más adecuada cuando el contenido H5P incluye ejercicios, preguntas o tareas cuya resolución se quiere tener en cuenta como parte de la evaluación del curso.

Algunos ejemplos de actividades que pueden calificarse automáticamente son:

- Cuestionarios (*Question Set*)
- Videos interactivos con preguntas
- Rellenar huecos (*Fill in the Blanks*)
- Respuestas de opción múltiple o verdadero/falso
- Juegos de memoria, tarjetas, resúmenes interactivos, entre otros



Estas actividades permiten al docente **configurar criterios de puntuación**, número de intentos, retroalimentación y visibilidad de resultados. Además, las calificaciones se pueden **modificar manualmente si fuera necesario**, desde el apartado de calificaciones de Moodle.

Consideración importante: No todos los tipos de contenido H5P están pensados para ser evaluables. Algunos, como *Agamotto*, *Accordion* o *Image Hotspots*, están diseñados como **recursos interactivos de apoyo**, no como ejercicios calificables. Aunque pueden insertarse como actividades, **no tiene sentido asignarles una nota**, ya que su finalidad es facilitar la exploración de conceptos o la presentación de información, no comprobar conocimientos.

6.3. Crear una actividad H5P desde el Banco de contenido.

Una de las grandes ventajas de H5P es su facilidad de uso. Crear una actividad interactiva desde cero no requiere conocimientos técnicos avanzados ni experiencia previa en programación. El proceso de creación es **intuitivo y homogéneo para todos los tipos de actividades**, lo que significa que cualquier docente puede incorporar contenido interactivo a su curso virtual de forma autónoma, rápida y con control total sobre el diseño pedagógico.

Moodle permite gestionar y crear contenidos interactivos desde un espacio específico llamado **Banco de contenido**. Este banco actúa como una biblioteca personal (o compartida, según la configuración de la plataforma) donde el profesorado puede **crear, almacenar, organizar y reutilizar materiales H5P** sin necesidad de asociarlos de inmediato a una sección o unidad del curso.

Esta opción es especialmente útil cuando se quiere diseñar una actividad con calma antes de decidir en qué parte del curso integrarla, cuando se desea reutilizar el mismo contenido en varios cursos o cuando varios docentes colaboran en la elaboración de materiales comunes. Desde el banco de contenido también es posible exportar e importar archivos H5P, lo que facilita el trabajo colaborativo y la portabilidad entre diferentes plataformas compatibles.

Este apartado tiene como objetivo **mostrar paso a paso cómo se crea una actividad H5P**, utilizando como ejemplo el tipo *Multiple Choice*. Aunque la estructura básica del proceso es común a todas las actividades, es importante entender que **la configuración específica varía según el tipo de contenido**. Por eso, en este manual no se describen todos los formularios posibles, sino que se opta por un enfoque representativo: mostrar el procedimiento general con un caso concreto y, a partir de ahí, invitar al lector a explorar otros tipos de actividad con ayuda de los ejemplos enlazados en los análisis individuales de este manual. Crearemos la actividad, describiendo todos los campos del formulario de edición y explicaremos, posteriormente, cómo insertar ese contenido en un curso, ya sea como recurso o como actividad calificable.

Para acceder al banco de contenido, desde la **página principal del curso**, pulsa en la opción “**Más**” del menú y selecciona **Banco de contenido**.

Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾



Elaboración propia con Gemini. Entorno educativo futurista. CC BY-SA

Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes, by Jesús Baños Sancho (JBS), is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

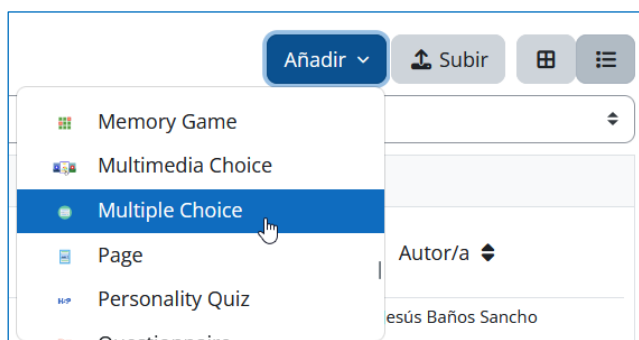
Banco de contenido

Añadir ▾
Subir

Elegir curso o categoría...

Nombre del contenido	Sitios enlazados	Última modificación	Tamaño	Tipo	Autor/a
Actividad Marta 2	1	20/08/2025 19:05	1.3 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Branching escenario - El futuro de un Reino	0	18/10/2025 18:54	91.4 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Crossword - Enseñanza musical	1	21/11/2025 18:40	14.2 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Drag and Drop - Tipos de palabras	1	18/10/2025 18:59	1.1 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Drag the Words - Apagón eléctrico	0	23/11/2025 11:28	905.2 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Drag the Words - Monarquía Española	0	18/10/2025 18:58	904.5 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
El acuerdo Sykes-Picot: claves históricas y consecuencias	0	24/11/2025 12:26	904.3 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Essay - Acuerdo Sykes-Picot y sus consecuencias	0	18/10/2025 18:55	819.9 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Fill in the Blanks - Energías renovables	0	18/10/2025 18:55	743.2 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Fill in the Blanks - Transmisión de datos: medios, señales y protocolos básicos	0	20/12/2025 20:09	743.3 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Find the Hotspot - Osciloscopio	0	19/10/2025 17:17	924.8 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Game Map - Medio Ambiente y Sostenibilidad	1	18/10/2025 18:58	24.2 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Haz clic en la especie correcta del diagrama.	0	20/08/2025 17:59	898.5 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Image Yuxtaposition - Diez años de Fukushima: Ishinomaki	1	26/09/2024 23:03	3.1 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Multiple Choice - Música clásica	0	18/10/2025 18:59	1.4 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Questionnaire - Encuesta para estudiantes	0	18/10/2025 18:55	837.2 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Question Set - Literatura española	0	18/10/2025 18:58	987.2 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Single Choice Set - Lengua Castellana y Literatura	0	18/10/2025 18:57	812.8 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Summary - Guerra Civil Española	0	18/10/2025 18:56	711.0 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
Timeline - Desarrollo de la Informática	0	18/10/2025 18:51	2.4 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho

Dentro del **Banco de contenido**, haz clic en el botón “Añadir”. Aparecerá una lista desplegable con todos los tipos de actividades disponibles. Seleccionamos **Multiple Choice**.



