

Desata tu creatividad digital. Contenidos interactivos con H5P

- [Introducción](#)

- [¿Qué es H5P?](#)
- [¿Dónde puedo crear contenido interactivo h5p?](#)
- [¿Qué contenido h5p está disponible en Aeducar?](#)
- [¿Cómo empiezo a crear contenido h5p en Aeducar?](#)
- [¿Y si no cuento con Aeducar, Moodle, Wordpress...?](#)

- [Algunos contenidos h5p](#)

- [1. Agamotto](#)
- [2. Accordion \(acordeón\)](#)
- [3. Drag the words \(arrastra las palabras\)](#)
- [4. Image hotspots \(imagen con puntos destacados\)](#)
- [5. Dialog cards \(tarjetas giratorias\)](#)
- [6. Crossword \(crucigrama\)](#)
- [7. Find the words \(sopa de letras\)](#)
- [8 Timeline \(línea del tiempo\)](#)
- [9 Image Pair \(emparejar imágenes\)](#)
- [10 Memory Game \(juego de memoria\)](#)

- [11 Sort the paragraphs \(ordenar los párrafos\)](#)

- [Presentación del Curso \(Course presentation\)](#)
 - [1. Introducción](#)
 - [2. Contenidos NO EVALUABLES](#)
 - [2.1. Texto](#)
 - [2.2. Enlace/link](#)
 - [2.3. Imagen](#)
 - [2.4. Formas](#)
 - [2.5. Vídeo](#)
 - [2.6. Ir a página](#)
 - [2.7. Audio](#)
 - [2.8. Icono tres puntos y botón pegar](#)
 - [2.9. Texto continuo \(Continuous text\)](#)
 - [2.10. Área de texto \(Exportable text area\)](#)
 - [2.11. Tabla](#)
 - [3. Contenidos EVALUABLES](#)
 - [3.1. Rellena los huecos \(fill in the blanks\)](#)
 - [3.2. Pregunta de elección simple \(single choice set\)](#)
 - [3.3. Pregunta de elección múltiple \(multiple choice\)](#)
 - [3.4. Verdadero/falso \(true/false question\)](#)
 - [3.5. Arrastra y suelta \(Drag and drop\)](#)
 - [3.6. Resumen \(Summary\)](#)
 - [3.7. Arrastra las palabras \(Drag the words\)](#)
 - [3.8. Marca las palabras \(Mark the words\)](#)
 - [3.9. Tarjetas giratorias \(Dialog cards\)](#)
 - [3.10. Vídeo interactivo \(Interactive video\)](#)
 - [4. Visualizar como botón](#)
 - [5. Copiar actividades ya creadas](#)

- [Vídeos interactivos \(Interactive video\)](#)

- [1. Introducción](#)
- [2. Agregar interacciones](#)
- [3. Interacciones NO evaluables](#)
 - [3.1. Etiqueta \(Label\)](#)
 - [3.2. Texto \(Text\)](#)
 - [3.3. Tabla \(Table\)](#)
 - [3.4. Hipervínculo \(Link\)](#)
 - [3.5. Imagen \(Image\)](#)
 - [3.6. Cruce de caminos \(Cross roads\)](#)
 - [3.7. Punto de navegación \(Navigation hotspot\)](#)
- [4. Interacciones evaluables](#)
 - [4.1. Afirmaciones \(Statements\)](#)
 - [4.2. Pregunta de respuesta única \(Single Choice set\)](#)
 - [4.3. Preguntas de respuesta múltiple \(Multiple Choice\)](#)
 - [4.4. Preguntas de Verdadero/Falso \(True/False Questions\)](#)
 - [4.5. Rellena los huecos \(Fill in the blanks\):](#)
 - [4.6. Arrastra y suelta \(Drag and Drop\)](#)
 - [4.7. Mark the words \(marcar las palabras\)](#)
 - [4.8. Arrastra las palabras \(Drag the text\):](#)
- [5. Configuración final](#)

- [Interactive Book \(Libro interactivo\)](#)
 - [Introducción](#)
 - [Añadiendo contenido a nuestro Libro interactivo](#)

- [Game Map](#)
 - [Introducción](#)
 - [Creamos nuestro mapa de juego](#)
 - [El toque final](#)

- [Aspectos generales en el trabajo con h5p desde Aeducar](#)

- [1. Como añadir contenido h5p al Banco de Contenido](#)
- [2. Cómo borrar un contenido H5P del Banco de contenido](#)
- [3. Cómo añadir contenido H5P como Actividad](#)
- [4. Cómo compartir y reutilizar contenido H5P](#)

- [Aspectos generales en el trabajo con h5p en Wordpress](#)
 - [Descargando y configurando el plugin de h5p](#)
 - [Creando contenido h5p en Wordpress](#)
 - [Publicando nuestro contenido h5p en páginas y entradas](#)

- [Créditos](#)



Introducción

Introducción

¿Qué es H5P?

h5p es un marco de trabajo colaborativo, libre, de código abierto y basado en Javascript, con licencia MIT.

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.

Las actividades pueden crearse de forma relativamente rápida y sencilla, podemos adaptarlas a nuestro alumnado y, además, cada una cuenta con un tutorial y un ejemplo que puedes consultar [en este enlace](#).

Existe integración de actividades h5p en entornos Moodle, Canvas, Brightspace, Blackboard, Wordpress y Drupal.

Algunas actividades sirven para la presentación de recursos (chart, Collage, Agamotto...) y otras permiten evaluar al alumnado.

Las actividades son visibles en todo tipo de dispositivos y ofrecen retroalimentación inmediata para el alumnado. Podemos establecer unos rangos para ofrecer al alumnado retroalimentación dependiendo de los resultados obtenidos.

Las interacciones con el usuario y los puntajes son monitoreados usando xAPI y están disponibles mediante el Libro de Calificaciones de Moodle/Aeducar. Es decir, los contenidos h5p **que permiten calificación**, serán realizados por el alumnado y automáticamente se reflejará la nota en el **Libro de Calificaciones** de nuestro curso, sin necesidad de corrección alguna. Podremos incluso elegir qué intento queremos que se califique, o la media de todos ellos, o el mejor intento... Además, siempre podremos modificar esas calificaciones de forma manual. Como ves, son una potente herramienta de evaluación.

h5p permite a todo el profesorado crear experiencias web ricas e interactivas de manera más eficiente: todo lo que se necesita es un navegador web y un sitio web con un complemento h5p, como Moodle/Aeducar, Wordpress... Si no cuentas con Moodle/Aeducar o Wordpress, tienes una alternativa en [Lumi](#).



En este curso veremos de forma progresiva aquellas herramientas h5p que pueden ser más útiles, tanto para profesorado como para alumnado, haciendo que el proceso enseñanza-aprendizaje sea más interactivo, a la vez que se desarrolla la competencia digital.

En la primera parte del curso veremos algunas actividades h5p tanto para presentar contenido como para evaluar. Después veremos cuatro contenidos ("Course presentation", "Interactive book", "Interactive video" y "Game map") en los que podemos añadir interactividad con otras actividades (que también podremos encontrar por separado en el el módulo h5p del Banco de Contenido).

Nos centraremos en el uso de estas actividades en Aeducar. Aprenderás a insertar y configurar el contenido h5p en Aeducar en la última parte del curso y también verás como usar el plugin de h5p en Wordpress.

Introducción

¿Dónde puedo crear contenido interactivo h5p?

Aquí tienes varias alternativas gratuitas. Moodle/Aeducar y Wordpress, por ejemplo, cuentan con integración h5p. El editor de actividades es igual en todas las plataformas.

[Catedu](#) ofrece un servicio de blogs de aula en **Wordpress** para profesores y webs de centros. Para solicitarlo, envía un ticket a soportecatedu@educa.aragon.es Al final de este curso tienes un capítulo dedicado a la instalación del plugin de h5p y a la inserción de contenido en tu Wordpress.

Si no cuentas con Moodle/Aeducar, Wordpress o cualquiera de las otras plataformas con el módulo h5p tienes como alternativa **Lumi**.

Lumi es una aplicación creada por una organización sin ánimo de lucro que tiene versión web y aplicación de escritorio. Si bien el editor en ambas versiones es idéntico (e igual al que podemos encontrar en Moodle/Aeducar/Wordpress), cada versión tiene sus particularidades.

En la app de escritorio de Lumi podrás:

- Crear, editar y ejecutar offline en macOS, Linux y Windows
- Todo el contenido que crees queda en tu equipo
- Las actividades que crees serán exportables en h5p, HTML o SCORM

La versión web de Lumi tiene las siguientes características:

- Crear y editar online desde cualquier dispositivo
- Generar enlaces/códigos QR para poder publicar tu contenido (por ejemplo, en Google Classroom).
- Podrás publicar y buscar contenido en el repositorio de Lumi

La versión web gratuita de Lumi permite la creación de contenido ilimitado, con un límite de carga de 15MB por archivo. Las implementaciones (los enlaces que generamos e insertamos) contienen publicidad. Además, las estadísticas que obtenemos son de uso y anónimas (a diferencia de si usamos Moodle/Aeducar, donde los resultados aparecen en el libro de calificaciones del cada alumno/a). Existe también una versión de pago (actualmente 10,15€/mes) que también permite crear una cantidad de contenido ilimitada, con un límite de carga de 500MB por archivo. En esta



versión de pago las implementaciones no llevan publicidad ni banner de consentimiento y además ofrece la posibilidad de obtener informes personalizados de las implementaciones.

Introducción

¿Qué contenido h5p está disponible en Aeducar?

Actualmente (mayo 2024), estos son todos los tipos de contenido que están disponibles en Aeducar. El asterisco quiere decir que la actividad puede usarse para evaluar. Los enlaces llevan a la página de ejemplo del contenido en h5p.org

- [Accordion](#): permite insertar contenido desplegable.
- [Advent calendar](#): crea un calendario de adviento. Hay que subir imágenes de puertas, al abrir cada puerta se puede enlazar a un audio, vídeo, texto o un enlace externo. Está en versión beta.
- [Agamotto](#): permite agregar una secuencia de imágenes de tal modo que el alumnado pueda ver secuencialmente, por ejemplo, fotos de un elemento que cambia con el tiempo o imágenes que revelan más y más detalles. Opcionalmente, se puede agregar información de texto que describa la imagen actual.
- [AR Scavenger](#): actividad de realidad aumentada. Es necesaria cámara. En versión beta.
- [Arithmetic Quiz](#): quiz aritmético de sumas, restas, multiplicaciones o divisiones. (*)
- [Audio](#): insertar un reproductor de audio con una pista.
- [Audio recorder](#): insertar una grabadora de audio. El alumno/a graba y se nos envía la grabación.
- [Branching scenario](#): crea una actividad similar a “elige tu propia aventura”. (*)
- [Chart](#): inserta un gráfico.
- [Collage](#): inserta un collage de fotos.
- [Column](#): insertar otros contenidos h5p en columnas.
- [Cornell notes](#): actividad para tomar notas usando el sistema de la Universidad de Cornell. (*)
- [Complex fill in the blanks](#): actividad de completar en los huecos. (*)
- [Course presentation](#): presentación basada en diapositivas con títulos, imágenes, audios o vídeos, pero además, podremos intercalarlas con contenido interactivo evaluable como cuestionarios, actividades de rellenar huecos...

