



H5P Y MOODLE

JESÚS BAÑOS SANCHO

IES Satafi

Getafe – Madrid (España)

8 de septiembre de 2024



H5P y 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?	3
2. TIPOS DE CONTENIDO H5P.	4
2.1. Contenido simple: Ejercicios.	4
2.2. Contenido simple: Presentación de contenido.	8
2.3. Contenido simple: Herramientas.	11
2.4. Contenido compuesto.	12
3. CREAR Y CONFIGURAR ACTIVIDADES H5P.	14
4. REUTILIZAR CONTENIDO H5P.	21

1. ¿QUÉ ES H5P?

H5P es como una herramienta para crear contenido interactivo en línea. Permite agregar elementos como cuestionarios, juegos, presentaciones, videos interactivos y mucho más a nuestros cursos virtuales, sin necesidad de conocimientos de programación avanzados.

Es como un “*constructor de contenidos*” que nos permite hacer que nuestros cursos virtuales sean más interesantes y atractivos para el alumnado. Podemos darles la oportunidad de hacer clic, arrastrar, responder preguntas y participar activamente en lo que estamos presentando. Es como agregar un poco de “pimienta” a nuestros cursos para que sean más divertidos y educativos.

El contenido H5P puede crearse dentro del Aula Virtual o a través de la plataforma <http://h5p.org> (gratuito con registro) y subirlas después al Aula Virtual.

Además de ser una herramienta de autoría para contenido enriquecido, H5P permite la importación y exportación de estos archivos para ser reutilizados y, por tanto, **compartir** el material generado.

CREA contenido HTML5 enriquecido.
COMPARTE sin problemas en cualquier sitio compatible con H5P.
REUTILIZA y modifica contenido H5P en tu navegador en cualquier momento.

Podemos incorporar contenidos H5P a nuestro curso virtual de dos maneras:

1. Como **Recursos**, incorporándolos dentro de Libros, Páginas, Áreas de texto y medios, Archivos... Esta opción permite enriquecer esos recursos con contenidos H5P para la exposición y trabajo de conceptos, pero **sin integración con el Libro de calificaciones**¹.
2. Como **Actividades**. Aquellos contenidos H5P que permiten calificación, serán realizados por el alumnado y automáticamente se **reflejará la nota en el Libro de calificaciones** de nuestro curso. Hay que tener en cuenta que siempre podremos modificar esas calificaciones de forma manual. Algunos contenidos como *Agamotto*, *Accordion* o *Image Hotspots*, se conciben como recursos didácticos para el profesorado y alumnado más que como actividades calificables, de modo que no tiene sentido su reflejo en el Libro de calificaciones.

H5P es una tecnología completamente gratuita y abierta, con [licencia MIT](#). El contenido de H5P es además compatible con **dispositivos móviles**, lo que significa que los usuarios experimentarán el mismo contenido rico e interactivo en un PC, un smartphone o una tablet.

¹ Si necesitamos integrar resultados de contenidos H5P añadidos como *Recursos* en el libro de calificaciones, podemos hacerlo añadiendo ese contenido previamente como *Actividad*, después la ocultamos y copiamos el código “embed” de esa actividad H5P oculta y la añadimos en el *Recurso* donde queramos mostrarla.

2. TIPOS DE CONTENIDO H5P.

Actualmente existen **más de 50 tipos diferentes de contenido H5P**, aunque no todos se pueden crear desde dentro de las Aulas Virtuales de EducaMadrid.

Estos tipos de contenido H5P podrían clasificarse (ordenarse) con diferentes criterios. En este caso, para facilitar su localización, hemos utilizado la siguiente clasificación:

- Contenido simple.
 - Ejercicios.
 - Presentación de contenido.
 - Herramientas.
- Contenido compuesto.

Debemos tener en cuenta que H5P va incorporando nuevas actividades que quizás no estén incluidas todavía en esta descripción. Siempre será buena idea consultar la documentación de H5P.org para ampliar información sobre los tipos de contenidos.

En los apartados siguientes se describen cada uno de los tipos de contenido y sus posibles usos. También se incluyen enlaces a un curso virtual donde se encuentran diversos ejemplos para facilitar su comprensión.

2.1. CONTENIDO SIMPLE: EJERCICIOS.

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 <p>Arithmetic Quiz (Prueba aritmética)</p>	<p>Permite crear cuestionarios aritméticos que nos permitirán evaluar los conocimientos del alumnado en operaciones aritméticas básicas o ecuaciones lineales. Las preguntas se generarán automáticamente. Además, nos permitirá incluir sonidos dependiendo de si seleccionamos la respuesta correcta o incorrecta.</p> <p>Esta actividad es calificable y deja información para su seguimiento, podremos consultar la fecha en la que el alumno ha realizado los intentos, la puntuación y el número de veces que lo ha intentado.</p>	<p>Sumas Ecuaciones lineales</p>
 <p>Complex fill the blanks (Espacios en blanco complejos)</p>	<p>Es un ejercicio de respuesta correcta que puede ser utilizado eligiendo la palabra de un menú desplegable, o bien, escribiéndola.</p> <p>Este ejercicio se considera avanzado, ya que proporciona realimentación inmediata al estudiante sobre la respuesta dada y los errores encontrados.</p>	<p>Seguridad en la red</p>
 <p>Crossword (Crucigrama)</p>	<p>Es una actividad que permite crear rápida y fácilmente crucigramas. Cada vez que se ejecuta, se presenta un diseño diferente con las mismas definiciones.</p> <p>Opcionalmente, se pueden añadir pistas en formato de imagen, audio o vídeo para cada definición.</p>	<p>Términos geográficos</p>