Se abre el **formulario de configuración específico para este tipo de actividad**, donde se diseña el contenido. Los **parámetros de configuración varían dependiendo de la actividad escogida, pero tienen una estructura similar y campos comunes**.

Nuevo Contenido interactivo H5P

Copiar
Pegar y sustituir

Multiple Choice

Título *
Metadatos

Se usa para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Medios

Pregunta *

Opciones disponibles *
Colapsar todo el contenido

Opción

Texto *

☐ Correcto

Pistas y retroalimentación

Opción

Texto *

☐ Correcto

Pistas y retroalimentación

AÑADIR OPCIÓN

Retroalimentación Global

Definir retroalimentación personalizada para cualquier rango de puntuación

Haz clic en el botón "Añadir rango" para añadir los rangos que necesites. Ejemplo: 0-20% Mala puntuación, 21-91% Puntuación Media, 91-100% ¡Puntuación Estupenda!

Rango de puntuación *
Retroalimentación para rango de puntuación definido

0 % - 100 %
Escribe tu retroalimentación

AÑADIR RANGO
Distribuir Uniformemente

Configuraciones del comportamiento

Traducciones y superposiciones al texto

Guardar
Cancelar

73

Los principales campos son:

- **Título.** Campo obligatorio. Es el nombre interno del contenido, que servirá para identificarlo dentro del banco. No es visible para el alumnado, pero es recomendable usar títulos descriptivos para facilitar su localización. Pueden añadirse metadatos indicando el tipo de licencia, la autoría, etc.
- **Medios.** Permite incorporar un recurso multimedia que aparecerá junto a la pregunta. Muy útil para contextualizar visualmente la pregunta (por ejemplo, un gráfico que debe analizarse, una imagen a interpretar o un audio a escuchar).
- **Pregunta.** Es el enunciado principal de la pregunta que verá el alumnado. Puede contener texto, imágenes, enlaces, fórmulas o incluso vídeos si se desea contextualizar la pregunta. Es recomendable que el enunciado sea claro y preciso, evitando ambigüedades.
- **Opciones disponibles.** Aquí se configuran las **opciones de respuesta** disponibles. Para cada una, se completan los siguientes subcampos:
 - **Texto:** Texto de la opción de respuesta. Puede ser una frase, palabra, afirmación o lo que permita el editor asociado a este campo.
 - **Correcto:** Casilla de verificación que indica si esa opción es correcta.
 - **Pistas y retroalimentación** (opcional): Permite introducir pistas y mensajes de retroalimentación específica para esa respuesta. Es muy útil en procesos de evaluación formativa, ya que permite aclarar errores o reforzar aciertos.

Puedes añadir tantas respuestas como necesites con el botón “**Añadir opción**”.

- **Retroalimentación global.** Aquí se pueden añadir mensajes finales que aparecen al finalizar la actividad, según el resultado obtenido (rango). Ejemplo: Si un estudiante acierta todo, puede aparecer un mensaje de refuerzo positivo; si falla, una sugerencia para revisar el material. Favorece la autorregulación y motivación del estudiante.
- **Configuraciones de comportamiento.** En este apartado se configura cómo se comportará la pregunta durante su uso. Las opciones más comunes son:
 - **Habilitar botón “Intentar de nuevo”:** Permite al alumno intentar de nuevo la actividad después de verla corregida.
 - **Habilitar el botón “Mostrar solución”:** Habilita un botón que permite mostrar la solución correcta tras la respuesta.
 - **Tipo de pregunta:** Transforma la actividad en una **selección múltiple** en lugar de una pregunta de **opción única**. Útil para evaluar conceptos que tienen varias respuestas válidas.
 - **Ordenar respuestas aleatoriamente:** cambia el orden de las respuestas cada vez que se accede a la actividad, para evitar respuestas mecánicas.
- **Traducciones y superposiciones al texto.** Aquí podremos escoger el idioma en el que se quiera que se muestren los botones de diálogo.

En nuestro caso, hemos formulado una pregunta sobre una composición de música clásica, con cuatro opciones de las cuales solo una es correcta. Además, hemos incorporado un audio como parte del enunciado:

Nuevo Contenido interactivo H5P

[Copiar](#) [Pegar y sustituir](#)

Multiple Choice

Título *

Metadatos

Se usa para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Multiple Choice - Composición musica clásica

▼ Cabalgata de las Valquirias - Wagner (Audio)

Tipo

Medios opcionales mostrados encima de la pregunta.

Audio ▼

[Copiar](#)

[Pegar y sustituir](#)

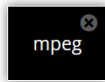
Título *

Metadatos

Se usa para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Cabalgata de las Valquirias - Wagner

Archivos fuente *



Audio añadido a la pregunta

Modo de reproducción *

Seleccione el diseño del reproductor.

Completo ▼

☐ Ajustar al marco

☒ Habilitar controles

Los controles permiten al usuario, por ejemplo, pausar el audio

☒ Habilitar reproducción automática

Con la reproducción automática el audio empieza a reproducirse inmediatamente. Ten en cuenta que esto no está permitido en todos los navegadores.