- [Crossword](#): crucigrama. Introducimos las definiciones y las palabras y nos crea un crucigrama. (*)
- [Dialog cards](#): tarjetas giratorias.
- [Dictation](#): dictado. Se sube un audio, se sube el texto de ese audio y al alumno/a le aparece un cuadro para escribir al dictado mientras escucha (*)
- [Drag and drop](#): Este tipo de actividad permite asociar 2 o más elementos para hacer conexiones lógicas de una manera visual. Algunos ejemplos de uso son estos: 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... Esta actividad puede ser incluida dentro de las actividades "Course Presentation", "Interactive video", "Question set" y "Column".(*)
- [Drag the words](#): permite crear un conjunto de palabras, las cuales hay que arrastrar y colocar en espacios en blanco de diferentes oraciones, lo que permite crear desafíos basados en texto. (*)
- [Essay](#): con esta actividad se le pide al alumno/a que escriba un resumen. Previamente nosotros habremos facilitado al crear la actividad una serie de palabras clave que queremos que aparezcan. Basándose en esto, el programa ofrece un feedback al alumno/a sobre como lo ha hecho.(*)
- [Fill in the blanks](#): rellenar los huecos. Se introduce un texto y las palabras que queremos que no aparezcan se ponen entre *asteriscos*. Luego al alumno le aparecen los huecos y tiene que escribir esas palabras. (*)
- [Find multiple hotspots](#): se suben varias imágenes y el alumno debe seleccionar las correctas. (*)
- [Find the hotspot](#): se suben varias imágenes y solo una es la respuesta correcta a una pregunta. (*)
- [Find the words](#): sopa de letras. (*)
- [Flashcards](#). Tarjetas con texto e imagen.
- [Game map](#): nos permite, sobre la imagen de fondo de un mapa, establecer estaciones con contenido interactivo.(*)
- [Guess the answer](#): se muestran imágenes y una pregunta, el alumno/a tiene que contestarla.(*)
- [Iframe embedder](#): permite insertar como h5p aplicaciones ya existentes de JavaScript.
- [Image choice](#): se hace una pregunta y los alumnos/as deben seleccionar las imágenes adecuadas.(*)
- [Image hotspots](#): permite marcar diferentes puntos en una imagen para dar información sobre aspectos que queramos destacar en ella.

- [Image juxtaposition](#): permite comparar dos imágenes simultáneamente (por ejemplo, para hacer un antes/después).
- [Image pair](#): emparejar imágenes.(*)
- [Image sequencing](#): ordenar una secuencia de imágenes.
- [Image slider](#): presentación de varias fotografías.
- [Information Wall](#): permite crear listas estructuradas de información con texto, imágenes, enlaces...
- [Interactive book](#): crea un libro interactivo con texto, audio, vídeo, enlaces...(*)
- [Interactive video](#): desde un vídeo de youtube o subiendo un vídeo propio se pueden insertar actividades tipo verdadero/falso, respuesta múltiple, rellenar los huecos... o ampliar información con cuadros de texto, enlaces... Un poco como Edpuzzle. (*)
- [KewAr Code](#): crear e insertar un código QR.
- [Mark the words](#): el alumno/a tendrá que seleccionar de un texto las palabras que se pidan. Nosotros insertamos el texto y las palabras que queramos que seleccionen las pondremos entre comillas. (*)
- [Memory game](#): juego de memoria. Subiremos las tarjetas y deberán emparejarlas.(*)
- [Multiple choice](#): test de respuesta múltiple.(*)
- [Personality quiz](#). Se hacen preguntas y dependiendo de las respuestas elegidas se obtiene un tipo de personalidad.
- [Question set](#): actividades tipo verdadero/falso, respuesta múltiple, rellenar los huecos.(*)
- [Questionnaire](#): set de preguntas con respuesta abierta o de opción única.(*)
- [Single choice set](#): nos permitirá añadir una o varias preguntas de opción múltiple que tengan sólo una respuesta correcta. Es importante tener en cuenta que la respuesta correcta siempre se deberá indicar en la primera de las alternativas.(*)
- [Sort the paragraphs](#): introduciremos un texto separado en párrafos y los alumnos/as tendrán que ordenarlos.(*)
- [Speak the words](#): introduciremos una serie de palabras y los alumnos/as deberán mandar su respuesta por audio. Solo funciona en Chrome. (*)
- [Speak the words set](#): igual que el anterior, pero con más variedad de tipos de preguntas. Solo funciona en Chrome. (*)
- [Structure strip](#): actividad que permite guiar al alumno en una producción escrita.
- [Summary](#): permite al profesorado crear de forma interactiva un resumen de un tema determinado.
- [Timeline](#): permite crear una línea del tiempo.

- [True false question](#): preguntas de verdadero o falso.(*)
- [Virtual tour 360](#): introduciendo fotografías, podemos hacer un tour virtual en 360º.

Los contenidos H5P se crean desde el Banco de contenidos. Una vez creados, podremos incorporarlo en nuestro curso de Aeducar de dos maneras:

- Como **Actividades**. Ésta es la opción que utilizaremos para integrar los resultados en el libro de calificaciones y es en la que se centra este curso.
- Como **Recursos**, incorporándolos dentro de Libros, Páginas, Etiquetas, 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. Lo haremos utilizando el repositorio "Banco de contenidos" que siempre mostrará el Selector de archivos.

Introducción

¿Cómo empiezo a crear contenido h5p en Aeducar?

Aunque en los capítulos finales de este curso aprenderás a insertar el contenido que hayas creado y a configurarlo en Aeducar de forma más exhaustiva, con el fin de poder probar a crear las actividades que se explican en los próximos capítulos, aquí puedes ver como se hace en Aeducar.

En tu curso de Aeducar, en la barra superior, haz clic en "Más" y luego en "Banco de Contenido".

[banco contenido.png](#)

Verás el botón de "Añadir" a la izquierda de la pantalla. Si haces clic sobre él, se desplegarán los tipos de contenido disponibles. Están ordenados por orden alfabético. Simplemente haz clic sobre el contenido que desees crear y se abrirá el editor. Las actividades que creamos se irán guardando en el "Banco de contenido".

[banco contenido2.png](#)

Hay ajustes que son comunes a todas (o muchas) las actividades:

- **Título y descripción de la tarea:** aunque a veces vayamos con prisa, es muy aconsejable poner un título lo más descriptivo posible. Cuando nos encontremos con una gran cantidad de actividades en el Banco de Contenido lo agradeceremos. Por ejemplo, en lugar de titular actividades como "Presentación1", "Presentación2", sería mejor titularlas "Presentación animales herbívoros", "Presentación animales carnívoros"... La descripción de la tarea son las instrucciones que el alumnado verá al abrir la actividad.
- **Retroalimentación global:** muchas actividades permiten que definamos unos rangos de retroalimentación que le aparecerán al alumnado conforme vaya realizando la actividad. Si hacemos clic en "Agregar rango" nos agregará tantos rangos como deseémos. Después, solo hay que hacer clic en "Distribuir uniformemente" para que nos establezca los porcentajes de cada rango y escribir la retroalimentación para cada uno. También podemos distribuir los porcentajes de cada rango de forma manual.
[retroalimentación global.png](#)
- **Tema:** hay actividades en las que podremos establecer una imagen de fondo o distintos colores para textos, botones, fondos...

- **Configuraciones de comportamiento:** este apartado aparece en varias actividades pero es diferente para cada una, así que veremos las particularidades de cada uno cuando expliquemos cada actividad.
- **Anulaciones de texto y traducciones:** desde aquí podremos configurar el idioma en el que queramos que aparezcan los textos de la actividad. En muchas aparece el español pero, si en algún momento no está, puedes cambiar los textos a mano. En este ejemplo podemos ver los textos para la actividad "Crucigrama":
[Screenshot 2024-03-07 at 11.16.26.png](#)

Es muy conveniente, sobre todo en las actividades más complejas de diseñar, que vayas guardando regularmente tu trabajo para no perderlo.

Introducción

¿Y si no cuento con Aeducar, Moodle, Wordpress...?

En este curso vamos a trabajar con Aeducar.

Pero, si en tu práctica diaria en un centro no cuentas con Moodle/Aeducar, Wordpress o cualquiera de las otras plataformas con el módulo h5p, tienes como alternativa **Lumi**. Te dejamos esta página como referencia del trabajo con Lumi.

[image.png](#)

[image.png](#)

Lumi es una aplicación creada por una organización sin ánimo de lucro que tiene versión web y aplicación de escritorio. Si bien el editor en ambas versiones es idéntico (e igual al que podemos encontrar en Moodle/Aeducar/Wordpress), cada versión tiene sus particularidades.

En la app de escritorio de Lumi (que puedes descargar desde la página de Lumi o, si eres usuario/a Vitalinux, desde Vitalinux Play) podrás:

- Crear, editar y ejecutar offline en macOS, Linux y Windows
- Todo el contenido que crees queda en tu equipo
- Las actividades que crees serán exportables en h5p, HTML o SCORM

La versión web de Lumi tiene las siguientes características:

- Crear y editar online desde cualquier dispositivo
- Generar enlaces/códigos QR para poder publicar tu contenido (por ejemplo, en Google Classroom).
- Podrás publicar y buscar contenido en el repositorio de Lumi

La versión web de Lumi permite la creación de contenido ilimitado, con un límite de carga de 15MB por archivo. Las implementaciones (los enlaces que generamos e insertamos) contienen publicidad. Además, las estadísticas que obtenemos son de uso y anónimas (a diferencia de si usamos Moodle/Aeducar, donde los resultados aparecen en el libro de calificaciones del cada

alumno/a). Existe también una versión de pago (actualmente 10,15€/mes) que también permite crear una cantidad de contenido ilimitada, con un límite de carga de 500MB por archivo. En esta versión de pago las implementaciones no llevan publicidad ni banner de consentimiento y además ofrece la posibilidad de obtener informes personalizados de las implementaciones.