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 Dictation (Dictado)	<p>Dictado a través de audios para que los estudiantes escriban las frases que oyen. Las respuestas de los estudiantes se evalúan automáticamente comparándolas con las definidas por el profesor.</p> <p>Podremos consultar la fecha en la que el alumno ha realizado los intentos, la puntuación y el número de veces que lo ha intentado.</p> <p>Se puede utilizar para evaluar la pronunciación de algún idioma, evaluar escritura, comprobar ortografía, etc.</p>	<p>Dictado</p>
 Drag and Drop (Arrastrar y soltar)	<p>Ejercicio que consiste en arrastrar un texto o una imagen y soltarlo en la zona correcta.</p> <p>Se puede usar para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrupar elementos que van juntos o tienen algo en común. • Emparejar un objeto con otro objeto. • Poner elementos en el orden correcto. • Colocar los elementos en una posición correcta. <p>Esta actividad es calificable y deja información para su seguimiento, pudiendo consultar la fecha en la que el alumno ha realizado los intentos, la puntuación y el número de veces que lo ha intentado.</p>	<p>Banderas Diagnóstico Ajedrez</p>
 Drag the Words (Arrastrar palabras)	<p>Ejercicio de arrastrar palabras al lugar correcto.</p> <p>Es una actividad calificable que presenta a los estudiantes un texto donde faltan algunas palabras que el alumno debe arrastrar a su lugar correcto, lo que permite crear desafíos basados en texto.</p> <p>Se puede utilizar para comprobar si el usuario recuerda un texto que lee o si entiende algo. Ayuda al usuario a pensar en un texto. También es excelente para la formación de idiomas, para trabajar un vocabulario concreto, para comprobación de lectura, comprensión de conceptos o términos, asociación de imágenes con conceptos, etc.</p>	<p>Malware Unidades</p>
 Essay (Ensayo)	<p>Los estudiantes deben escribir una redacción que se analizará en función de las palabras clave definidas previamente por el docente. Estas palabras clave se utilizarán para dar calificaciones o retroalimentaciones específicas, en función de si se encuentran o faltan en el texto del estudiante.</p>	<p>Lectura libro</p>
 Fill in the Blanks (Espacios en blanco)	<p>Permite evaluar la capacidad del alumno para comprender el contexto, el vocabulario o los conceptos gramaticales para reemplazar correctamente las partes faltantes del texto. Se pueden dar alternativas de respuesta correcta y dar alguna pista de respuesta. Entre las opciones que ofrece esta actividad está la de marcar o no la importancia de escribir la palabra con mayúsculas o minúsculas.</p> <p>Se puede utilizar para realizar diagnósticos previos al desarrollo de un tema, aprendizaje de idiomas, definiciones, realimentación, comprobación de ortografía, ejercicios matemáticos, etc.</p>	<p>Música clásica Seguridad informática Energías renovables</p>
 Find the Hotspot (Encuentra el punto caliente)	<p>Esta actividad permite crear ejercicios con texto e imágenes donde los estudiantes deben encontrar determinada información (punto caliente) haciendo clic en él. El estudiante puede recibir retroalimentación independientemente de si acertó o no.</p> <p>Se puede usar para identificar zonas o lugares en mapas o imágenes, discriminar datos correctos entre una lista de información, repasar un tema, reforzar conceptos, etc.</p>	<p>Dónde está Wally (I) Dónde está Wally (II)</p>

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 <p>Find Multiple Hotspots (Encuentra múltiples puntos calientes)</p>	<p>Igual que la actividad anterior, pero en este caso habrá varios puntos calientes. Al presionar sobre cada punto se obtendrá una información o un comentario de retroalimentación.</p> <p>Se puede utilizar para identificar elementos de una imagen.</p>	<p>Catedrales Números primos Instrumentos</p>
 <p>Find the Words (Sopa de letras)</p>	<p>Crea una sopa de letras donde el estudiante debe encontrar palabras, asociadas a un tema específico, que están escondidas entre letras.</p> <p>Opcionalmente, las palabras a buscar pueden mostrarse en un listado.</p>	<p>Geografía Matemáticos ilustres</p>
 <p>Flashcards (Tarjetas didácticas)</p>	<p>Son tarjetas que contienen palabras, imágenes o símbolos a un lado de la tarjeta y el texto correspondiente en el otro lado (que será la corrección). El alumno deberá dar la respuesta que se le pida en el lado de la imagen y después podrá revelar si es correcta o no.</p> <p>Se pueden utilizar para ayudar a los alumnos a memorizar palabras, expresiones u oraciones. Se utilizan a menudo en el aprendizaje de idiomas para practicar palabras y expresiones. También se pueden utilizar para presentar problemas matemáticos o ayudar a los alumnos a recordar datos como fechas históricas, fórmulas o nombres.</p>	<p>Catedrales</p>
 <p>Image Choice (Elección de imagen)</p>	<p>A los estudiantes se les presentan varias imágenes y deben seleccionar aquellas relacionadas con una pregunta que se les formula.</p>	<p>Instrumentos Animales</p>
 <p>Image pairing (Emparejamiento de imágenes)</p>	<p>La actividad consiste en emparejar imágenes que tengan algo en común.</p> <p>Se incluyen un grupo de imágenes en el lado izquierdo y otro grupo en el lado derecho. La actividad se resuelve arrastrando imágenes de un lado para que coincidan con la imagen correspondiente del otro lado. A diferencia de la actividad <i>Memory Game</i>, en este caso tendremos las imágenes a la vista y deberemos arrastrarlas para hacerlas coincidir.</p> <p>Se puede utilizar, por ejemplo, para trabajar las relaciones entre imágenes, analizar las características de los personajes de un libro, etc.</p>	<p>Catedrales</p>
 <p>Image Sequencing (Secuencia de imágenes)</p>	<p>En esta actividad, el estudiante debe ordenar una serie de imágenes de acuerdo con una descripción dada.</p> <p>Se puede utilizar para descubrir el orden de una historia, eventos o hechos históricos.</p>	<p>Hechos históricos Planetas</p>

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 <p>Mark de Words (Marca las palabras)</p>	<p>Con esta actividad el alumnado tendrá que marcar las palabras correctas dentro de un texto que les proporcionamos.</p> <p>Se puede utilizar para buscar diferentes tipos de palabras en un texto, buscar palabras ocultas, etc.</p>	<p>Adjetivos Ríos Mar del Norte</p>
 <p>Memory Game (Juego de memoria)</p>	<p>Actividad que consiste en dar la vuelta a imágenes y localizar las que son iguales.</p> <p>Hay varias opciones de juegos de memoria disponibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer coincidir dos imágenes iguales. • Hacer coincidir dos imágenes relacionadas (por ejemplo, la bandera de un país con un mapa, un animal con su hábitat, etc.). 	<p>Comunidades autónomas Francés COVID-19 Laboratorio</p>
 <p>Multiple Choice (Opción múltiple)</p>	<p>Las preguntas de opción múltiple permiten plantear varias opciones y que varias de las respuestas sean correctas.</p> <p>Permite evaluar el nivel de conocimiento del alumno sobre un tema determinado, definiendo un conjunto de preguntas que pueden tener una o varias opciones correctas. Pueden ser una herramienta de evaluación eficaz cuando se crean correctamente y el alumno recibe comentarios inmediatos sobre su propio desempeño.</p> <p>Se pueden usar de forma independiente o se pueden usar en conjuntos de preguntas, videos interactivos o presentaciones. En todos los casos, se crean de la misma manera.</p>	<p>Pueblos de España Música clásica (I) Música clásica (II)</p>
 <p>Personality Quiz (Test de personalidad)</p>	<p>Permite definir una serie de preguntas con alternativas, donde cada alternativa se compara con una o más opciones de personalidad. Al finalizar el test, el usuario ve qué personalidad encaja mejor con sus respuestas. Hay varias formas de hacer que este cuestionario sea visualmente atractivo, por ejemplo, representar las preguntas, las alternativas y las personalidades utilizando imágenes.</p>	<p>Personality Quiz</p>
 <p>Single Choice Set (Conjunto de preguntas de opción única)</p>	<p>Permite evaluar el nivel de conocimiento del alumno sobre un tema determinado, definiendo un conjunto de preguntas que tienen solo una respuesta correcta. Pueden ser una herramienta de evaluación eficaz cuando se crean correctamente y el estudiante recibe comentarios inmediatos sobre su propio desempeño.</p> <p>Se pueden establecer efectos de sonido diferentes para la respuesta correcta y para la incorrecta y se pueden usar de forma independiente o se pueden usar en conjuntos de preguntas, videos interactivos o presentaciones. En todos los casos, se crean de la misma manera.</p>	<p>Las Hurdes</p>
 <p>Sort the Paragraphs (Ordenar párrafos)</p>	<p>Es un tipo de contenido pensado para que el alumnado ordene los textos o párrafos que se le proporciona.</p>	<p>Cronología de la URSS Resolución de problemas</p>