Pregunta *

Escucha la siguiente pieza musical y selecciona la opción correcta.

► Opciones disponibles *

[Expandir todo el contenido](#)

► Canon en D Major - Pachelbel



► Así habló Zaratustra - Strauss



► Cabalgata de las valquirias - Wagner



► Sinfonía del Nuevo Mundo - Dvořák



AÑADIR OPCIÓN

► Retroalimentación Global

► Configuraciones del comportamiento

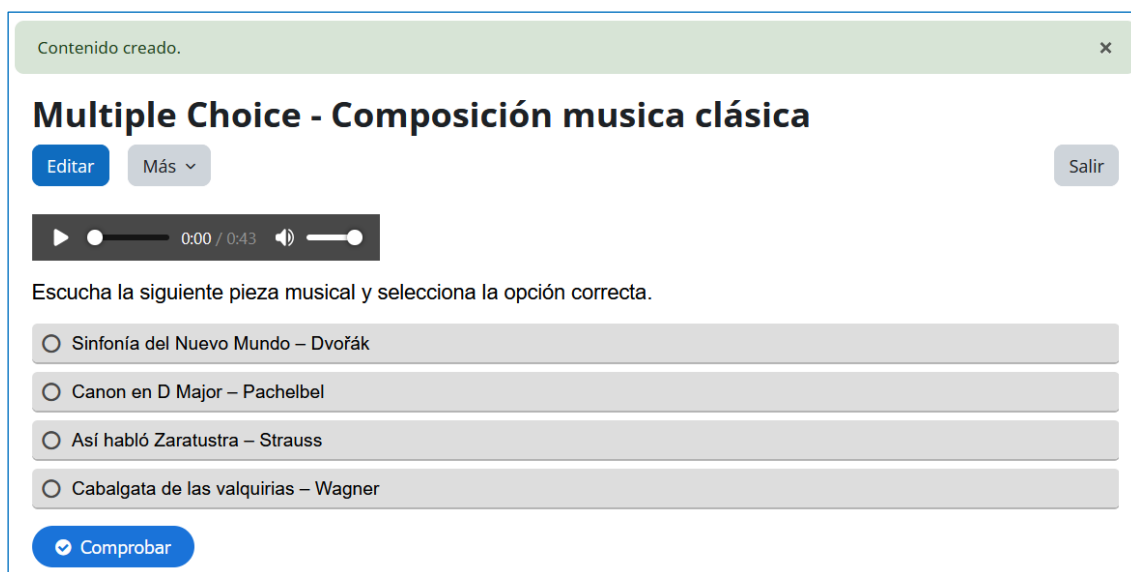
► Traducciones y superposiciones al texto

[Guardar](#)

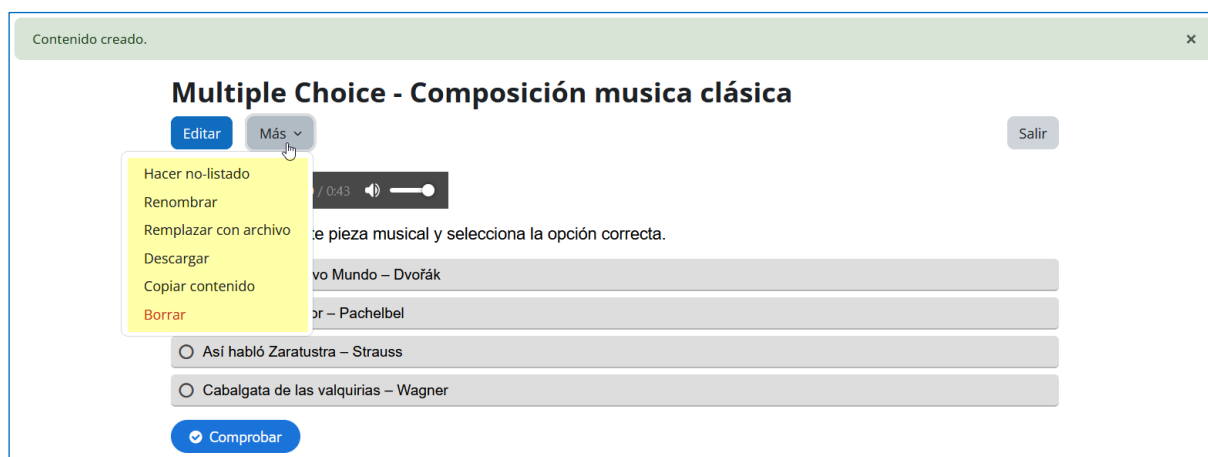
[Cancelar](#)

Una vez completados todos los campos del formulario, pulsa **Guardar**.

Comprobamos el funcionamiento de la actividad pulsando en el botón **Comprobar** y, si hubiera algún fallo o si quisiéramos modificar algún parámetro de configuración, pulsaremos en el botón **Editar**.



Pulsando en el enlace “**Más**”, se desplegarán diversas opciones que nos permitirán, entre otras cosas, cambiar el nombre de la actividad o descargarla.



Al pulsar en el botón **Salir**, la actividad quedará almacenada en el banco de contenido, y desde allí podrás insertarla dentro de recursos del curso (como libros, páginas o etiquetas), añadirla como actividad calificada en el curso o descargar el archivo .h5p para compartirlo o reutilizarlo en otros entornos compatibles.

El contenido del Banco de contenido se puede mostrar con detalles o con iconos, como se aprecia en las figuras siguientes:






















Banco de contenido

Añadir ▾

Subir

Elegir curso o categoría...