Para generar los enlaces deberás trabajar con la versión del de Lumi. Una vez te hayas registrado y hayas accedido, en el **Tablero** encontrarás las siguientes opciones:

[image.png](#)

- Mi contenido: todo el contenido h5p que hayas creado con Lumi,
- Crear nuevo contenido.
- Sube tu contenido: para subir archivos h5p de otras fuentes.
- Enlaces compartidos: enlaces al contenido que hayas compartido.

Vamos a ver paso a paso como crear una actividad y generar su enlace para compartirla con el alumnado. El editor de actividades es igual que en Aeducar/Moodle y Wordpress, por lo que los apuntes de este curso sobre creación de contenido te sirven igual.

Haremos clic en "**Crear nuevo contenido**", elegiremos la actividad que deseemos y la crearemos (en los contenidos de este curso tienes tutoriales de varias de ellas).

[image.png](#)

Una vez creada la actividad, procederemos a guardar nuestro trabajo. En la parte derecha de la pantalla, un botón verde que, si tienes Lumi en español, tiene una traducción lamentable:

[image.png](#)

Ahora que tenemos nuestra actividad guardada, vamos a generar un enlace para que nuestro alumnado pueda realizarla. Para ello, vamos de nuevo al lateral derecho y hacemos clic en "**Implementar contenido**".

[image.png](#)

Se abrirá una pantalla con varias opciones:

[image.png](#)

Primero deberemos poner nombre a nuestra implementación (es interesante poner el grupo en el que vas a usarla). Podemos hacer varias implementaciones de una misma actividad.

Luego, seleccionaremos las opciones que queramos.



Si marcas “recolectar datos”, Lumi te mostrará más adelante las estadísticas de uso de la actividad (a nivel general, sin especificar qué usuario ha hecho qué).

No olvides hacer clic en “**Save**” (o “ahorrar”)

Volveremos a la pantalla de la actividad y veremos que el recuadro de la derecha de “**Implementaciones**” ha cambiado ligeramente y ahora nos aparece la que acabamos de crear.

[image.png](#)

Si pulsamos en el icono gris del enlace, se nos abrirá una pantalla con las distintas posibilidades para compartir la actividad con el alumnado: mediante un enlace, mediante código para insertarla o mediante un código QR.

Ten en cuenta que usando Lumi no cuentas con la posibilidad de usar el contenido h5p para evaluar al alumnado, posibilidad que si que existe en Aeducar.

En la parte de la derecha tienes otra opción que es borrar (si ya no quieres la actividad) o descargar.

[image.png](#)

Algunos contenidos h5p

Algunos contenidos h5p

1. Agamotto

[image-1655217643159.png](#)

Este tipo de contenido interactivo permite agregar una secuencia de imágenes de tal modo que el alumnado pueda ver secuencialmente, por ejemplo, fotos de un elemento que cambia con el tiempo o imágenes que revelan más y más detalles.

Opcionalmente, se puede agregar información de texto que describa la imagen actual.

En nuestro ejemplo, veremos las fases de la Luna.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido y clicar en la opción *Más >> Banco de Contenido* del menú superior del curso. Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Agamotto*:

[agamotto.png](#)

Escribiremos el *Título* de nuestra actividad y su *Encabezado* en caso necesario y añadiremos tantos elementos como imágenes vayamos a agregar. En nuestro caso, tenemos ocho fases lunares diferentes, por lo que añadiremos ocho elementos:

[embedded-image-fo92vpzr.png](#)

[embedded-image-bhhmiz3q.png](#)

Posteriormente, seleccionaremos el primer elemento y añadiremos la imagen que corresponde.

Escribiremos el título Luna nueva y añadiremos la imagen que previamente habremos descargado en nuestro equipo. El *Texto alternativo* es recomendable para favorecer la accesibilidad, ya que permite a los navegadores reconocer lo escrito como “texto hablado”. También es reconocible por lectores de pantalla. Esta medida, junto con el Subtítulo permiten una comunicación aumentativa. Además, nos permite añadir un texto el cual se visualizará al pasar el ratón por encima de la

imagen y una *Descripción* de la misma, permitiendo incluso añadir enlaces.

embedded-image-saqqdckz.png

Repetiremos el proceso con el resto de elementos.

Cabe destacar que en la parte izquierda de cada elemento hay una flechita hacia arriba y otra hacia abajo, lo cual nos permitirá modificar la posición de las mismas en todo momento.

Nota: podemos configurar más opciones como el número de imagen por el que queremos comenzar, resaltar la posición de imagen, mostrar etiquetas adicionales o el color que se muestra en la parte transparente de la imagen:

embedded-image-lefwzjse.png

Finalmente, cuando ya tengamos todos los menús configurados, pulsaremos en el botón de *Guardar* para visualizar el resultado del contenido diseñado.

embedded-image-3ucwmat1.png

Deslizando el botón en la línea de tiempo podremos ver el trabajo realizado.

embedded-image-ya2bdz2a.png

En este punto, podemos hacer clic en *Editar* y volver a configurar la actividad realizando los cambios que consideremos oportunos.

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

[más.png](#)

El contenido H5P *Agamoto* que hemos realizado se guarda en nuestro *Banco de contenido* y estará listo para usarse cuando queramos añadirlo a nuestro curso. [Aprenderás a hacerlo al final de este curso.](#)

Puedes ver un tutorial (en inglés) de este contenido interactivo haciendo clic [AQUÍ](#)

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

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

Algunos contenidos h5p

2. Accordion (acordeón)

[image-1655217791840.png](#)

El tipo de contenido *Accordion* permite a los usuarios agregar contenido desplegable. El acordeón es totalmente sensible y funciona muy bien en pantallas más pequeñas y en ordenadores de escritorio. Es muy útil cuando queremos condensar información y que no ocupe demasiado espacio vertical.

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

[accordion.png](#)

Veremos una ventana en la que lo primero que deberemos hacer es teclear el *Título* de nuestra actividad interactiva *Accordion*.

Posteriormente trabajaremos por *Paneles*, cada uno de ellos será un desplegable. En nuestro ejemplo de Los Planetas, el primer panel será relativo al primer planeta en orden de cercanía al sol: Mercurio.

Escribiremos Mercurio tanto en el *Título principal del panel*, como en el que está inmediatamente inferior. De este modo quedará como metadatos de contenido y facilitará mucho la búsqueda de la actividad en el curso.

En la caja de texto, copiaremos la información relevante la cual no será visible hasta que se pulse la flecha que lo despliega. Nótese que la caja de editor permite utilizar diferentes formatos, añadir líneas de separación o incrustar enlaces, pero no permite añadir imágenes. Para una actividad más compleja que requiriera de más información e imágenes, sería más conveniente otro tipo de actividad, como por ejemplo, *Wiki*.

Una vez tengamos el primer *Panel*, agregaremos tantos como sean necesarios haciendo clic en el botón *AÑADIR PANEL*.

[embedded-image-cknxiscn.png](#)

Conforme vayamos añadiendo más Paneles, podremos contraer o expandir su información de tal forma que tengamos una visión global de los elementos que hemos añadido.

embedded-image-urspuydi.png

Además, en la parte derecha de cada Panel, tenemos el icono x y dos pequeñas flechas que nos permitirán modificar la posición de los elementos, o directamente eliminar un Panel.

embedded-image-jimnjvow.png

Cuando tengamos todos los elementos, simplemente haremos clic en el botón *Guardar* y veremos una previsualización del Acordeón.

embedded-image-t6bcyzfh.png

En este punto, podemos hacer clic en *Editar* y volver a configurar la actividad realizando los cambios que consideremos oportunos.

El contenido H5P *Accordion* que hemos realizado se guarda en nuestro *Banco de contenido* y estará listo para usarse cuando queramos lo queramos añadir a nuestro curso. Aprenderás a hacerlo [al final de este curso](#).

En el *Banco de contenido*, al abrir la actividad, si hacemos clic en "Más" veremos las opciones, entre otras, de "Renombrar", "Descargar" o "Borrar"

[más.png](#)

Puedes ver un tutorial (en inglés) de esta actividad H5P haciendo clic [AQUÍ](#)

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

Algunos contenidos h5p

3. Drag the words (arrastra las palabras)

[image-1655217851103.png](#)

Esta actividad interactiva permite crear un conjunto de palabras, las cuales hay que arrastrar y colocar en espacios en blanco de diferentes oraciones, lo que permite crear desafíos basados en texto. Excelente para la formación de idiomias, o para trabajar un vocabulario concreto.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido, en el menú superior hacer clic en "Más" y seleccionar del desplegable "*Banco de contenido*". Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Drag the words*.

[drag the words.png](#)

Escribiremos el título de la actividad en "*Título*" para posteriormente en *Descripción de la tarea*, redactar qué pasos tiene que realizar nuestro alumnado para resolver la tarea. Es importante prestar atención en este apartado de modo que nuestro alumnado tenga unas instrucciones claras de qué se les pide.

[drag the words instrucciones.png](#)

1. A continuación, redactaremos las oraciones o el texto, colocando las palabras clave entre asteriscos. De esta forma tan sencilla, la propia aplicación generará esas palabras como banco para seleccionarlas y arrastrarlas en el texto, dejando huecos en blanco en su lugar. Esta actividad interactiva es capaz no sólo de trabajar con palabras simples, sino también con oraciones completas e incluso permite la retroalimentación por cada una de ellas. Si hacemos clic en "*i Mostrar instrucciones*", podremos ver cómo agregar una sugerencia textual o comentarios de retroalimentación.[image.png](#)
2. Además, podemos establecer "*Distractores*": palabras para las que se generarán etiquetas pero no tienen hueco para colocarlas.

De momento, Drag the words no permite que un mismo hueco tenga varias respuestas válidas.

Como ya hemos visto en otras actividades, podremos configurar la [retroalimentación global, configuración del comportamiento y anulaciones de texto y traducciones](#).

Al pulsar *Guardar*, veremos una previsualización de la actividad y esta quedará guardada en nuestro "Banco de Contenido". Desde esta previsualización podremos *Editar* la actividad.

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

[más.png](#)

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

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

[image.png](#)

Imagen de ejemplo Drag the words.