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 Speak the Words (Decir las palabras)	<p>Esta actividad, basada en el reconocimiento de voz, permite al profesorado la creación de preguntas que se responden con la propia voz del estudiante. El motor de voz utilizado actualmente solo está disponible en el navegador Chrome.</p> <p>Se puede utilizar para practicar la pronunciación de un idioma, resolución de procesos matemáticos, etc.</p>	<p>Música clásica Huesos</p>
 Speak the Words Set (Decir conjunto de palabras)	<p>Este tipo de contenido, basado en el reconocimiento de voz, permite a los autores crear conjuntos de preguntas que tendrán que ser respondidas por la propia voz del usuario.</p> <p>Sería igual que la actividad anterior, pero con varias preguntas en lugar de una sola.</p> <p>El motor de voz utilizado actualmente solo está disponible en el navegador Chrome.</p>	<p>Aprendizaje de idiomas Aritmética básica Geografía</p>
 Summary (Resumen)	<p>Esta actividad está pensada para utilizarla a modo repaso al final de un tema, del visionado de un vídeo, al finalizar otra actividad... ya que busca que el alumno repase los contenidos e intente recordar la información que le ha sido presentada.</p> <p>Con esta actividad creamos de forma interactiva un resumen de un tema determinado. Los resúmenes funcionan mejor cuando se presentan al alumno inmediatamente después del contenido de aprendizaje, como, por ejemplo, al final de un artículo o de un capítulo de texto, al final de un video o en la última diapositiva de una presentación.</p> <p>Cuando el alumno completa un resumen, el resultado final es una lista completa de apuntes claves sobre el tema.</p>	<p>2ª Guerra Mundial Capa de red OSI Mascotas</p>
 True/False Question (Pregunta V/F)	<p>Típica pregunta de Verdadero/Falso que permite la inclusión de elementos multimedia (imágenes, vídeo o audio). Es fácilmente configurable. Se escribe una afirmación en la casilla de Pregunta y se indica si dicha afirmación es verdadera o falsa, seleccionando la opción correspondiente.</p>	<p>Geografía (I) Geografía (II)</p>

2.2. CONTENIDO SIMPLE: PRESENTACIÓN DE CONTENIDO.

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 Accordion (Acordeón)	<p>Para crear contenido interactivo a través de un menú desplegable (acordeón).</p> <p>El acordeón es totalmente sensible y funciona muy bien en pantallas más pequeñas y en PC. Es muy útil cuando queremos condensar información y que no ocupe demasiado espacio vertical.</p> <p>Podría emplearse para presentar un glosario o utilizarlo como contenido para añadirlo en cualquier otra actividad que nos lo permita, por ejemplo, en un libro interactivo.</p> <p>Este tipo de contenido no es calificable por sí mismo y no deja información para su seguimiento.</p>	<p>Seguridad informática</p>

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 <p>Advent Calendar (Calendario de adviento)</p>	<p>Permite añadir vídeos, audios, imágenes, textos y enlaces dentro de cada puerta de un calendario, para que se vayan descubriendo en fechas concretas. Si no queremos que los alumnos puedan ir desvelando con antelación lo que hay en las siguientes ventanas tendremos que esperar al día programado para agregar el contenido, pero para ello deberemos modificar el contenido y después ir a los ajustes de la actividad, eliminar el archivo que teníamos y sustituirlo por el actualizado.</p> <p>Es un tipo de contenido no calificable que no deja información para su seguimiento.</p>	<p>Navidad</p>
 <p>Agamotto (Mezclador de imagen)</p>	<p>Permite comparar y explorar una secuencia de imágenes de forma interactiva. Normalmente las imágenes irán de lo general a lo específico o a la inversa (simulando un zoom). Adicionalmente a estas imágenes se les puede agregar un texto explicativo.</p> <p>Se puede usar para presentar esquemas o mapas organizados en diferentes pasos que van revelando más detalles.</p> <p>Este tipo de contenido no es calificable y no deja información para su seguimiento. Podremos utilizarlo como contenido para añadirlo en cualquier otra actividad que nos lo permita, por ejemplo, en un libro interactivo.</p>	<p>Cuatro estaciones Atlas histórico</p>
 <p>AR Scavenger (Realidad aumentada)</p>	<p>Para probar este tipo de contenido, hay que visitar esta página con dos dispositivos, generalmente un teléfono y un PC o tableta.</p>	
 <p>Audio Recorder (Grabadora de audio)</p>	<p>Es una grabadora de audio, permite grabar audio y descargarlo o reproducirlo online.</p> <p>Este tipo de contenido no es calificable y no deja información para su seguimiento. Podremos utilizarlo para exposiciones, narraciones, entrevistas, preguntas abiertas o como contenido para añadirlo en cualquier otra actividad que nos lo permita, por ejemplo, en un libro interactivo.</p>	<p>Provincias andaluzas</p>
 <p>Chart (Gráficos)</p>	<p>Permite crear gráficos circulares y de barras de forma automática.</p> <p>Este contenido es informativo y no dejará rastro para su seguimiento ni calificación.</p> <p>Podremos utilizarlo como contenido para añadirlo en cualquier otra actividad que nos lo permita, por ejemplo, en un libro interactivo o en una columna.</p>	<p>Nacimientos CAM Nacimientos CAM 2020</p>
 <p>Collage (Collage)</p>	<p>Para generar un collage de imágenes fácilmente. Hay varios diseños para elegir el número de imágenes y la colocación que queremos darle a las mismas.</p> <p>Este tipo de contenido no es calificable y no deja información para su seguimiento. Se puede utilizar como contenido para añadirlo en cualquier otra actividad que nos lo permita, por ejemplo, en un libro interactivo.</p>	<p>Trigueros del Valle Picasso</p>