Nombre del contenido ▾	Sitios enlazados ▾	Última modificación ▾	Tamaño ▾	Tipo ▾	Autor/a ▾
 Actividad Marta 2	1	20/08/2025 19:05	1.3 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Branching escenario - El Futuro de un Reino	0	18/10/2025 18:54	91.4 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Crossword - Enseñanza musical	1	21/11/2025 18:40	14.2 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Drag and Drop - Tipos de palabras	1	18/10/2025 18:59	1.1 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Drag the Words - Apagón eléctrico	0	23/11/2025 11:28	905.2 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Drag the Words - Monarquía Española	0	18/10/2025 18:58	904.5 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 El acuerdo Sykes-Picot: claves históricas y consecuencias	0	24/11/2025 12:26	904.3 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Essay - Acuerdo Sykes-Picot y sus consecuencias	0	18/10/2025 18:55	819.9 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Fill in the Blanks - Energías renovables	0	18/10/2025 18:55	743.2 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Fill in the Blanks - Transmisión de datos: medios, señales y protocolos básicos	0	20/12/2025 20:09	743.3 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Find the Hotspot - Osciloscopio	0	19/10/2025 17:17	924.8 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Game Map - Medio Ambiente y Sostenibilidad	1	18/10/2025 18:58	24.2 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Haz clic en la especie correcta del diagrama.	0	20/08/2025 17:59	898.5 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Image Yuxtaposition - Diez años de Fukushima: Ishinomaki	1	26/09/2024 23:03	3.1 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Multiple Choice - Composición musical clásica	0	4/01/2026 13:18	1.4 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Multiple Choice - Música clásica	0	18/10/2025 18:59	1.4 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Questionnaire - Encuesta para estudiantes	0	18/10/2025 18:55	837.2 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Question Set - Literatura española	0	18/10/2025 18:58	987.2 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Single Choice Set - Lengua Castellana y Literatura	0	18/10/2025 18:57	812.8 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Summary - Guerra Civil Española	0	18/10/2025 18:56	711.0 KB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho
 Timeline - Desarrollo de la Informática	0	18/10/2025 18:51	2.4 MB	Archivo (H5P)	Jesús Baños Sancho

Banco de contenido

Añadir ▾

Subir

Elegir curso o categoría...



Actividad Marta 2



Branching escenario - El Futur...



Crossword - Enseñanza mus...



Drag and Drop - Tipos de pal...



Drag the Word s - Apagón el...



Drag the Word s - Monarquí...



El acuerdo Syk es-Picot: clav...



Essay - Acuerd o Sykes-Picot...



Fill in the Blank s - Energías r...



Fill in the Blank s - Transmisi...



Find the Hotspot - Oscilosc...



Game Map - Medio Ambien...



Haz clic en la especie correc...



Image Yuxtaposition - Diez a...



Multiple Choice - Composició...



Multiple Choice - Música clásica



Questionnaire - Encuesta pa...



Question Set - Literatura es...



Single Choice S et - Lengua C...



Summary - Gue rra Civil Espa...

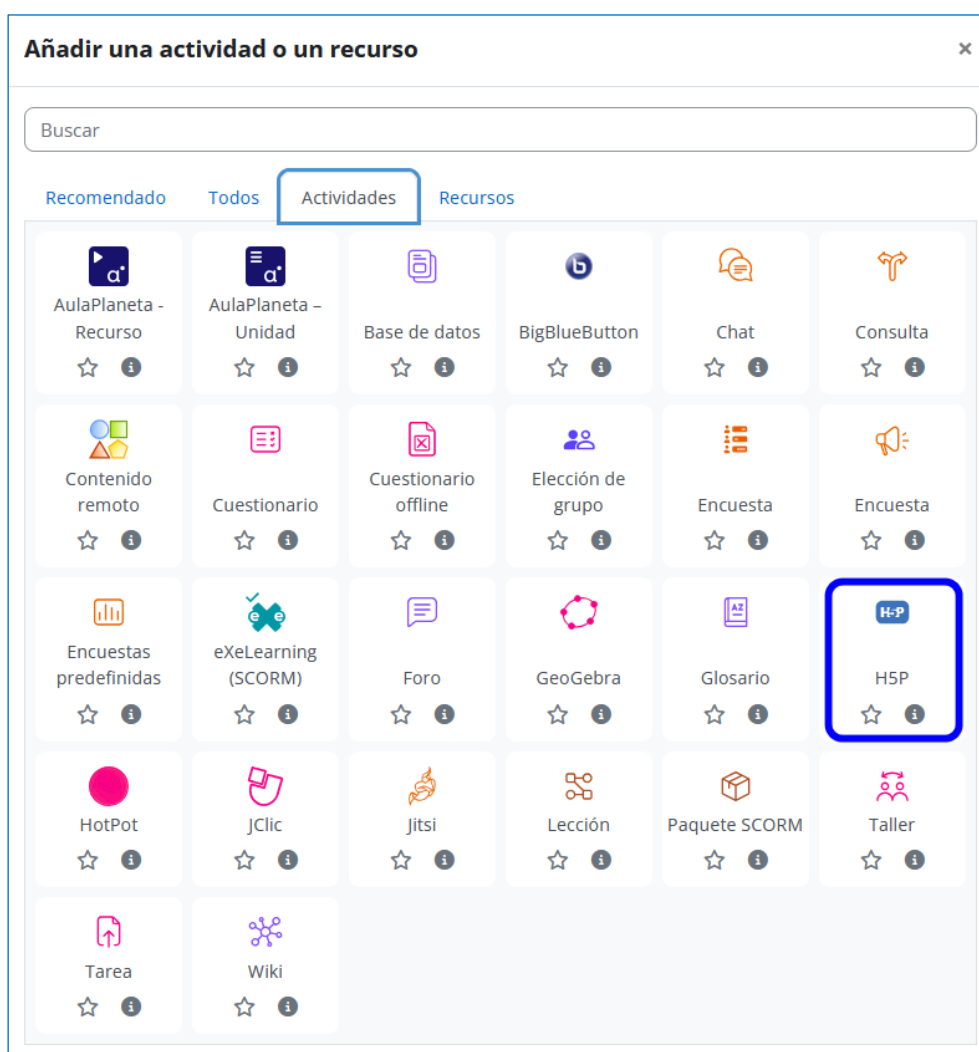


Timeline - Desa rrollo de la In...