Algunos contenidos h5p

4. Image hotspots (imagen con puntos destacados)

[embedded-image-uxhemg1c.png](#)

Este tipo de contenido permite marcar diferentes puntos en una imagen para dar información sobre aspectos que queramos destacar en ella.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido, y en el menú superior, hacer clic en "Más". En el desplegable pulsaremos el botón *Banco de Contenido*. Una vez en él, pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Image Hotspots*.

[banco contenido.png](#)

[image hotspots.png](#)

Como siempre, escribiremos el título del contenido intentando ser lo más descriptivos posible.

En **Imagen de fondo**, pulsaremos en el botón "+Agregar" para añadir la imagen sobre la que queremos marcar los puntos destacados. Podemos añadir un texto alternativo para la imagen de fondo que se mostrará si la imagen no se carga y será leído por los lectores de pantalla en el caso de que tengamos alumnado con problemas de visión que lo utilicen.

[image hotspots1.png](#)

Podemos definir además el **Icono de punto clave** que aparecerá en los puntos destacados de la imagen, pudiendo escoger entre los predefinidos de la herramienta o subir uno propio desde el ordenador (recomendadas imágenes de 75x75px).

Entre los predefinidos podremos elegir entre una variedad de ellos: menos, más, por, comprobar, pregunta, información y exclamación.

Por último también podremos elegir el color de los puntos o *hotspots*.

Una vez definidas estas opciones comunes para todos los puntos destacados, es el momento de ir creando cada uno de los *hotspots* en la imagen.

[image hotspots2.png](#)

1. Para añadir cada uno de ellos, haremos clic sobre la imagen que hayamos subido de fondo en el lugar en el que queramos poner el punto destacado. Si queremos una mayor precisión para hacer clic, disponemos de una lupa para ver la imagen más grande. La posición del punto la podremos cambiar cuando queramos a posteriori
2. , si lo creemos conveniente.
3. Podemos elegir que haya un solo punto destacado que ocupe toda la imagen si marcamos aquí.
4. Podemos rellenar el apartado de "Encabezado" y así, si tenemos alumnado que use tecnologías de asistencia (como un lector de pantalla), se le leerá el encabezado del punto destacado.
5. En el apartado "Contenido Emergente", al pulsar en el desplegable que hay debajo de Ítem del contenido, podremos elegir qué tipo de ítem queremos añadir: texto, vídeo o imagen. En función del que seleccionemos, los campos a completar serán diferentes.

[embedded-image-scm55ymm.png](#)

Una vez seleccionado el ítem que nos interesa, aparecerán varios campos para completar. Así, por ejemplo, en el caso de haber elegido un ítem de vídeo, deberemos de pulsar en el rectángulo con el símbolo "+" para añadir un vídeo, ya sea subiéndolo desde el ordenador o bien pegando el enlace de la URL.

[embedded-image-ups8wocf.png](#)

Además podremos seleccionar entre varias opciones de visualización, reproducción o accesibilidad para el vídeo que añadamos.

5. En este momento ya tendríamos configurado nuestro punto con un ítem. Sin embargo, resulta muy interesante la posibilidad de poder añadir más de un ítem a un mismo punto o *hotspot*. Para ello simplemente pulsaremos en el botón *Añadir ítem* y procederemos del mismo modo que acabamos de explicar, eligiendo entre texto, vídeo o imagen a añadir.

[embedded-image-eytjy9vg.png](#)

6. Para continuar añadiendo nuevos puntos de interés o hotspot a nuestra imagen, pulsaremos sobre el botón azul *AÑADIR HOTSPOT* y volveremos a realizar los mismos pasos que acabamos de explicar con cada uno de los nuevos puntos que queramos señalar en la imagen.

[embedded-image-lmra5n0f.png](#)

7. Si hemos hecho una imagen con una gran cantidad de puntos destacados, habrás notado que se van añadiendo en el editor unos debajo de otro y llega un momento en el que es incómodo hacer scroll hacia abajo para continuar editando o añadiendo puntos. Desde el triángulo invertido que se encuentra junto a "*Punto clave*" podremos "plegar" cada punto clave para hacer más cómoda la navegación.

Finalmente, cuando ya tengamos todos los puntos de interés o *hotspot* seleccionados y configurados, pulsaremos en el botón de *Guardar* y podremos visualizar el resultado del contenido diseñado.

embedded-image-1jra5ecy.png

Para ver la imagen en pantalla completa se puede hacer pulsando sobre el icono que hay en la parte superior derecha de la imagen.

Si queremos volver a editar algún parámetro, pulsaremos sobre el botón *Editar* y accederemos nuevamente a la configuración de nuestra Image Hotspots.

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

[más.png](#)

El contenido H5P *Image Hotspots* que hemos realizado se guarda en nuestro *Banco de contenido* y estará listo para usarse [cuando queramos añadirlo a nuestro curso](#). Esta actividad sirve para mostrar contenido, no para evaluar.

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

[image.png](#)

Imagen ejemplo Image hotspots.

Algunos contenidos h5p

5. Dialog cards (tarjetas giratorias)

Pueden resultar muy útiles para ayudar a aprender vocabulario, expresiones, fechas históricas, fórmulas matemáticas, etc. Crearemos tarjetas reversibles en las que podemos incluir imágenes o archivos de audio.

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

[banco contenido.png](#)

Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y, en el desplegable, seleccionaremos *Dialog Cards*.

[dialog cards.png](#)

Aparecerá la siguiente pantalla:

embedded-image-7yvaskub.png

Rellenaremos el título de la actividad que vayamos a realizar con las tarjetas. De manera opcional podemos poner un encabezado y una descripción del trabajo.

Cada una de las tarjetas reciben el nombre de Diálogo y podemos crear tantas tarjetas como necesitemos pulsando para ello en **+AÑADIR DIÁLOGO**.

embedded-image-crwi2mea.png

A continuación rellenaremos el contenido de cada una de las tarjetas:

En *Texto* escribiremos el texto que queramos que aparezca en el anverso de la tarjeta.

En *Respuesta* escribiremos el texto que queramos que aparezca en el reverso de la tarjeta.

Además podemos añadir una imagen que aparecerá tanto en el anverso como en el reverso pulsando en el botón *Agregar*. Igualmente podemos añadir archivos de audio pulsando sobre el cuadro con el símbolo "+".

embedded-image-bofxpwvu.png

Si lo deseamos, podemos añadir pistas tanto en el anverso como en el reverso de la tarjeta cumplimentando los campos que hay en la pestaña *Pistas*.

La pista se plasmará en la tarjeta con este icono: embedded-image-s21g0aax.png

Resulta interesante acceder a las *Configuraciones de comportamiento* y seleccionar la opción *Escalar el texto* para que quepa dentro de la tarjeta. Además, podremos activar o desactivar otras opciones tal y como vemos en la siguiente imagen:

embedded-image-17gqnqsl.png

Finalmente, cuando ya tengamos todos los diálogos configurados, pulsaremos en el botón de *Guardar* para visualizar el resultado del contenido diseñado.

embedded-image-l9nk87jc.png

Si queremos volver a editar algún parámetro, pulsaremos sobre el botón *Editar* y accederemos nuevamente a la configuración de nuestras *Dialog Cards*.

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

[más.png](#)

El contenido H5P *Dialog Cards* que hemos realizado se guarda en nuestro *Banco de contenido* y estará listo para usarse [cuando queramos añadirlo a nuestro curso](#). Esta actividad es para presentar contenido, no para evaluar.

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

[image.png](#)

Imagen ejemplo Dialog cards

Algunos contenidos h5p

6. Crossword (crucigrama)

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

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

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

Veamos como configurar la actividad.

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

[image.png](#)

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

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

[crossword 1.png](#)

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



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

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

[Screenshot 2024-03-07 at 11.24.31.png](#)

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

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

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

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

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

[más.png](#)

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

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

[image.png](#)



Imagen ejemplo Crosswod.

Algunos contenidos h5p

7. Find the words (sopa de letras)

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

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

[image.png](#)

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

1. Tras poner el título y la descripción de la tarea a nuestra sopa de letras, simplemente escribiremos la lista de palabras que deseemos que aparezcan separadas por comas en (1) (¡OJO! Coma y espacio no: solo coma). Las palabras en la sopa de letras aparecerán en mayúsculas aunque las escribamos en minúsculas. Y podrán aparecer en vertical, horizontal y diagonal y en cualquier sentido. [la sopa.png](#)
2. Aquí escribiremos las letras que queremos que aparezcan en nuestra sopa (si es en español, añade la Ñ. También puedes añadir las letras con tilde).
3. Si marcamos esta opción, las palabras se superpondrán unas sobre otras.
4. Si esta opción está marcada, junto a la sopa de letras aparecerá la lista de palabras que contiene, que se irán tachando conforme se vayan encontrando.
5. y 6. Si se marcan, se muestran los botones de "Mostrar solución" y "Reintentar".

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

[Screenshot 2024-03-07 at 12.21.45.png](#)

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

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



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

[más.png](#)

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

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

[image.png](#)

Imagen ejemplo Find the words

Algunos contenidos h5p

8 Timeline (línea del tiempo)

Este contenido te permite crear una línea de tiempo a la que puedes añadir texto, imágenes, enlaces y/o vídeos.

Para crear una línea del tiempo, iremos a nuestro curso de Aeducar y, en el menú superior, haremos clic en *Más* y seleccionaremos "*Banco de contenido*" del desplegable.

[banco contenido.png](#)

Una vez en el Banco de contenido, haremos clic en *Añadir* y seleccionaremos "*Timeline*" del desplegable.

[timeline.png](#)

Ahora te aparecerá el editor de h5p para esta actividad:

[timeline1.png](#)

1. **Título:** el título principal de nuestra línea del tiempo.
2. **Texto del cuerpo:** texto que queremos que aparezca debajo del título de nuestra línea del tiempo (por ejemplo, una introducción). Es opcional.
3. **Nivel de zoom predeterminado:** por defecto es 0. Los números positivos aumentan el nivel de zoom predeterminado y los negativos lo alejan.
4. **Imagen de fondo:** si, de forma opcional, queremos que nuestra línea del tiempo tenga una imagen de fondo.
5. **Altura:** la altura en píxeles de nuestra línea del tiempo (por defecto, 600px).

Si desplegamos el menú *Recurso* encontraremos estas opciones, para añadir de forma opcional:

[recursotimeline.png](#)

1. **Medios:** si queremos añadir a la introducción de nuestra línea del tiempo un vídeo, enlace a google maps...)
2. **Créditos:** créditos de los medios que añadamos.
3. **Leyenda:** texto explicativo de los medios que añadamos.