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 <p>Dialog Cards (Tarjetas de diálogo)</p>	<p>Es una actividad que permite crear tarjetas que, por un lado, tendrán un término, pregunta... y al darles la vuelta podremos poner por ejemplo la traducción de dicho término o la respuesta a la pregunta. Además, podremos añadir audio y/o imagen a la tarjeta y proporcionar pistas.</p> <p>Pueden resultar muy útiles en el aprendizaje de idiomas para practicar palabras y expresiones, aunque también se pueden usar para presentar problemas matemáticos o ayudar a los alumnos a recordar hechos como eventos históricos, fórmulas o nombres. Para ello, crearemos tarjetas reversibles en las que podemos incluir imágenes o archivos de audio.</p> <p>También, se podría añadir como contenido en otras actividades, como, por ejemplo, en una columna.</p>	<p>Animals Energías renovables</p>
 <p>Guess the Answer (Adivina la respuesta)</p>	<p>Se debe adivinar la respuesta basándose en la imagen. Al pulsar la barra que hay debajo de la imagen, se revela la respuesta.</p> <p>Este tipo de contenido no es calificable y no deja información para su seguimiento. Podremos utilizarlo como contenido para añadirlo en cualquier otra actividad que nos lo permita, por ejemplo, en una columna.</p> <p>Se puede utilizar para que el estudiante reflexione y se autoevalúe.</p>	<p>Catedral Película</p>
 <p>Image Hotspots (Imagen con puntos calientes)</p>	<p>Imagen en la que se han configurado previamente unos puntos de acceso que, al pulsar sobre ellos, se muestra una ventana emergente que puede contener información multimedia.</p> <p>Este tipo de contenido no es calificable y no deja información para su seguimiento.</p> <p>Se puede utilizar para que el estudiante interactúe con la imagen.</p>	<p>Comunidades autónomas Juego simbólico Atlas histórico Año 1240</p>
 <p>Image Juxtaposition (Imagen yuxtapuesta)</p>	<p>Permite comparar dos imágenes de forma interactiva mediante un control deslizante. De esta forma, se pueden ver los detalles que se deseen, estableciendo una posición inicial.</p> <p>Se puede utilizar para establecer comparaciones de elementos, zonas, lugares, épocas, etc.</p>	<p>Fukushima 2011 (I) Fukushima 2011 (II) Alemania 2021 (I) Alemania 2021 (II)</p>
 <p>Image Slider (Deslizador de imagen)</p>	<p>Es una actividad que facilita la presentación de una serie de imágenes tipo diapositiva. Las imágenes aparecerán en formato carrusel en el que nos moveremos gracias a las flechas.</p> <p>Se puede usar para presentar un contenido a través de imágenes, mostrar hechos relevantes a través de fotografías, etc.</p>	<p>Trigueros del Valle Máscaras New York</p>
 <p>Impressive Presentation (Presentaciones dinámicas)</p>	<p>Crea presentaciones dinámicas a partir de la interacción con fotografías y efectos como acercamiento, rotación, etc.</p>	<p>Versión Alpha H5P</p>

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 <p>Information Wall (Muro de información)</p>	Permite crear listas de información estructuradas.	Berries example
 <p>KewAr Code (Código KewAr)</p>	Es el típico generador de códigos QR que facilita el acceso a una página web, ofrece coordenadas de una localización, etc.	Fútbol Trigueros del Valle
 <p>Timeline</p>	Esta actividad permite crear líneas de tiempo interactivas colocando una secuencia de eventos en un orden cronológico. Para cada evento se puede añadir imágenes y textos. También se pueden incluir recursos de Twitter, YouTube, Flickr, Vimeo, Google Maps y SoundCloud. Se pueden crear líneas de tiempo para eventos históricos, gestión de proyectos (avances), cronogramas, etc.	Historia mundial

2.3. CONTENIDO SIMPLE: HERRAMIENTAS.

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 <p>Audio Recorder (Grabadora de audio)</p>	Es una grabadora de audio, permite grabar audio y descargarlo o reproducirlo online. Este tipo de contenido no es calificable y no deja información para su seguimiento. Podemos utilizarlo para exposiciones, narraciones, entrevistas, preguntas abiertas o como contenido para añadirlo en cualquier otra actividad que nos lo permita, por ejemplo, en un libro interactivo.	Provincias andaluzas
 <p>Cornell Notes</p>	Permite tomar notas a partir de un material fuente proporcionado por el docente (vídeo, audio o texto). Por ejemplo, se puede proporcionar un vídeo y, mientras se reproduce, el estudiante va tomando notas y, a partir de ellas, sacar conclusiones, extraer la idea principal, etc.	Ciberseguridad
 <p>Documentation Tool (Herramienta de documentación)</p>	Permite generar un documento estructurado según unas instrucciones precisas. Es como un asistente que facilita y guía al estudiante en la elaboración de trabajos organizados en fases. El usuario puede descargar el producto final. Se puede utilizar para crear formularios, encuestas, completar bosquejos, como guía para completar las fases de un proyecto, etc.	Proyecto de SCE
 <p>Iframe Embedder (Incrustador de Iframe)</p>	Se utiliza para incrustar contenido externo en nuestro curso.	Beer's lov labororium

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 Questionnaire (Cuestionario)	<p>Esta actividad permite crear cuestionarios tipo encuesta o de pregunta abierta.</p> <p>Se puede utilizar para conocer un poco más al alumnado, para pedirles "opinión" acerca de algunos temas, etc. No permite marcar respuestas como correctas, simplemente les proporcionamos opciones para que ellos marquen lo que consideren, por lo que no es evaluable de ninguna forma.</p>	Encuesta para estudiantes
 Structure Strip (Tiras de estructuras)	<p>Esta actividad permite crear tiras de estructuras interactivas para guiar a nuestros estudiantes a través de un proceso de escritura estructurado. De esta forma, se les proporciona un andamiaje para un texto que tienen que elaborar y les ayuda a mantener las longitudes de las diferentes partes de texto en buenas proporciones.</p>	Madrid Río

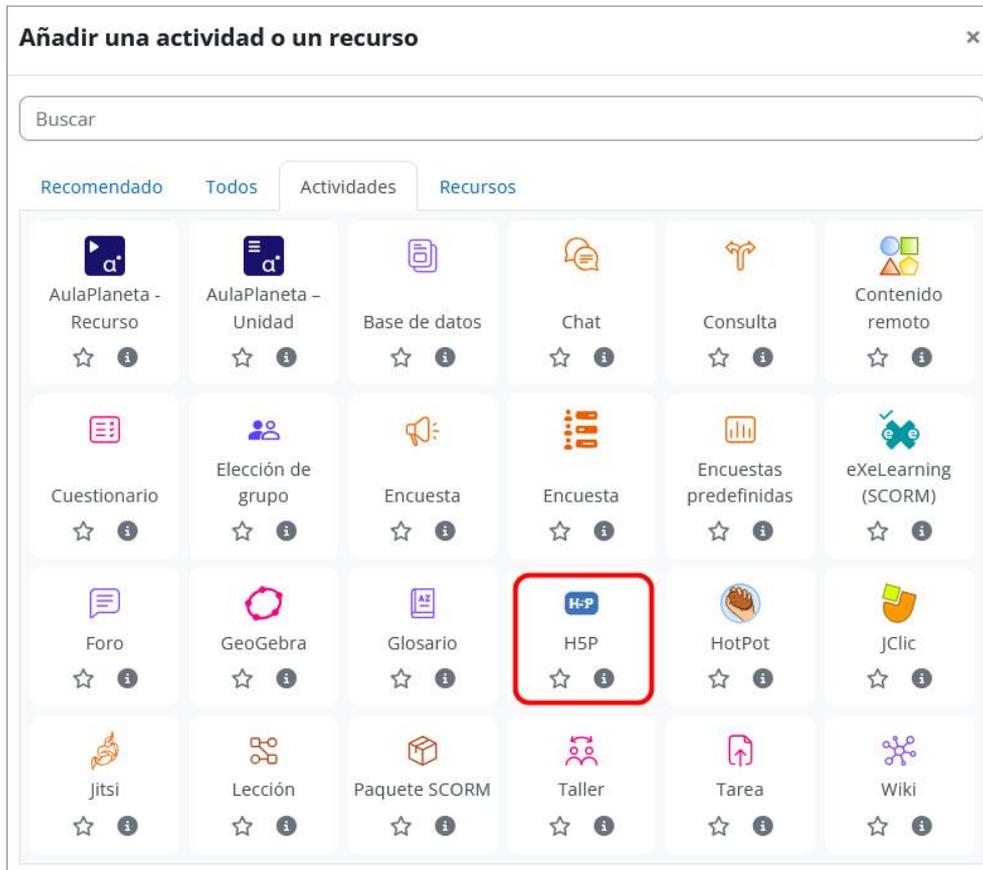
2.4. CONTENIDO COMPUESTO.