6.4. Enlazar una actividad H5P desde el Banco de contenido.

Cuando ya tienes una actividad H5P creada y guardada en el banco de contenido de Moodle, puedes reutilizarla fácilmente para crear una actividad evaluable dentro de tu curso. Este proceso resulta muy útil porque te permite mantener un contenido centralizado (y por tanto más fácil de actualizar o compartir), pero también integrarlo como parte activa del recorrido formativo del alumnado, con posibilidad de calificación automática.

Para empezar, accede al curso donde quieras insertar la actividad y activa la edición. Una vez hecho esto, ve a la sección donde desees añadirla y haz clic en "Añadir una actividad o un recurso". De entre todas las opciones disponibles, selecciona "H5P". Es importante no confundir esta opción con otras como "Archivo" o "Etiqueta", ya que lo que buscamos es que la actividad sea reconocida como tal dentro del sistema de Moodle y que pueda integrarse con el libro de calificaciones.



Al seleccionar H5P, se abrirá el formulario de configuración. Lo primero que deberás hacer es darle un **nombre** claro y representativo a la actividad. Ese nombre será el que vea el alumnado en el curso, así que conviene que indique de forma precisa qué tipo de tarea es o qué se espera hacer. Puedes también añadir una **descripción** si lo consideras necesario, por ejemplo, con instrucciones o una breve contextualización. Si quieres que esa descripción sea visible en la página del curso, asegúrate de marcar la casilla correspondiente.

Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

Nuevo H5P

[Expandir todo](#)

General

Nombre !

Descripción

Editar Insertar Formato Herramientas Tabla

↶ ↷ B I A ▾ ✓ C ...

0 palabras

☐ Muestra la descripción en la página del curso ?

Paquete de archivos ! ?

Tamaño máximo de archivo: Sin límite, número máximo de archivos: 1

← Para agregar contenido existente

Archivos

Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos

Tipos de archivo aceptados:

Archivo (H5P) .h5p

Usar el **banco de contenido** (abre en una nueva ventana) para gestionar sus archivos H5P ?

Opciones de H5P

Calificación ↑ Para acceder al Banco de contenido

Opciones de intento

Resultados

Ajustes comunes del módulo

Restricciones de acceso

Condiciones de finalización de actividad

Marcas

Competencias

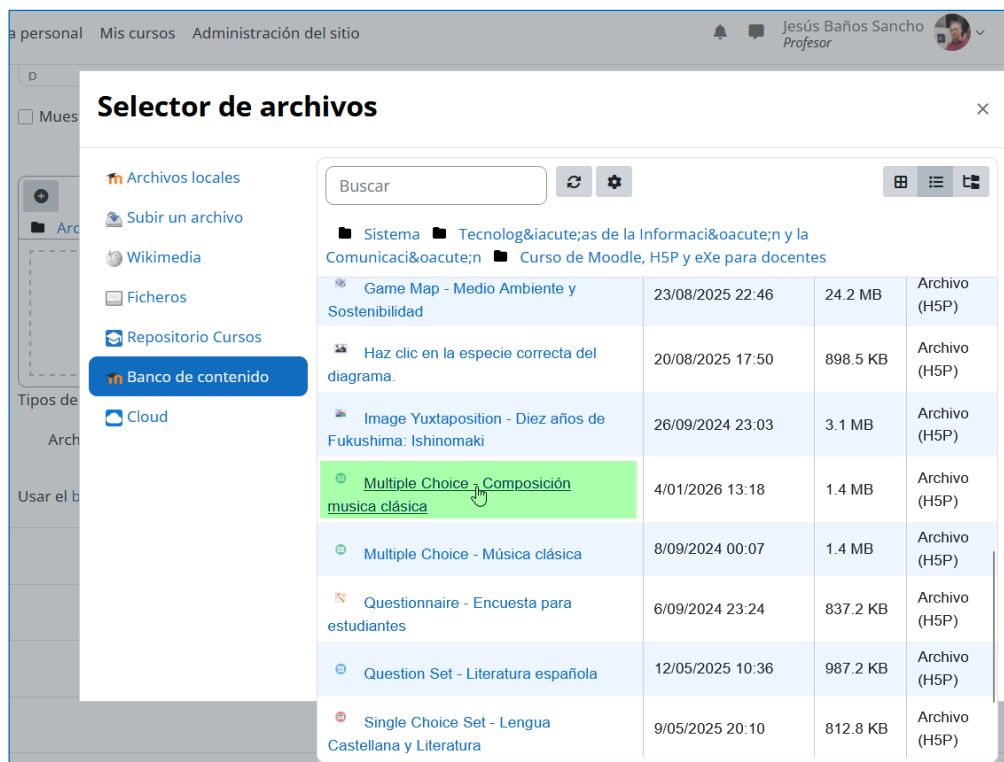
☐ Enviar notificación de actualización de contenido ?