Ahora toca añadir el contenido a nuestra línea del tiempo. Para ello podremos establecer "*Fechas*" (lo tienes justo debajo de lo que acabamos de ver) y/o "*Épocas*" (un poco más abajo). Comenzamos

con las fechas:

Para cada fecha encontraremos los siguientes campos para rellenar. Recuerda que solamente son obligatorios aquellos que tienen un asterisco.

[fecha.png](#)

1. Fecha de inicio: en formato AAAA,MM,DD (año, mes y día, aunque solo es obligatorio el año). *Ejemplo: 1666,09,02 sería el 2 de septiembre de 1666.* Si queremos usar fechas a.C las pondremos en negativo.
2. Fecha final: no es necesario establecerla, pero si lo hacemos es con el mismo formato que la de inicio.
3. Título: título para esta fecha de nuestra línea del tiempo.
4. Texto del cuerpo: texto que queremos que aparezca en esta fecha. Podremos darle formato, añadir enlaces...
5. Etiquetas: podemos añadir etiquetas sobre el contenido de la fecha, que se mostrarán junto al título.
6. Recurso: igual que hemos visto en la primera página de nuestra línea del tiempo, podremos añadir algún recurso a cada fecha (por ejemplo, un vídeo), escribiendo en "Medios" la URL (1). Opcionalmente podremos poner una imagen en miniatura de 32x32 (2), acreditar los medios (3) y añadir un texto (4). [recurso2.png](#)
7. Agregar item: haremos clic en "Agregar item" cada vez que queramos añadir una nueva fecha.

Si queremos configurar nuestra línea del tiempo por "Época" (o añadir época a las fechas que ya hayamos configurado anteriormente), aquí tenemos la posibilidad de hacerlo:

[timeline2.png](#)

Si en "Épocas" hacemos clic en "Agregar item", nos aparecerá lo siguiente:

[epoca2.png](#)

1. **Fecha de inicio:** en formato AAAA,MM,DD (año, mes y día, aunque solo es obligatorio el año). Si queremos usar fechas a.C las pondremos en negativo.
2. **Fecha final:** no es necesario establecerla, pero si lo hacemos es con el mismo formato que la de inicio.
3. **Cabecera:** el título de la época (obligatorio)
4. **Texto:** si queremos añadir algo de texto.
5. **Etiqueta:** si queremos añadir etiquetas (aparecerán junto a la cabecera).
6. **Agregar item:** cada vez que queramos añadir una nueva época, haremos clic en este botón.

No hace falta que creamos las fechas/épocas en orden cronológico: al crear la actividad se ordenarán automáticamente.

En "*Idioma*" configuraremos el idioma en el que queremos que aparezca la interfaz de usuario.

No te olvides de hacer clic en "Guardar" cuando termines.

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

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

[más.png](#)

Esta actividad sirve para presentar contenido. [Al final de este curso](#) aprenderemos a insertarla en nuestro curso de Aeducar.

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

[image.png](#)

Imagen ejemplo Timeline.

Algunos contenidos h5p

9 Image Pair (emparejar imágenes)

Con esta actividad podremos generar un juego de emparejar imágenes. Estas imágenes podremos generarlas, por ejemplo, con Canva. Las imágenes de 3x3cm funcionan muy bien. Luego estas imágenes podemos aprovecharlas para la actividad de Memory.

Para crear una línea del tiempo, iremos a nuestro curso de Aeducar y, en el menú superior, haremos clic en *Más* y seleccionaremos "*Banco de contenido*" del desplegable.

[banco contenido.png](#)

Una vez en el Banco de contenido, haremos clic en *Añadir* y seleccionaremos "*Image Pair*" del desplegable.

[timeline.png](#)

Se abrirá el editor de actividades. Después de poner el título y la descripción de la tarea, veremos lo siguiente;

[imagepair.png](#)

1. Al pulsar aquí, añadiremos la primera imagen de nuestra primera pareja de imágenes.
2. Añadiremos un texto alternativo para que puedan leerlo los lectores de pantalla.
3. Aquí añadiremos la segunda imagen de nuestra primera pareja de imágenes...
4. ...y su texto alternativo.
5. Aquí podremos añadir las imágenes y textos alternativos de nuestra segunda pareja de imágenes...
6. ...y desde aquí podremos ir añadiendo más parejas de imágenes, siguiendo el mismo proceso.
7. Por último, tenemos la opción de añadir un botón de "Reintentar" cuando el juego finalice.

Los textos de este contenido solo están disponibles en inglés pero desde "*Anulaciones de texto y traducciones*" podremos establecer a mano los textos en español:

[imagepair2.png](#)

No te olvides de hacer clic en "*Guardar*" cuando termines.

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

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

[más.png](#)

Conviene avisar a los estudiantes de que después de hacer las parejas deben pulsar en "*Comprobar*".

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar esta actividad en tu curso de Aeducar.

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

[image.png](#)

Imagen ejemplo Image pair.

Algunos contenidos h5p

10 Memory Game (juego de memoria)

Con esta actividad podremos generar un juego de memoria al que, además, podemos añadir sonido. Las posibilidades de esta actividad para enseñanza de idiomas y para educación infantil son enormes. Las imágenes podremos generarlas, por ejemplo, con Canva. Las imágenes de 3x3cm funcionan muy bien. Luego estas imágenes podemos aprovecharlas para la actividad de Image Pair.

Los sonidos podemos grabarlos nosotros directamente desde la actividad, enlazarlo a una URL o bien subir un sonido que ya tengamos (o que generemos con alguna herramienta de texto a audio).

Para crear una línea del tiempo, iremos a nuestro curso de Aeducar y, en el menú superior, haremos clic en *Más* y seleccionaremos "*Banco de contenido*" del desplegable.

[banco contenido.png](#)

Una vez en el Banco de contenido, haremos clic en *Añadir* y seleccionaremos "*Memory game*" del desplegable.

[timeline.png](#)

Tras añadir el *Título* y la *Descripción*, veremos en el editor lo siguiente:

[memory.png](#)

1. Aquí añadiremos nuestra primera imagen.
2. Aquí, el texto alternativo para los lectores de pantalla.
3. Si queremos que al girar la tarjeta suene un sonido, lo añadiremos aquí. Como ves, tenemos la opción de subir un archivo desde nuestro equipo, poner un enlace a una URL o bien grabarlo desde la propia actividad.[audio.png](#)
4. Ahora deberemos subir la imagen coincidente para nuestra primera imagen...
5. ... con su texto alternativo...
6. ... y, si queremos, un audio.
7. También tenemos la opción de poner un texto adicional que aparecerá cuando el alumnado empareje correctamente las imágenes.



8. Aquí podremos configurar nuestro siguiente set de imágenes.
9. Si queremos añadir más parejas de tarjetas, iremos añadiéndolas desde *Añadir tarjeta* y configurándolas como acabamos de ver.

Vamos a ver ahora las *Configuraciones de comportamiento* disponibles para esta actividad:

[confcomp.png](#)

- Podremos decidir si queremos colocar las tarjetas en un cuadrado, intentando igualar el número de columnas y filas de las tarjetas cuando sea posible.
- Podemos configurar un banco de tarjetas y después elegir cuantas queremos utilizar. De esta forma, al alumnado se le generará cada vez que abra la actividad un juego diferente utilizando el número que hayamos dicho de tarjetas elegidas de forma aleatoria entre todas las que hayamos introducido en la actividad.
- También podremos añadir un botón para volver a intentarlo cuando el juego haya terminado.

En *Aspecto y comportamiento* podremos:

[aspcomp.png](#)

- Elegir un color para crear un tema para el juego de tarjetas,
- Subir una imagen que se mostrará como reverso para las tarjetas.

En esta actividad está disponible la traducción al español, entre otros muchos idiomas.

No te olvides de hacer clic en "*Guardar*" cuando termines.

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

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

[más.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar la actividad en tu curso de Aeducar.

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

[image.png](#)

Imagen ejemplo Memory.



Algunos contenidos h5p

11 Sort the paragraphs (ordenar los párrafos)

En esta actividad sencillísima de crear introduciremos un texto separado por párrafos. Al insertarlo en nuestro curso, estos párrafos se desordenarán y el alumnado deberá ordenarlos correctamente. Cada vez que se entre a la actividad el orden de los párrafos será diferente.

Primero, como siempre, en nuestro curso de Aeducar haremos clic en "Más" en el menú superior y seleccionaremos el "Banco de Contenido".

[banco contenido.png](#)

Una vez en el "Banco de contenido", haremos clic en "Añadir" y en el desplegable seleccionaremos "Sort the paragraphs".

[sort1.png](#)

Se abrirá el editor de actividades. Tras poner el título y la descripción de nuestra actividad veremos lo siguiente:

[sort2.png](#)

1. Aquí iremos escribiendo los párrafos de nuestro texto, en orden,
2. Si nos sobra algún hueco, de la "X" podremos eliminarlo. Si hemos escrito algún párrafo en el orden incorrecto, con las flechas lo podremos mover.
3. Si nos faltan párrafos, haremos clic en "Agregar párrafo".

La actividad nos permite definir rangos para la retroalimentación, ya hemos explicado anteriormente como se hace.

Las opciones de configuración del comportamiento son las siguientes:

[sort3.png](#)

1. Podemos elegir como otorgar la puntuación: por cada párrafo colocado correctamente ("*Párrafo colocado correctamente*") o por cada párrafo colocado después del párrafo tras el cual se supone que debe estar colocado ("*Secuencia correcta*").



2. Podemos decidir si queremos que se apliquen penalizaciones, que consisten en restar un punto por cada párrafo colocado incorrectamente.
3. Si activamos esta opción, los párrafos duplicados serán tratados como idénticos su sus textos sin iguales al comprobar la respuesta.
4. Podemos añadir botones para movimiento para cambiar los párrafos de orden. Esto es muy conveniente tenerlo seleccionado para mejorar la accesibilidad y también si la actividad se va a realizar desde un dispositivo móvil.
5. Podemos habilitar el botón "*Intentar de nuevo*"
6. Y "*Mostrar solución*".

En "Anulaciones de texto y traducciones" veremos que esta actividad está disponible en una gran cantidad de idiomas, entre ellos el español.

No te olvides de hacer clic en "*Guardar*" cuando termines.

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

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

[más.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar esta actividad en tu curso de Aeducar.

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

[image.png](#)

Imagen ejemplo Sort the paragraphs.

Presentación del Curso (Course presentation)

Presentación del Curso (Course presentation)

1. Introducción

Con este recurso H5P vamos a poder crear una presentación basada en diapositivas con títulos, imágenes, audios o vídeos, pero además, podremos intercalarlas con contenido interactivo evaluable como cuestionarios, actividades de rellenar huecos, etc.