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 Branching Scenario (Escenario de decisiones)	<p>Con esta actividad se pueden crear rutas o escenarios personalizados en función de las preguntas y respuestas, ofreciendo una gran oportunidad para que los usuarios reflexionen sobre los contenidos que han repasado.</p>	
 Column (Columna)	<p>Permite crear un contenedor en el que incluir a la vez diferentes tipos de contenidos H5P, enumerados uno debajo del otro en una página (formato columna).</p> <p>Es también una forma de compartir simultáneamente varios tipos de recursos informativos, tareas y contenidos relacionados, ya que se puede incrustar o descargar como cualquier otro H5P. Se puede usar, por ejemplo, para realizar una serie de pruebas o actividades al terminar un tema o al finalizar un curso.</p> <p>Este contenido es calificable y deja información para su seguimiento ya que, en él, podemos insertar diferentes contenidos y actividades entre las cuales se encuentran actividades evaluables que harán, por tanto, este contenido evaluable.</p>	Recopilación
 Course Presentation (Presentación del curso)	<p>Presentación, en donde cada diapositiva puede tener distintos tipos de contenidos H5P, incluyendo contenido interactivo evaluable como cuestionarios, actividades de rellenar huecos, etc.</p> <p>Los estudiantes pasan las diapositivas para consultar el material de aprendizaje, y mientras lo hacen, resuelven cuestionarios o acceden a videos, por ejemplo.</p> <p>Se trata de una herramienta muy potente que puede utilizarse para presentar un tema, evaluar contenidos, pruebas cortas, prácticas de autoevaluación, reconocimiento de conceptos, etc.</p>	Nuevas características de Moodle 4.0

Icono / Nombre	Descripción y usos	Ejemplos
 <p>Game Map (Mapa de juegos)</p>	<p>Permite crear mapas de juegos interactivos.</p> <p>El juego consta de etapas o "puntos calientes" situados sobre una imagen de fondo. Cada etapa está conectada a una o más etapas y puede contener un tipo de contenido H5P para que el usuario lo vea o complete. Se pueden definir las reglas que determinen a qué etapa se le deja pasar al usuario, de forma similar a un juego.</p>	<p>Solar System Animals around the world</p>
 <p>Interactive Book (Libro interactivo)</p>	<p>Esta actividad permite crear libros interactivos, con capítulos, índice y portada en el que se podrán incluir recursos multimedia, actividades de evaluación y otras actividades H5P.</p>	<p>Napoleón en Egipto Ejemplos H5P de Drag and Drop Recopilación Memory Game</p>
 <p>Interactive Video (Vídeo interactivo)</p>	<p>Permite agregar elementos interactivos a un vídeo. Estas interacciones se pueden presentar sin detener la reproducción del vídeo o pueden detenerlo hasta que el estudiante marque una opción o realice la actividad.</p> <p>Los videos interactivos son un excelente recurso cuando ya tenemos un videoclip que deseamos enriquecer agregando información detallada en forma de imágenes, tablas, texto y enlaces externos, o incluir autoevaluaciones del tipo selección múltiple, verdadero/falso, llenar espacios en blanco, arrastrar y soltar, con los que el estudiante puede interactuar en un momento dado, durante la reproducción del video.</p> <p>Se pueden agregar marcadores que ayuden a ubicar los diferentes contenidos a destacar. Las interacciones se pueden configurar para que ocurran en forma espontánea mostrándose y ocultándose en un determinado período de tiempo, o bien para que la reproducción se detenga hasta que se cumpla con la condición de interactuar con el evento.</p>	<p>La Granja de Zenón</p>
 <p>Quiz (Question Set) (Conjunto de preguntas)</p>	<p>Esta actividad nos permite crear un cuestionario con preguntas de distintos tipos: selección múltiple, completar espacios en blanco, arrastrar y soltar, etc. Además, nos permitirá incluir comentarios para que los alumnos entiendan mejor la actividad.</p>	<p>Compositores Monumentos de España</p>
 <p>Virtual Tour (360) (Tour virtual)</p>	<p>Con esta actividad podemos crear un tour virtual donde las imágenes pueden ser enriquecidas con explicaciones, vídeos, sonidos y/o preguntas interactivas de manera que haremos que los alumnos interactúen más con el contenido.</p> <p>Las imágenes también pueden vincularse entre sí para dar al alumno la impresión de moverse en el entorno y también de ofrecerles diferentes puntos de vista dentro del mismo entorno.</p> <p>Este tipo de contenido puede utilizarse para dar la sensación de explorar y aprender dentro de un entorno realista. Incluye un widget de autoría de fácil uso que permite a todos crear fácilmente sus propios recorridos virtuales.</p>	<p>Roman Theater</p>