Guardar cambios y regresar al curso Guardar cambios y mostrar Cancelar

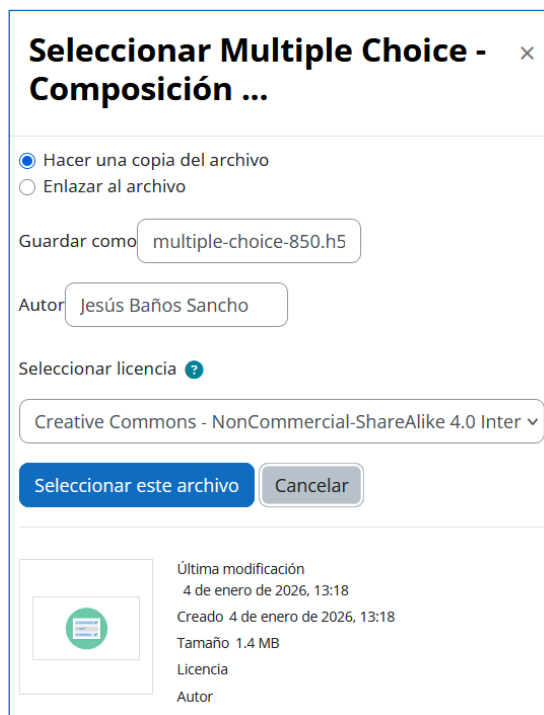
! Requerido

La parte clave del proceso viene ahora. En el apartado donde se adjunta el archivo H5P, no tienes que subir nada nuevo: en lugar de eso, haz clic en “**Agregar...**”. Esto abrirá el **Selector de archivos** con varias opciones

de búsqueda. Debes elegir “Banco de contenido”, que te permitirá acceder a todas las actividades H5P que hayas creado previamente en ese espacio centralizado.



Una vez localices la que te interesa, selecciónala y confirma con “Seleccionar este archivo”.



Verás que ahora aparece vinculada a la nueva actividad. En ese momento, puedes decidir cómo se va a calificar. En el apartado de “Calificación”, establece la puntuación máxima que tendrá la actividad (por ejemplo, 10 puntos) y deja el tipo de calificación como “puntuación”. Esto permitirá que Moodle registre automáticamente los resultados de los estudiantes cuando completen la actividad.

Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

Nuevo H5P

[Expandir todo](#)

General

Nombre



Composición música clásica

Descripción

Editar Insertar Formato Herramientas Tabla

↶ ↷ **B** *I*         

0


0 palabras

☐ Muestra la descripción en la página del curso ?

Paquete de archivos



Tamaño máximo de archivo: Sin límite, número máximo de archivos: 1

Archivos				
<input type="checkbox"/>	Nombre	Última modificación	Tamaño	Tipo
<input type="checkbox"/>	 multiple-choice-850.h5p	4/01/2026 14:57	1.4 MB	Archivo (H5P)

Tipos de archivo aceptados:

Archivo (H5P) .h5p

Usar el [banco de contenido](#) (abre en una nueva ventana) para gestionar sus archivos H5P ?

Opciones de H5P

- ☒ Permitir descargar
- ☒ Incrustar botón
- ☒ Botón de copyright

Calificación

Calificación



Tipo Puntuación ▾

Calificación máxima

10

Categoría de calificaciones



H5P (Sin peso) ▾

Calificación para aprobar



5

Como ocurre con cualquier otra actividad del curso, también puedes configurar condiciones de acceso, finalización o personalizar su apariencia según tus necesidades.

Opciones de intento

Algunos H5P proporcionan datos de seguimiento del intento para informes avanzados tales como el número de intentos, respuestas y calificaciones. Nota: Algunos H5P no proporcionan datos de seguimiento del intento. En estos casos, los siguientes ajustes no tendrán efecto.

Habilitar el seguimiento de intentos

Sí

Método de calificación

Calificación mas alta

Revisar intentos

Los participantes pueden revisar sus propios intentos.

>

Resultados

>

Ajustes comunes del módulo

>

Restricciones de acceso

>

Condiciones de finalización de actividad

>

Marcas

>

Competencias

☐ Enviar notificación de actualización de contenido

Guardar cambios y regresar al curso

Guardar cambios y mostrar

Cancelar

Quando termines de ajustar todos los parámetros, simplemente guarda los cambios. Ya tendrás una actividad Moodle basada en un contenido del banco de contenido, integrada en la estructura del curso y lista para que el alumnado la realice. Lo mejor es que, una vez hecha, sus resultados quedarán registrados directamente en el libro de calificaciones, lo que simplifica el seguimiento del progreso y te permite aprovechar al máximo las posibilidades de H5P dentro del entorno Moodle.

7. Reutilizar contenidos H5P.

Reutilizar contenidos H5P es una de las ventajas más potentes de esta tecnología, especialmente cuando se trabaja en contextos educativos digitales como Moodle. La posibilidad de crear una actividad una sola vez y volver a usarla en distintos momentos, cursos o contextos no solo ahorra tiempo, sino que también permite **mejorar progresivamente los materiales**, adaptarlos a diferentes niveles o grupos, y fomentar el trabajo colaborativo entre docentes.

Una de las formas más directas de reutilización es desde el propio **Banco de contenido**. Allí, cada archivo H5P creado queda guardado como un objeto independiente, accesible en cualquier momento. Si se necesita insertar ese mismo contenido en otro curso, simplemente se puede **descargar el archivo .h5p** desde el banco (haciendo clic sobre el contenido y seleccionando la opción de descarga) y luego importarlo en el nuevo curso, ya sea como una nueva actividad o como parte de otro recurso. Este proceso es rápido, y asegura que el contenido se mantiene intacto, con todas sus configuraciones y elementos.


También es posible **insertar un contenido H5P dentro de otros recursos de Moodle**, como Libros, Páginas o Etiquetas, utilizando el código *embed* (incrustado). Esto es útil cuando se quiere que la actividad forme parte de un contenido más amplio y estructurado, sin ser necesariamente una actividad evaluable. Por ejemplo, se puede integrar un vídeo interactivo dentro de una lección teórica, o añadir una línea del tiempo dentro de una página que contextualiza un tema. Para hacerlo, basta con tener visible el botón de inserción H5P en el editor de texto, que da acceso directo al banco de contenido y permite seleccionar e incrustar el archivo deseado. En estos casos, aunque el alumnado podrá interactuar con el contenido, las respuestas no quedarán registradas ni aparecerán en el libro de calificaciones.