NOTA IMPORTANTE: Es muy recomendable ir pulsando al botón de *Guardar* regularmente conforme vamos avanzando en la creación de contenidos para nuestra presentación para no perder el trabajo que vayamos realizando. No hay opción de autoguardado automático.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido y en el menú de la izquierda pulsaremos el botón *Banco de Contenido*. Una vez en él pulsaremos en el botón *Agregar* y en el desplegable seleccionaremos *Course Presentation*.

embedded-image-fos4gl47.png

embedded-image-hnbk9v1b.png

Una vez que hemos seleccionado esta actividad nos encontraremos con el editor que tiene este aspecto:

embedded-image-x8vcirkv.png

Indicaremos en primer lugar el título de nuestra presentación.

En la zona central de la pantalla tendremos el editor de diapositivas. Vamos a fijarnos en primer lugar en los iconos de la fila inferior:

embedded-image-4ofw5ypr.png

En la mayor parte de estos botones resulta fácil entender su funcionalidad, pero sí que querríamos destacar el botón de *Fondo de la página*.

Cuando clicamos sobre él aparece una ventana emergente en la parte derecha de la pantalla.

embedded-image-uygwxoxm.png



En dicha ventana podemos establecer el fondo de la diapositiva/página. Podemos utilizar el mismo fondo para toda la presentación si estamos en la pestaña de *Plantilla* o podemos personalizar el fondo de una página en concreto pulsando en la pestaña *Esta página*.

Tanto en una opción como en la otra podemos utilizar una imagen de fondo si seleccionamos la primera opción (*Fondo de la imagen*), o podemos elegir un color de fondo de relleno si seleccionamos la segunda opción (*Relleno color del fondo*).

embedded-image-mujn24gm.png

En el caso de que queramos emplear una imagen de fondo, tal y como nos indican las instrucciones, es recomendable que usemos una imagen con proporciones 2:1 (el doble de ancho que de alto) para evitar el estiramiento de la imagen.

Para escoger la imagen que queramos emplear de fondo pulsaremos sobre el botón *Agregar*.

En esta misma pantalla de edición de las páginas o diapositivas disponemos, en la parte superior, de varios iconos con múltiples herramientas para enriquecer nuestra presentación y que se detallan a continuación.

Presentación del Curso (Course presentation)

2. Contenidos NO EVALUABLES

En los siguientes subcapítulos vamos a ver diferentes contenidos y elementos que se pueden añadir a una presentación que no son evaluables pero que enriquecen y ofrecen información útil y diversa a nuestro alumnado.

Presentación del Curso (Course presentation)

2.1. Texto

embedded-image-pmpbvqwn.png

Nos va a permitir incluir un cuadro de texto. Cuando clicamos sobre él nos llevará a una ventana como esta:

embedded-image-0h1togw8.png

En ella escribiremos el texto en la casilla *Texto*. El resto de campos podemos dejarlos en blanco. Cuando clicamos sobre esa casilla *Texto* veremos cómo nos aparece un pequeño editor con el que podemos dar formato al texto que escribamos.

embedded-image-f3skkmf1.png

Una vez escrito el texto pulsaremos en el botón azul en el que pone *Hecho*. Podemos clicar indistamente en el que está arriba a la derecha o en el de abajo a la izquierda.

embedded-image-l4kvta2w.png

Nos devolverá a la pantalla anterior y tendremos el cuadro de texto que acabamos de crear. En una pestaña azul tendremos una serie de iconos para transformar ese cuadro de texto. Igualmente con los cuadrados blancos que hay en los lados y vértices del cuadro de texto podremos modificar el tamaño de éste.

embedded-image-zzf5cd6m.png

Presentación del Curso (Course presentation)

2.2. Enlace/link

embedded-image-g7dkwqbw.png

Nos va a permitir crear un enlace a una página web a partir de un texto. Cuando pulsemos sobre este icono nos llevará a una nueva página en la que en la casilla *Título* indicaremos el texto sobre el que queremos hacer el enlace, y en el apartado URL pegaremos la dirección web de destino. Una vez cumplimentados estos datos pulsaremos en el botón *Hecho*.

embedded-image-xihsc0jb.png

Presentación del Curso (Course presentation)

2.3. Imagen

embedded-image-sqvnvdvk.png

Como su nombre indica, este botón nos permitirá añadir imágenes a nuestra presentación. En la pantalla que nos lleva seleccionaremos la imagen pulsando en el botón *Agregar*.

embedded-image-9mdirpb.png

Una vez agregada podríamos editarla sencillamente (rotar o recortar) pulsando sobre el botón *Editar imagen*.

embedded-image-tcrqb6s6.png

También podemos añadir un texto que queramos que aparezca cuando pasamos el ratón por encima de la imagen.

Una vez elegida la imagen, pulsaremos sobre el botón *Hecho* y, de la misma manera que con la herramienta texto, podremos ajustar el tamaño así como su posición.

Como podemos insertar varias imágenes en una diapositiva podemos aprovechar e insertar una imagen de fondo para nuestra presentación, ya que las únicas opciones de fondo de diapositiva que nos ofrecen las presentaciones de h5p son fondos de colores sólidos. Una vez tengamos en fondo de la primera diapositiva, podemos duplicarla tantas veces como necesitemos (para no tener que insertar el fondo cada vez que hagamos una nueva diapositiva),

Presentación del Curso (Course presentation)

2.4. Formas

embedded-image-jrj1o6a1.png

Con este icono podemos añadir 4 formas básicas: círculo, cuadrado, línea horizontal y línea vertical. Pulsaremos sobre la que nos interese y nos llevará a una pantalla en la que podremos establecer algunos parámetros básicos como el color de relleno, color de borde, ancho de borde, estilo de borde... Una vez escogidas las opciones que nos interesen pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

embedded-image-9avj7imf.png

Una vez creada la forma podremos modificar sus dimensiones y su posición empleando los cuadrados blancos que hay alrededor de la misma.

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

Presentación del Curso (Course presentation)

2.5. Vídeo

embedded-image-m9vidbqm.png

Este botón nos permitirá incrustar un vídeo en la página sobre la que estemos trabajando. Cuando pulsamos sobre el icono nos lleva a una pantalla en la que pulsando sobre la casilla con el símbolo "+", podemos seleccionar el vídeo, bien subiéndolo desde nuestro ordenador o bien introduciendo la URL del origen del vídeo.

embedded-image-raqfcfcn.png

embedded-image-ndcfbo21.png

Una vez añadido el vídeo tenemos varias opciones en las pestañas que tenemos debajo: *Visuales*, *Reproducción* y *Accesibilidad*.

Dentro de la pestaña *Visuales*, puede resultar interesante quitar la opción de *Mostrar controles de reproductor de vídeo* y también en la pestaña de *Reproducción*, puede ser útil activar la opción *Auto-reproducir vídeo*.

embedded-image-0nstnrxr.png

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

Presentación del Curso (Course presentation)

2.6. Ir a página

embedded-image-xwujnbzt.png

Este botón nos permite crear un botón invisible que nos permita ir a una diapositiva/página en concreto, a la previa o la siguiente. Es fácilmente configurable y puede ser interesante para crear itinerarios de información.

embedded-image-xkfbmzzd.png

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

Presentación del Curso (Course presentation)

2.7. Audio

embedded-image-4ofizp61.png

Nos va a permitir incrustar uno o varios archivos de audio en la *página/diapositiva*.

Además se pueden seleccionar tres tipos de reproductores: *minimalista* (sólo permite play y pause), *completo* (añade el tiempo de reproducción y total del archivo, avanzar o retroceder, modificar el volumen y descargar el archivo) o *invisible* (interesante para actividades de gamificación, por ejemplo).

Además ofrece opciones de habilitar o deshabilitar los *controles de reproducción* o *habilitar la reproducción automática*, entre otros.

embedded-image-jahrdzup.png

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

Presentación del Curso (Course presentation)

2.8. Icono tres puntos y botón pegar

embedded-image-mw4lfpwa.png

Si clicamos en el icono de los *3 puntos* podremos ver nuevas opciones de actividades que permite incluir en nuestra presentación, pero antes de ello, vamos a ver el último botón de este menú superior: el botón *pegar*

embedded-image-tgora48p.png

Para emplearlo, previamente hemos debido de copiar algo de cualquiera de las diapositivas o páginas. Para ello, pulsando sobre el elemento que queremos copiar, aparecerá un menú azul con unos iconos que ya hemos visto anteriormente:

embedded-image-ydys1kzc.png

Seleccionaremos la tercera opción (copiar) para, posteriormente, elegir dónde queremos colocar la copia y pulsar en el botón superior derecho *Pegar*.

embedded-image-t6u66sbf.png

De este modo, podemos duplicar no sólo elementos estáticos como textos o imágenes, sino también cualquier tipo de contenido interactivo que hayamos creado.

Presentación del Curso (Course presentation)

2.9. Texto continuo (Continuous text)

[image-1655219065076.png](#)

Nos permite escribir un texto repartido entre varias cajas de texto. Puede resultarnos muy útil para colocar en una diapositiva un texto que sea bastante extenso y que queramos repartir entre varios lugares de la diapositiva.

Una vez seleccionada esta herramienta, en la nueva pantalla que nos aparece, escribiremos el texto en la casilla correspondiente.

[embedded-image-pmjo9qum.png](#)

Pulsaremos en el botón *Hecho*. Volveremos de ese modo a la pantalla anterior y veremos cómo se ha colocado parte del texto en una caja.

Con los cuadritos blancos de la caja de texto podemos aumentar o reducir el contenido a mostrar.

Para colocar el texto restante que no ha aparecido en la primera de las cajas de texto, seleccionaremos de nuevo la herramienta de texto continuo.

[embedded-image-exbprdwy.png](#)

Automáticamente aparecerá una segunda caja de texto con el texto restante que podremos mover o redimensionar en función de nuestros intereses.

Si volvemos a pulsar en el icono de la herramienta de texto continuo seguirá añadiéndose el texto restante. Cuando ya no haya más texto que añadir, aparecerá en la caja de texto el mensaje *No more content*.

[embedded-image-ol67yd1f.png](#)

Para guardar los cambios realizados en nuestra presentación y ver el resultado de nuestro trabajo pulsaremos en el botón *Guardar*.



Presentación del Curso (Course presentation)

2.10. Área de texto (Exportable text area)

embedded-image-pykuzvzo.png

Con esta herramienta podemos crear una caja de texto para que el alumnado escriba la información que solicitemos.