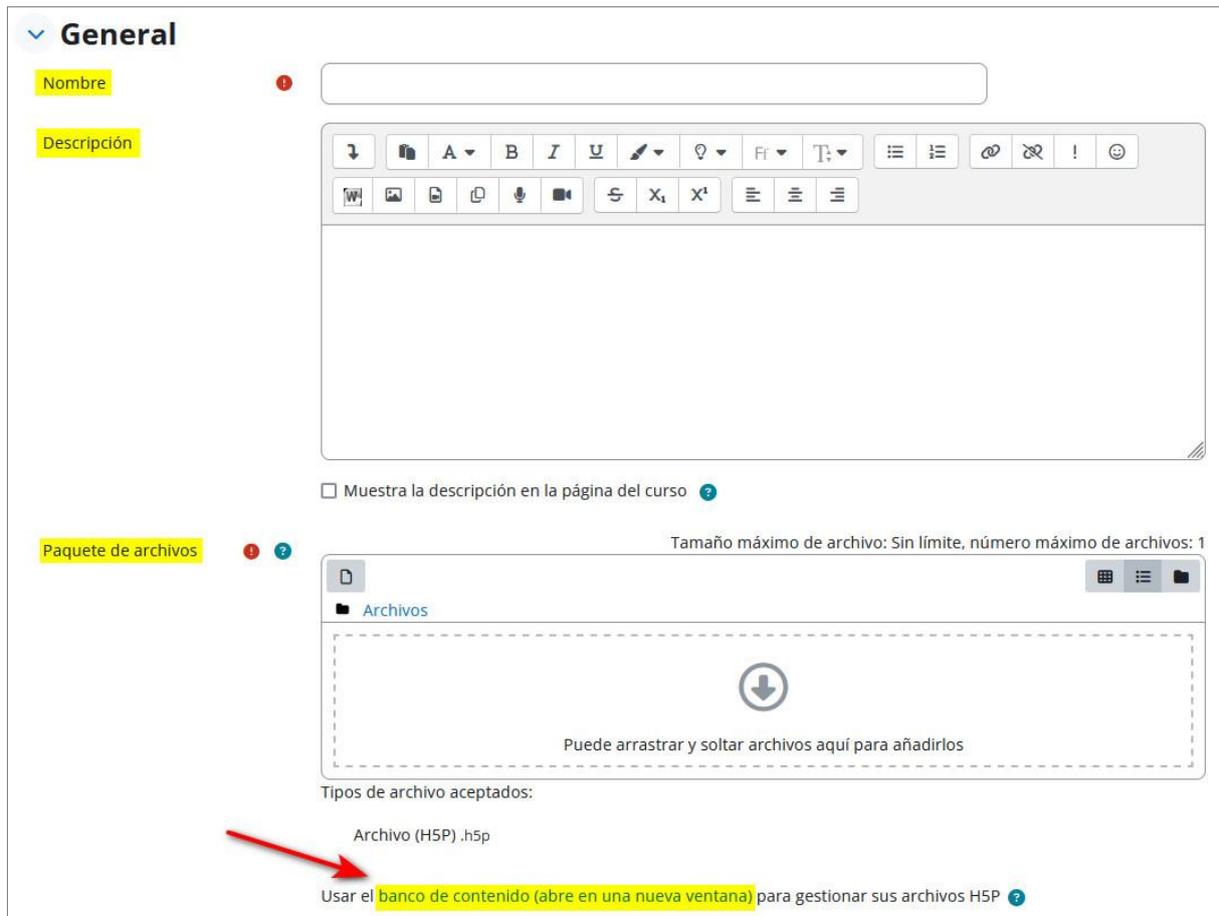
3. CREAR Y CONFIGURAR ACTIVIDADES H5P.

Para crear una actividad H5P hay que seleccionarla del selector de recursos y actividades:

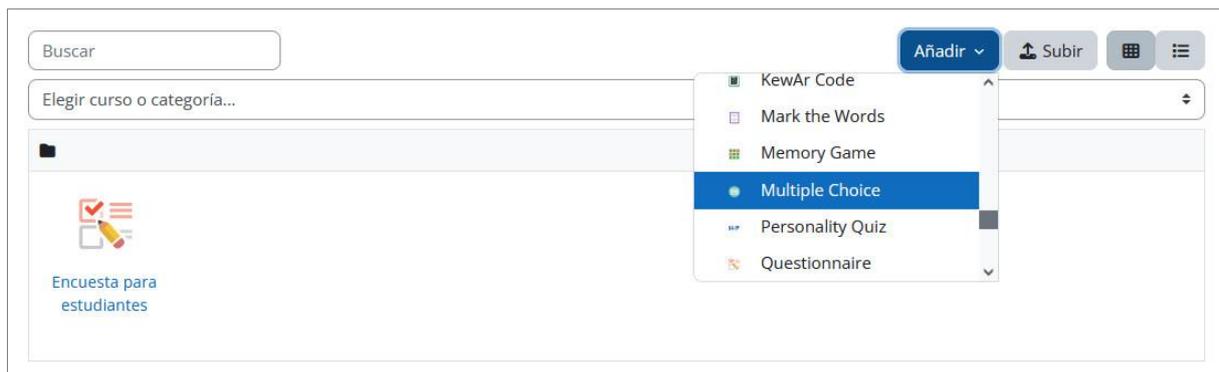


Una vez seleccionada, se abrirá un formulario de configuración, en el que tendremos que añadir un **Nombre** y, opcionalmente, una **Descripción** al contenido. También tenemos la posibilidad de mostrar la descripción en la página principal del curso marcando **Muestra la descripción en la página del curso**.

En el apartado **Paquete de archivos** si pulsamos sobre **Agregar** podemos adjuntar un archivo h5p que tengamos guardado en nuestro equipo o bien podremos diseñar y crear una nueva actividad H5P desde el Aula Virtual pulsando sobre el enlace **banco de contenido (abre en una nueva ventana)**.



Al pulsar en ese enlace se abrirá la ventana **Banco de contenido**. Pulsaremos en el botón **Añadir** y seleccionamos del desplegable el tipo de contenido que queramos crear. En nuestro caso, vamos a elegir el contenido *Multiple Choice* que nos permitirá crear una pregunta de tipo opción múltiple.



Una vez seleccionado el tipo de contenido, se mostrarán los parámetros de configuración necesarios para el diseño del contenido. **Los parámetros de configuración varían dependiendo de la actividad escogida, pero tienen una estructura similar y campos comunes.**