Una posibilidad menos conocida, pero muy práctica, es **duplicar un contenido ya insertado en un curso**. Si, por ejemplo, ya has creado una actividad H5P como parte de un tema del curso y necesitas una versión similar para otro tema, puedes duplicar la actividad directamente desde la interfaz de edición del curso. Una vez duplicada, puedes editarla para hacer pequeñas variaciones, como cambiar una imagen, adaptar el texto o modificar las opciones de respuesta. Esta práctica favorece la creación rápida de nuevas versiones sin tener que empezar desde cero.

Además, la reutilización también puede darse **entre docentes**. Los archivos H5P pueden exportarse (.h5p) y compartirse fácilmente por correo electrónico, nube o repositorios institucionales. De este modo, un contenido creado por una persona puede ser adaptado por otra en función de su propio contexto, sus objetivos o el perfil de su alumnado. Esta característica convierte a H5P en una herramienta compatible con el trabajo colaborativo y con la creación de bancos de recursos didácticos abiertos.

Por último, en plataformas como Moodle, cuando se restaura un curso completo que contiene actividades H5P, estas también se restauran automáticamente con todas sus configuraciones. Es decir, que el contenido H5P forma parte de las copias de seguridad del curso, lo que facilita la gestión a largo plazo y evita tener que reconstruir actividades cada año.

En el formulario de configuración de una actividad H5P en Moodle, la sección “**Opciones de H5P**” permite ajustar aspectos clave sobre la **reutilización, compartición y atribución** del contenido. Aunque no influyen en cómo funciona la actividad ni en su calificación, estas opciones sí determinan si otras personas —docentes o alumnado— podrán **descargarla, incrustarla o reutilizarla**.

 **Opciones de H5P**

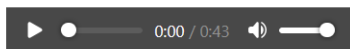
☒ Permitir descargar

☒ Incrustar botón

☒ Botón de copyright

Composición música clásica

[Ver intentos \(0\)](#) [Editar contenido H5P](#)



Escucha la siguiente pieza musical y selecciona la opción correcta.

☐ Cabalgata de las valquirias – Wagner

☐ Canon en D Major – Pachelbel

☐ Sinfonía del Nuevo Mundo – Dvořák

☐ Así habló Zaratustra – Strauss

[Comprobar](#)

[Reutilizar](#) [Derechos de uso](#) [Incrustar](#)

← Opciones de H5P

H5P

A continuación, se explica el significado y utilidad de las tres opciones más relevantes de esta sección:

7.1. Permitir descargar.

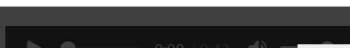
Esta opción, cuando está activada, añade un botón al contenido H5P que permite **descargar el archivo .h5p** completo. Al hacer clic en ese botón, cualquier usuario con acceso al recurso podrá obtener una copia del archivo, que luego podrá importar en su propio banco de contenido o en otra plataforma compatible con H5P.

Desde una perspectiva docente, **activar esta opción resulta especialmente útil** si se desea fomentar el trabajo colaborativo, la reutilización de recursos entre compañeros o facilitar al profesorado la tarea de adaptar materiales para distintos grupos o cursos. También puede habilitarse si se quiere permitir al alumnado acceder al contenido fuera del entorno Moodle (por ejemplo, para trabajarlo sin conexión o en otra instancia de H5P). Sin embargo, si el contenido es muy específico, delicado, o se quiere restringir su uso a un entorno cerrado, puede ser preferible dejar esta opción desactivada.

Para descargar el contenido tienes que pulsar sobre el enlace **“Reutilizar”** que aparece en la parte inferior izquierda de la actividad.

Composición música clásica

[Ver intentos \(0\)](#) [Editar contenido H5P](#)



Escucha la siguiente pieza musical y selecciona la opción correcta.

☐ Cabalgata de las valquirias – Wagner

☐ Canon en D Major – Pachelbel

☐ Sinfonía del Nuevo Mundo – Dvořák


☐ Así habló Zaratustra – Strauss

[Comprobar](#)

[Reutilizar](#) [Derechos de uso](#) [Incrustar](#)

H5P

Reutilizar Contenido
[More Info](#)


Download as an .h5p file

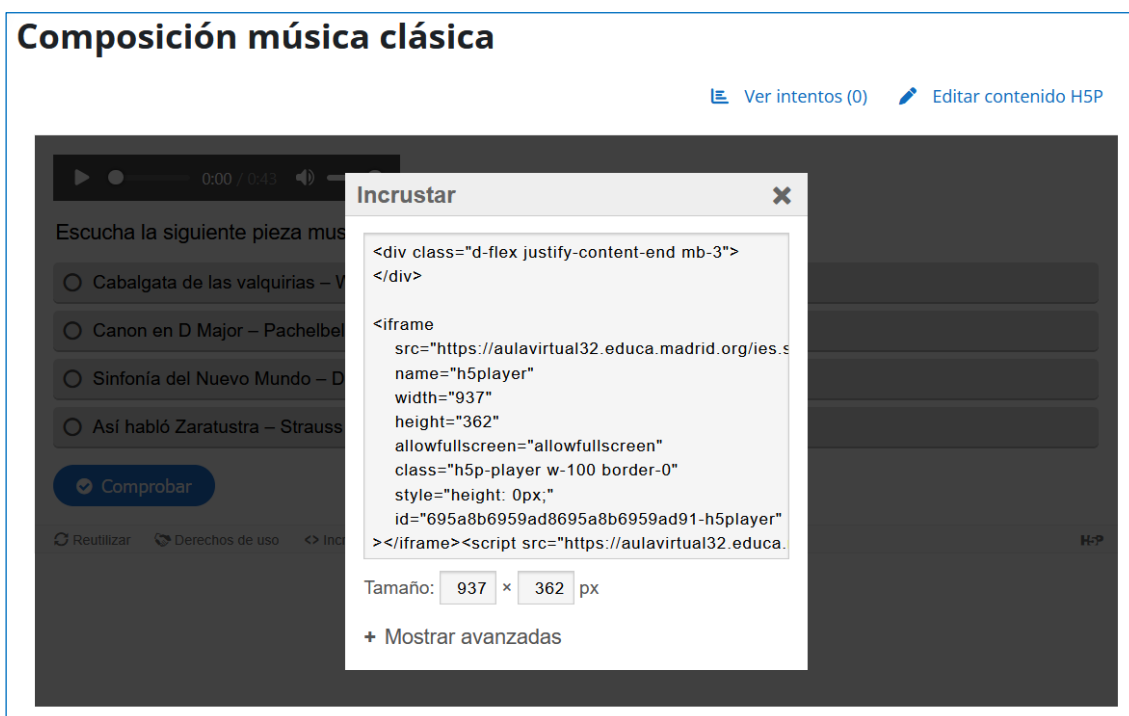
.h5p files may be uploaded to any web-site where H5P content may be created.