Para ello rellenaremos la casilla etiqueta indicando las información que queramos solicitar y pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

embedded-image-laycrl3m.png

Para guardar los cambios realizados en nuestra presentación y ver el resultado de nuestro trabajo pulsaremos en el botón *Guardar*. Visualmente se verá de la siguiente manera:

embedded-image-aw2trqgl.png

Presentación del Curso (Course presentation)

2.11. Tabla

embedded-image-tldbbyqw.png

Como su nombre indica, con este icono podremos insertar una tabla en nuestra presentación.

Indicaremos el título de la misma y en la casilla de Tabla podremos modificar la información que queramos mostrar.

Por defecto veremos tres filas y dos columnas, pero si hacemos clic en el icono *Tabla*, podremos añadir una nueva tabla modificando parámetros como el número de columnas o filas, el ancho y el alto de la misma, el espacio entre celdas, la alineación o marcar como encabezado la primera fila, la primera columna o ambas. Además, podemos escribir un breve texto resumen de la misma en *Summary*.

embedded-image-k8avmbws.png

embedded-image-qdcnkr1b.png

Una vez creada la tabla a nuestro gusto pulsaremos sobre el botón embedded-image-jm56ivyh.png

Presentación del Curso (Course presentation)

3. Contenidos EVALUABLES

Además de estos elementos que acabamos de explicar, en el contenido H5P Presentación del curso (Course Presentation) podemos añadir contenidos interactivos que se pueden incluir dentro de la presentación para que el/la estudiante pueda realizar tareas relacionadas con la información que exponamos en dicha presentación. Además, dichas tareas pueden ser evaluables y pasar a formar parte del libro de calificaciones de los/las estudiantes.

En la última diapositiva de la presentación se mostrará un resumen del resultado obtenido en cada una de las actividades realizadas.

Presentación del Curso (Course presentation)

3.1. Rellena los huecos (fill in the blanks)

embedded-image-bbgkhhxf.png

En esta actividad interactiva el alumnado tendrá que rellenar los huecos que haya en un texto.

Una vez pulsado el icono de esta actividad, nos llevará a la siguiente página:

embedded-image-piqfojhc.png

En primer lugar rellenaremos la *Descripción de la tarea*.

En la sección de *Bloques* de texto escribiremos los textos sobre los que trabajará el alumnado. Para conocer las instrucciones que debemos seguir para crear los huecos en el texto o para dar pistas resultará muy interesante pulsar en el botón amarillo *Mostrar instrucciones*. Se desplegará la siguiente sección:

embedded-image-onsemktv.png

Como podemos observar, las palabras que queramos mantener ocultas deberán ir entre el símbolo asterisco (*).

Se pueden dar alternativas de respuesta correcta colocando el símbolo de barra diagonal (/) entre cada una de las posibles respuestas.

Si queremos dar alguna pista de respuesta usaremos los dos puntos () después de escribir la o las respuestas correctas.

A modo de ejemplo tenemos este texto:

*La marimba es un instrumento de la familia de la *percusión* que se toca con *baquetas/BAQUETAS* y que pertenece al subgrupo de los *idiófonos:instrumentos que suenan por la vibración de ellos mismos*.*



Dicho texto quedaría de la siguiente manera en la diapositiva:

embedded-image-zizzfgnn.png

Entre las opciones que ofrece esta actividad está la de marcar o no la importancia de *escribir la palabra con mayúsculas o minúsculas*. Existen muchas más opciones como la posibilidad de *reintentar la actividad, mostrar la solución, aceptar errores tipográficos menores*, etc que chequearemos en función del objetivo que pretendamos.

embedded-image-snoukpjh.png

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

NOTA IMPORTANTE: Para poder visualizar cómo ha quedado la actividad, debemos pulsar el botón Guardar. Para continuar configurando el contenido, pulsa el botón *Editar*.

Presentación del Curso (Course presentation)

3.2. Pregunta de elección simple (single choice set)

[image-1655219227802.png](#)

Nos permitirá añadir una o varias preguntas de opción múltiple que tengan sólo una respuesta correcta. Es importante tener en cuenta que la respuesta correcta siempre se deberá indicar en la primera de las alternativas:

embedded-image-hrcqjscd.png

Además podemos añadir más alternativas pulsando en el botón *Añadir respuesta*.

Al igual que ocurría en la actividad anterior (rellena los huecos), en la pestaña inferior de *Ajustes de comportamiento* se pueden habilitar o deshabilitar múltiples opciones interesantes (*botón reintentar, mostrar solución, tiempos de respuesta...*).

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

NOTA IMPORTANTE: Para poder visualizar cómo ha quedado la actividad, debemos pulsar el botón *Guardar*. Para continuar configurando el contenido, pulsa el botón *Editar*.

Presentación del Curso (Course presentation)

3.3. Pregunta de elección múltiple (multiple choice)

[image-1655219253836.png](#)

Es similar a la anterior, pero esta vez la pregunta puede contener varias respuestas correctas.

Se configura fácilmente, marcando la casilla de *Correcto* en donde corresponda.

[embedded-image-2nwq6rbx.png](#)

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

NOTA IMPORTANTE: Para poder visualizar cómo ha quedado la actividad, debemos pulsar el botón Guardar. Para continuar configurando el contenido, pulsa el botón *Editar*.

Presentación del Curso (Course presentation)

3.4. Verdadero/falso (true/false question)

[image-1655219317337.png](#)

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.

Presentación del Curso (Course presentation)

3.5. Arrastra y suelta (Drag and drop)

[image-1655219345468.png](#)

Este tipo de actividad permite asociar 2 o más elementos para hacer conexiones lógicas de una manera visual. Algunos ejemplos de uso son estos:

- 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.

Una vez elegida esta actividad lo primero que nos pide, además de indicar el nombre de la actividad es poner una imagen de fondo (opcional) pulsando el botón *Agregar*.

[embedded-image-6kueqlf5.png](#)

Una vez seleccionada e indicada las dimensiones de la misma vamos a la pestaña *Paso 2 - Trabajo*.

[embedded-image-yh8she53.png](#)

En dicha pestaña podemos añadir 3 tipos de elementos:

[image-1655219354935.png](#) *Zona de arrastre*: será el área sobre la que soltar el texto o imagen a enlazar.

[image-1655219360338.png](#) *Texto*: añade una casilla de texto para asociar con la imagen.

[image-1655219364252.png](#) *Imagen*: añade una imagen que puede ser un fondo o un elemento con el que asociar otra imagen o un texto.

Se recomienda empezar marcando las *zonas de arrastre*. Para ello clicaremos sobre su icono o lo arrastraremos a la zona del lienzo donde la queramos colocar.

En cuanto soltemos el icono, nos llevará a una nueva ventana en la que indicaremos el nombre de la zona de arrastre (etiqueta). Podremos seleccionar la opacidad del fondo. Es recomendable ponerla a 0 cuando sea una zona de arrastre sobre otro objeto o imagen para que éste se vea. También se puede habilitar la opción “Esta zona de caída solamente puede contener un elemento” de modo que sobre ella sólo se pueda arrastrar no más de una caja de texto o una imagen. También está la opción de Auto-alinear para que los arrastrables se alineen a las zonas de arrastre automáticamente.

embedded-image-fukampiw.png

Una vez cumplimentadas las opciones que nos interesen pulsaremos en el botón *Hecho*.

Nos devolverá a la pantalla anterior en la que aparecerá la zona de arrastre con un borde de línea discontinua. Podremos cambiar sus dimensiones arrastrando desde las esquinas o desde los laterales. Podremos volver a la edición de la zona de arrastre pulsando sobre el lápiz que aparece al pulsar sobre ella o clicando dos veces sobre la zona de arrastre. Podremos eliminarla pulsando sobre el icono de la papelera.

embedded-image-deuguydb.png

Continuaremos añadiendo nuevas zonas de arrastre del mismo modo que acabamos de ver.

Una vez colocadas las zona de arrastre podemos añadir textos o imágenes para asociar a dichas zonas de arrastre.

Para ello pulsamos sobre el icono de texto o imagen y completaremos la información que aparece en la siguiente ventana.

embedded-image-rirnguh7.png

embedded-image-finlxwwi.png

Es importante en ambos casos, tanto en texto como en imagen, seleccionar las zonas de caída. Por lo general nos interesará **Seleccionar todo** para que el texto o imagen pueda colocarse en cualquier zona de arrastre.

Una vez rellenada esta pantalla pulsaremos en el botón de *Hecho*.

Es el momento de indicar las asociaciones correctas entre las palabras o imágenes y las zonas de arrastre. Para ello volveremos a clicar dos veces sobre la zona de arrastre; nos volverá a llevar a la ventana de edición pero en esta ocasión tenemos un apartado en el que elegir los elementos correctos. Chequearemos la o las opciones correctas y pulsaremos el botón *Hecho*.

embedded-image-nifk34zu.png

Repetiremos este proceso con el resto de zonas de arrastre.

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

En la ventana de edición cabe destacar la pestaña *Ajustes de comportamiento* pues en dicho desplegable vamos a poder seleccionar una serie de opciones que pueden resultarnos muy útiles en función de la finalidad de la actividad: lúdica, evaluativa, de repaso, de refuerzo de contenidos, etc.

embedded-image-nhy9lhda.png

A modo de ejemplo podemos deshabilitar la opción "*Reintentar*" si queremos hacer de esta actividad una prueba calificable. Igualmente podemos aplicar o no penalización en los arrastres que sean incorrectos.

En cuanto al resaltado de las zonas de caída se recomienda ponerlo en *NUNCA* para que éstas no se vean cuando se realiza esta actividad.

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos y hayamos terminado de configurar nuestro *Drag and Drop*, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

NOTA IMPORTANTE: Para poder visualizar cómo ha quedado la actividad, debemos pulsar el botón *Guardar*. Para continuar configurando el contenido, pulsa el botón *Editar*.

Presentación del Curso (Course presentation)

3.6. Resumen (Summary)

[image-1655219479694.png](#)

El tipo de contenido *Resumen* permite al profesorado crear de forma interactiva un resumen de un tema determinado. Los resúmenes son una forma perfecta de fortalecer la capacidad del estudiante para clasificar, sintetizar y recordar los contenidos que estamos trabajando. *Summary* nos permite un guiado a través de una serie de opciones de respuesta, que les ayudará a condensar la información clave de forma interactiva, a medida que aprenden.