Copiar Pegar y reemplazar

Multiple Choice

Título * Metadatos

Usado para descargar, informes e información de copyright

▶ Medios

Pregunta *

Opciones disponibles *

▼ 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 % ✕

AÑADIR RANGO ✕ Distribuir Uniformemente

▶ Configuraciones del comportamiento

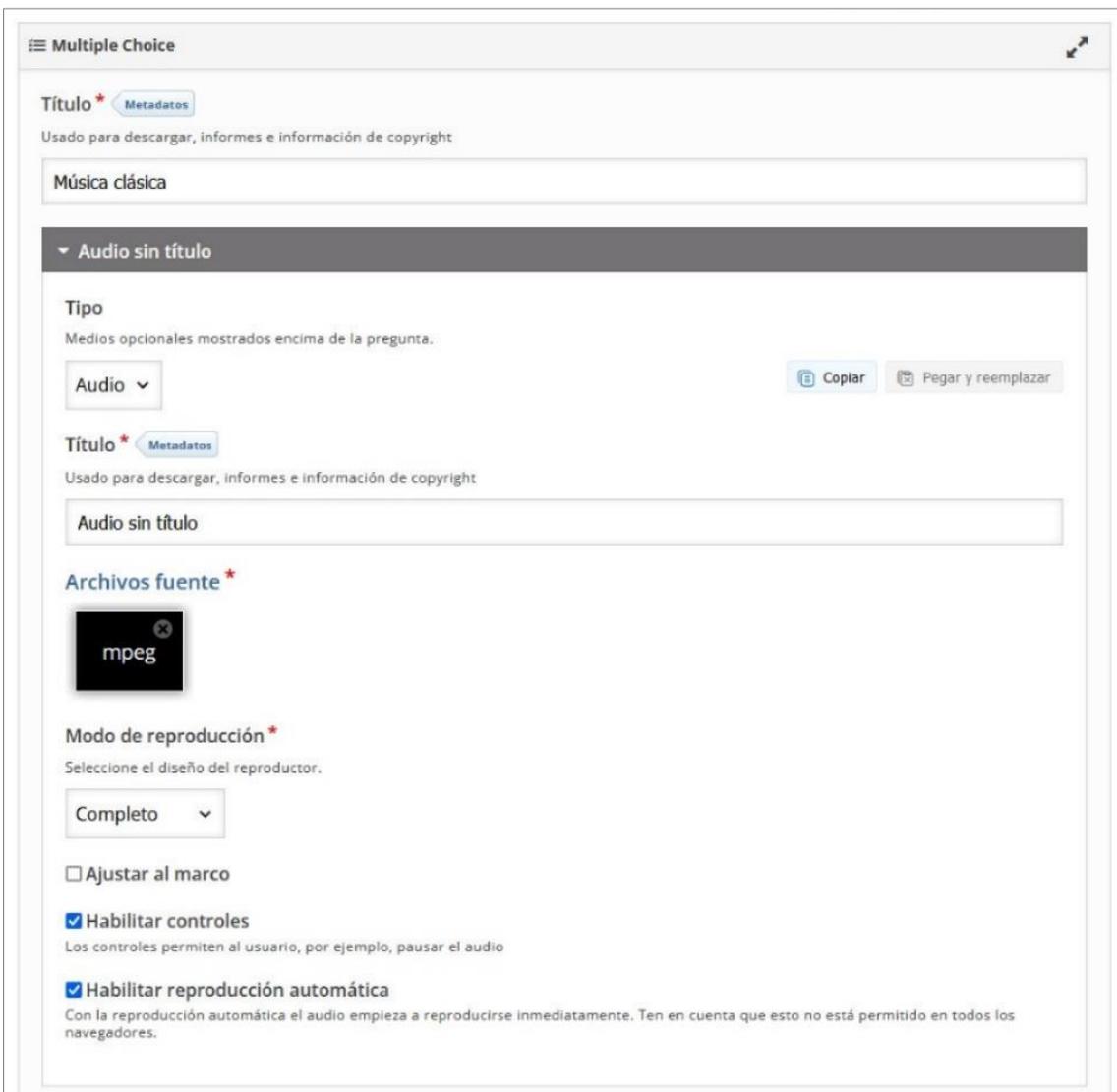
▶ Textos sobrescritos y traducciones

Guardar Cancelar

Los principales campos son:

- **Título.** Este título identifica la actividad dentro de nuestro curso. Pueden añadirse metadatos indicando el tipo de licencia, la autoría, etc.
- **Medio.** Se puede añadir una imagen o un vídeo antes de la pregunta.
- **Pregunta.** Título de la pregunta que verán los estudiantes.
- **Añadir opción.** Se pueden añadir más opciones de las que da por defecto la actividad.
- **Pistas y retroalimentación.** Permite añadir diferentes frases de retroalimentación en función de la respuesta dada.
- **Configuraciones de comportamiento.** En este apartado se activan o desactivan varias opciones: botones que verán los estudiantes en la actividad; reintentar, mostrar solución. También se puede indicar que las respuestas sean aleatorias, mostrar los puntos obtenidos, etc.
- **Parámetros y textos.** Aquí podremos escoger el idioma en el que se quiera que se muestren los botones de diálogo.

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



Multiple Choice

Título * Metadatos
 Usado para descargar, informes e información de copyright

Música clásica

▼ Audio sin título

Tipo
 Medios opcionales mostrados encima de la pregunta.

Audio ▼ Copiar Pegar y reemplazar

Título * Metadatos
 Usado para descargar, informes e información de copyright

Audio sin título

Archivos fuente *

mpeg

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 e identificala.

Opciones disponibles*

- ▶ Canon en D Mayor – Pachelbel
- ▶ Así habló Zaratustra – Strauss
- ▶ Cabalgata de las valquirias – Wagner
- ▶ Sinfonía del Nuevo Mundo – Dvořák

AÑADIR OPCIÓN

- ▶ Retroalimentación Global
- ▶ Configuraciones del comportamiento
- ▶ Textos sobrescritos y traducciones

Guardar **Cancelar**

Una vez creado el contenido, pulsamos en el botón **Guardar**.

Contenido creado. ✕

Editar Más ▼ → **Salir**

0:00 / 0:43

Escucha la siguiente pieza musical e identificala.

- Canon en D Mayor – Pachelbel
- Cabalgata de las valquirias – Wagner
- Sinfonía del Nuevo Mundo – Dvořák
- Así habló Zaratustra – Strauss

Comprobar

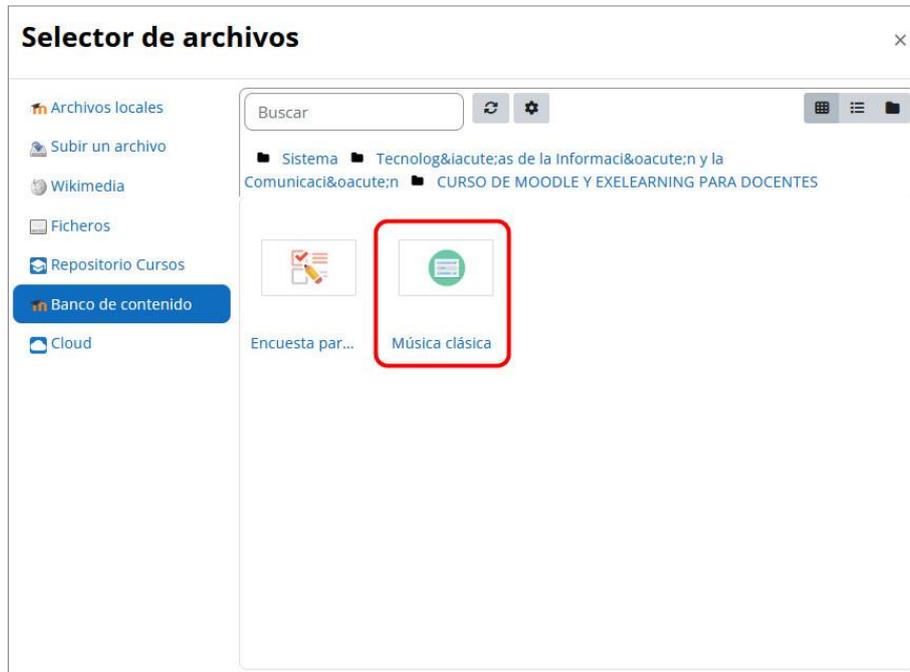
Ahora pulsamos en **Salir**, quedando disponible este contenido en el Banco de contenido:

Buscar ▶ **Añadir** ▼ Subir ⌵ ⌵ ⌵

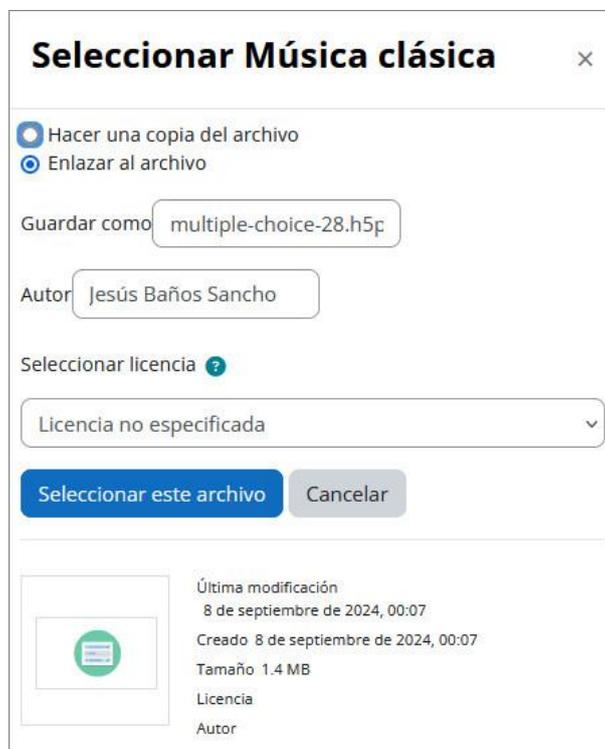
Elegir curso o categoría...

-  Encuesta para estudiantes
-  **Música clásica**

Cerramos la ventana anterior y, en el formulario de nuestra actividad H5P en el apartado **Paquete de archivos** pulsamos sobre **Agregar...** para que se abra el **Selector de archivos**. Seleccionamos **Banco de contenido** y vemos los contenidos H5P que hemos creado en este curso:



Seleccionamos el de nuestro interés:



Veremos como el archivo queda incorporado en Paquete de archivos.

Ya solo nos queda configurar los típicos campos de cualquier actividad o recurso de Moodle, como la calificación, las restricciones de acceso o la finalización del curso, entre otros. Son especialmente interesantes los parámetros de la sección **Opciones H5P**.

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

Archivos

	Nombre	Última modificación	Tamaño	Tipo
<input type="checkbox"/>	multiple-choice-28.h5p	8/09/2024 00:07	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**
- > **Calificación**
- > **Opciones de intento**
- > **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

v **Opciones de H5P**

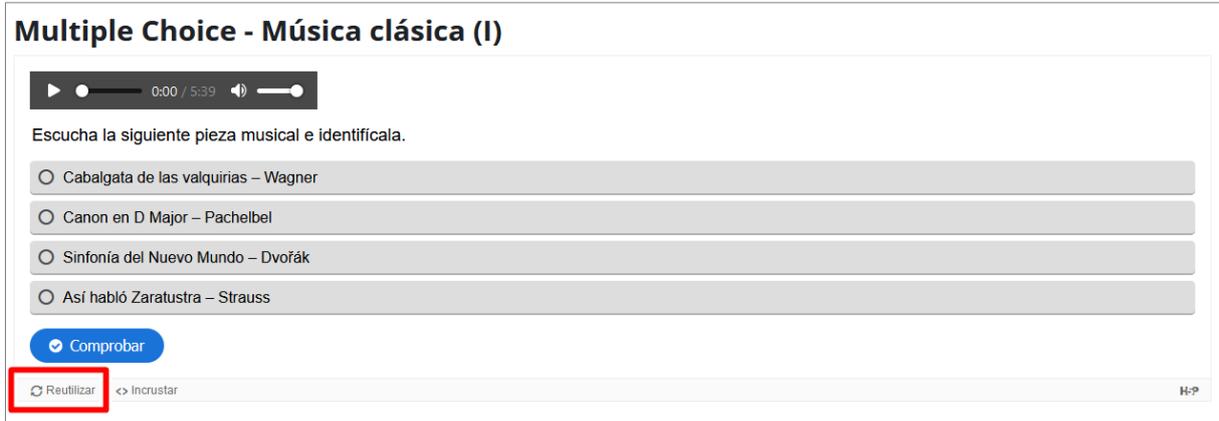
- Permitir descargar
- Incrustar botón
- Botón de copyright

Para finalizar, tan solo tendremos que pulsar en el botón **Guardar cambios y mostrar** o **Guardar cambios y regresar al curso**.

Por supuesto, este contenido lo podremos editar, renombrar o borrar, como cualquier otra actividad o recurso de Moodle.

4. REUTILIZAR CONTENIDO H5P.

Es posible reutilizar las actividades H5P. Para ello, visualizamos la actividad y, en la parte inferior izquierda hacemos clic en el enlace **Reutilizar**².



Se abrirá una ventana emergente para descargar el fichero h5p:



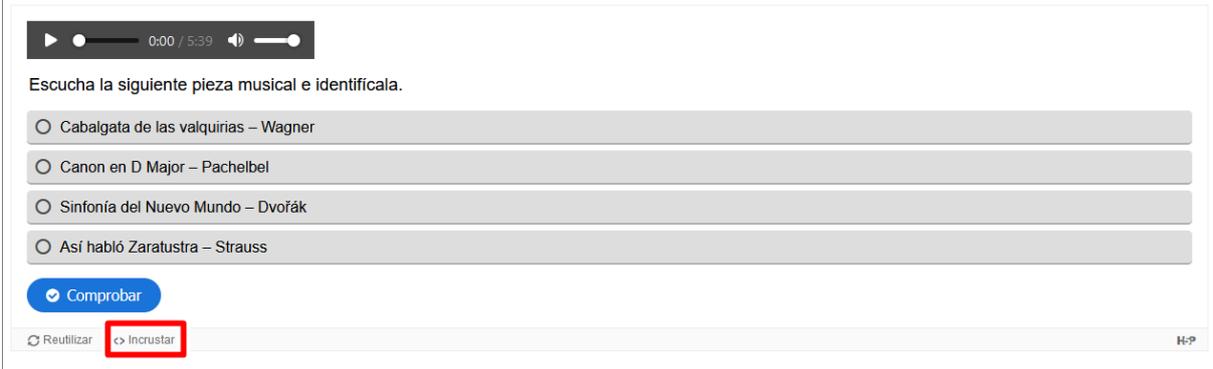
Una vez descargado el contenido, tendremos que subirlo como actividad H5P. Para ello, abrimos el selector de recursos y actividades, elegimos Contenido interactivo H5P y, en el formulario que se abre arrastramos el archivo h5p descargado a la zona de **Paquete de archivos** y guardar los cambios.

Otra forma de reutilizar el contenido H5P es incrustándolo en una página, un libro, un área de texto o en cualquier lugar donde esté disponible el editor de texto. Para ello, visualizamos la actividad y, hacemos clic en el enlace **Incrustar**³, situado en la esquina inferior izquierda:

² Para ver este enlace habremos tenido que activar la opción **Permitir descargar** dentro de la sección **Opciones de H5P** en el formulario de configuración de la actividad.

³ Para ver este enlace habremos tenido que activar la opción **Incrustar botón** dentro de la sección **Opciones de H5P** en el formulario de configuración de la actividad.

Multiple Choice - Música clásica (I)



En este caso, se abrirá una ventana emergente que nos ofrece el código que tendremos que pegar en el recurso o actividad deseada.

Multiple Choice - Música clásica (I)