7.2. Incrustar botón.

Al habilitar esta opción, se añade un botón que genera un **código embebido (embed)** del contenido. Este código, en formato HTML, permite que el contenido H5P pueda **insertarse en otras páginas web, plataformas educativas o incluso dentro de otros recursos en Moodle**, como páginas o libros.

Esta funcionalidad es especialmente valiosa cuando se quiere **reutilizar un contenido ya existente sin duplicarlo**. Por ejemplo, se puede crear una actividad en el banco de contenido, ocultarla como actividad evaluable, y luego incrustarla en un libro o página para integrarla como parte de un contenido explicativo. El botón de incrustar facilita esta tarea, ya que permite copiar el código HTML sin necesidad de acceder a menús adicionales o editar el contenido desde el banco directamente.

Para Obtener el código de incrustación tienes que pulsar sobre el enlace “**Incrustar**” que aparece en la parte inferior izquierda de la actividad.



Al igual que en el caso anterior, si se desea restringir el uso del contenido a un único lugar o se prefiere evitar que otros lo inserten fuera del curso, puede desactivarse esta opción.

7.3. Botón de copyright.

Esta opción activa un botón que muestra la **información de derechos de autor y licencia** asociada al contenido H5P. Este apartado puede ser configurado desde el propio editor de contenido al momento de su creación, incluyendo campos como autoría, tipo de licencia (Creative Commons, dominio público, etc.), fuente de los recursos utilizados y cualquier otro detalle relevante sobre la propiedad intelectual del material.

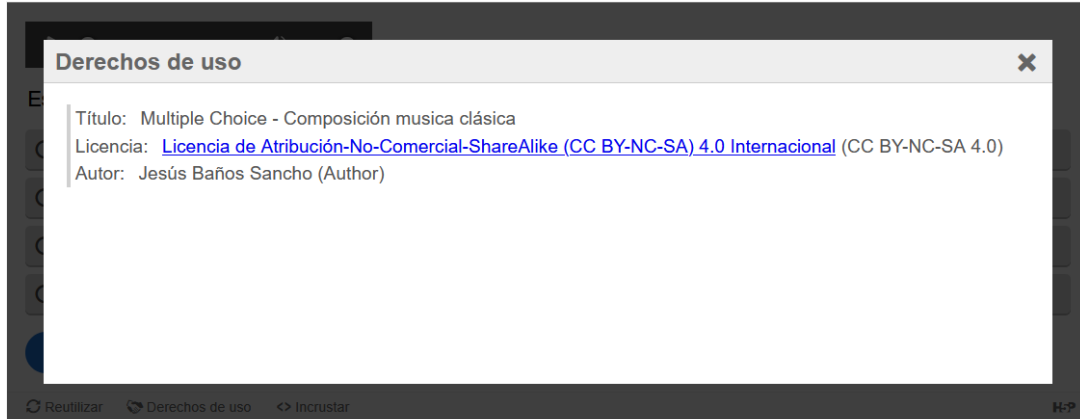
Incluir el botón de copyright es una **buena práctica recomendada**, especialmente si se pretende compartir el recurso o si se han utilizado elementos (imágenes, textos, audios) que requieren atribución. También contribuye a **educar al alumnado en el respeto por los derechos de autor** y en el uso responsable de contenidos digitales.


Si el contenido es de creación completamente original y no se desea mostrar esta información, el botón puede mantenerse oculto, aunque siempre es aconsejable dejar constancia de la autoría, incluso en proyectos internos.

Para ver la información de derechos de autor y licencia tendrás que pulsar sobre el enlace “**Derechos de uso**” que aparece en la parte inferior izquierda de la actividad.





Composición música clásica

 Ver intentos (0)  Editar contenido H5P



Derechos de uso 

Título: Multiple Choice - Composición musica clásica
Licencia: [Licencia de Atribución-No-Comercial-ShareAlike \(CC BY-NC-SA\) 4.0 Internacional](#) (CC BY-NC-SA 4.0)
Autor: Jesús Baños Sancho (Author)

 Reutilizar  Derechos de uso  Incrustar 

En conjunto, estas tres opciones reflejan el espíritu abierto y reutilizable de H5P. Activarlas o no dependerá del grado de apertura, colaboración y control que el docente desee ejercer sobre el contenido. Pero entenderlas bien es clave para tomar decisiones informadas que favorezcan tanto la gestión pedagógica del curso como el trabajo compartido entre docentes o entre centros.