En la nueva ventana que aparecerá, escribiremos el título de la actividad. En nuestro caso será Resumen del texto “La orquesta sinfónica”. A su vez, podremos realizar comentarios o guiar a nuestro alumnado en el campo *Texto introductorio*, como por ejemplo indicarles que cada bloque de tres oraciones tiene relación con un párrafo.

En el ejemplo que estamos creando buscamos, a la vez que aprendemos el manejo de este tipo de actividad, ayudar a nuestro alumnado a que mejore su forma de resumir contenidos. Para ello vamos a crear tres oraciones (dos falsas y una verdadera) relacionadas con cada párrafo del texto que les hicimos entrega. Ya que el texto que creamos de ejemplo tiene tres párrafos, crearemos tres oraciones por cada párrafo, de modo que el propio resumen del texto serían las respuestas correctas de la propia actividad interactiva. Para que sea más fácil de comprender, añadiremos fragmentos del texto.

Párrafo 1 del texto

La orquesta sinfónica es una orquesta que tiene instrumentos sinfónicos, como el viento madera, viento metal, percusión y cuerda. Una orquesta sinfónica tiene, generalmente, más de ochenta músicos en su lista. Solo en dos casos llega a tener más de cien, pero el número de músicos empleados en una interpretación particular puede variar según la obra que va a ser ejecutada. El término «orquesta» se deriva de un término latino que se usaba para nombrar a la zona frente al escenario destinada al coro y significa 'lugar para bailar'.

[embedded-image-stn1vllz.png](#)

Por defecto nos encontraremos con dos campos *Oración* y, si nos fijamos, veremos que de la lista de oraciones, la primera opción es la que el sistema reconocerá como correcta (aunque luego nuestro alumnado las vea en diferente orden). Para añadir una nueva opción, tan sólo tendremos que hacer clic en *Añadir oración*.

embedded-image-wn8zc61i.png

Si desplegamos la pestañita *Pista*, veremos un campo de texto en el que escribiremos una ayuda que nuestro alumnado podrá visualizar en caso necesario:

embedded-image-tdfo22hz.png

Hasta aquí hemos creado tres oraciones y una pista referentes al primer párrafo del texto, para continuar trabajando con los diferentes párrafos, tan sólo tendremos que hacer clic en *AÑADIR ORACIONES*. En nuestro caso, al quedar dos párrafos más, clicaremos dos veces.

[image-1655219498671.png](#)

Procederemos a cumplimentar las casillas de este segundo párrafo de manera similar al que acabamos de explicar, recordando que la primera frase que escribamos será la correcta.

Una vez tengamos todos los bloques de oraciones creados, podemos visualizarlos de forma colapsada o expandida haciendo clic en la pestañita al lado de *Conjunto de oraciones*, lo cual nos ayudará a tener una mejor visión global de la actividad. A su vez, podremos borrar el conjunto de oraciones haciendo clic en el aspa de la parte derecha, o modificar el orden de cada conjunto pulsando sobre las flechas al lado del aspa.

embedded-image-pnsdjkiu.png

embedded-image-4vehh3dy.png

Podemos configurar completamente el rango de puntaje de la actividad, así como la retroalimentación en base a ello, desde *Retroalimentación Global*. En nuestro caso, al tener cinco partes y quererlas evaluar con el mismo peso, hemos hecho clic en *AÑADIR RANGO* cuatro veces y clic en *Distribuir Parejo*.

embedded-image-3u19wf0u.png

Cuando tengamos la actividad lista, haremos clic en el botón *Hecho*, lo que nos llevará a la ventana anterior en la que podremos visualizar nuestra actividad. Ajustaremos el tamaño que ocupa esta



actividad en la pantalla arrastrando los cuadraditos blancos del perímetro. En este momento si pulsamos sobre el icono del lápiz o clicamos 2 veces sobre la actividad, podremos realizar las modificaciones que nos parezcan oportunas.

NOTA IMPORTANTE: Para poder visualizar cómo ha quedado la actividad, debemos pulsar el botón *Guardar*.

embedded-image-sx5eqesg.png

embedded-image-oumeh0de.png

Presentación del Curso (Course presentation)

3.7. Arrastra las palabras (Drag the words)

[image-1655219556538.png](#)

Permite la creación de huecos e imágenes para que nuestro alumnado realice la opción correcta. En el tema 1 de este curso ya se ha explicado cómo diseñar este contenido interactivo. Si deseas repasarlo, [pincha aquí](#).

Presentación del Curso (Course presentation)

3.8. Marca las palabras (Mark the words)

[image-1655219662317.png](#)

Con esta actividad el alumnado tendrá que seleccionar en un texto que ofrezcamos, las palabras que se piden.

En la pantalla de edición de esta actividad, deberemos en primer lugar rellenar el campo Descripción de la tarea indicando lo que debe hacer el alumnado

Ejemplo: Señala en el siguiente texto los instrumentos de percusión que sean idiófonos.

A continuación, siguiendo las instrucciones que aparecen cuando pulsamos sobre el botón i Mostrar instrucciones, escribiremos en el *Campo de texto* el texto sobre el que queramos que trabaje el alumnado. Las palabras correctas deberán estar escritas entre asteriscos.

Otra forma de usar esta actividad es escribiendo dos posibles opciones de respuesta separadas por ejemplo por una barra y poner entre asteriscos la opción correcta. Así: El *piano / violín* es un instrumento de cuerda percutida.

*Ejemplo: En la última fila de la orquesta encontramos los instrumentos de percusión. Los más voluminosos y conocidos son los timbales; sin embargo otros como la *marimba* o el *vibráfono* también destacan por su gran tamaño.*

embedded-image-zmguirjg.png

Tal y como ocurre con el resto de actividades, en la pestaña de *Comentarios generales* podremos añadir comentarios personalizados para cualquier rango de puntuación.

Por otro lado, en la pestaña *Configuraciones de comportamiento* podemos modificar las opciones de reintento de la actividad, mostrar las soluciones o mostrar la puntuación.

embedded-image-kqe9pk29.png



Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos y hayamos terminado de configurar nuestra actividad, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

NOTA IMPORTANTE: Para poder visualizar cómo ha quedado la actividad, debemos pulsar el botón *Guardar*. Para continuar configurando el contenido, pulsa el botón *Editar*.

Presentación del Curso (Course presentation)

3.9. Tarjetas giratorias (Dialog cards)

[image-1655219696955.png](#)

Pueden resultar muy útiles para ayudar a aprender vocabulario, expresiones, fechas históricas, fórmulas matemáticas, etc. Con ellas configuraremos tarjetas reversibles en las que podemos incluir imágenes o archivos de audio. En este curso ya se ha explicado cómo diseñar este contenido interactivo. Si deseas repasarlo, [pincha aquí](#).

Presentación del Curso (Course presentation)

3.10. Vídeo interactivo (Interactive video)

[image-1655219763292.png](#)

Con esta función podremos insertar un vídeo enriquecido. Esta potente herramienta la explicaremos con detalle en el próximo tema. Ver [Vídeos interactivos \(Interactive vídeo\)](#)

Presentación del Curso (Course presentation)

4. Visualizar como botón

Seguramente nos habremos dado cuenta de que en la mayor parte de las actividades y contenidos que hemos ido explicando dentro de las presentaciones, en la parte inferior del editor hay una opción que da la posibilidad de que se muestre como *botón*.

embedded-image-ijlgpf70.png

Si la marcamos nos dará la opción de *seleccionar el tamaño del botón* (grande o pequeño).

Esta opción sirve para que en la presentación, en vez de aparecer la actividad explícitamente, aparezca un botón redondo.

Puede resultar muy útil para incluir en una misma diapositiva varios tipos de actividades o informaciones, o si tenemos una imagen de fondo, ir colocando botones para crear interacción a modo de *hotspot* (imagen con puntos destacados) tal y como hemos trabajado en el tema anterior.

embedded-image-kaibvt38.png

Presentación del Curso (Course presentation)

5. Copiar actividades ya creadas

Además de todas las posibilidades explicadas en este tema respecto al H5P Course Presentation (Presentación del curso), queremos indicar que también existe la opción de incluir en dicha presentación alguno de los contenidos H5P que tengamos ya creados en nuestro Banco de contenido. Para ello seguiremos los siguientes pasos:

En primer lugar deberemos de asegurarnos que ese tipo de contenido es compatible con el contenido *Presentación del curso*; es decir, está incluida en el listado de herramientas que hemos ido explicando en este tema.

A modo de ejemplo escogeremos el contenido Tarjetas reversibles (*Dialog cards*). Buscaremos en el Banco de Contenido del curso dicho contenido que ya hemos creado previamente. Pulsaremos sobre él.

Nos llevará a la pantalla en la que visualizaremos este contenido y pulsaremos sobre el botón *Editar*.

[image.png](#)

A continuación pulsaremos el botón *Copiar* de la parte superior derecha y después pulsaremos en el botón *Guardar* para volver a la pantalla anterior.

[image.png](#)

Pulsaremos de nuevo en el botón del *Banco de Contenido* para, ahora, buscar el contenido *Presentación del curso* (*course presentation*) en el que queremos incluir esta actividad que acabamos de copiar.

Una vez localizado el contenido *Presentación del curso*, lo abriremos y pulsaremos sobre el botón *Editar*. Buscaremos o crearemos una nueva página en la que incluir la actividad copiada y pulsaremos sobre el botón *Pegar* que hay en la parte superior derecha.

embedded-image-xo1yud22.png

De este modo podemos rentabilizar recursos, ya que vamos a poder reutilizar, dentro de una presentación, contenidos creados previamente.



Vídeos interactivos (Interactive video)

Vídeos interactivos (Interactive video)

1. Introducción

embedded-image-bkz0dbh1.png

El tipo de contenido *Vídeo interactivo (Interactive video)*, permite agregar interacciones en vídeos de otras plataformas como Youtube o Vimeo, mediante enlace o URL, o bien en clips de vídeo que podemos tener en nuestro equipo y subir a la plataforma. Las interacciones como imágenes, elaboración de texto, enlaces y cuestionarios aparecen en la línea de tiempo mientras cada estudiante visualiza el vídeo.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso en el que queramos crear este contenido y en el menú superior, pulsaremos el botón *Más* y, en el desplegable, haremos clic sobre *Banco de Contenido*. Una vez en él, pulsaremos en el botón *Agregar* y en el desplegable seleccionaremos *Interactive Video*.

[image.png](#)

[banco contemido.png](#)

Veremos cómo se expande la pantalla *editor* y nos muestra un *Recorrido*. Es recomendable seguir los pasos del tour para ver las potencialidades de la herramienta. Si lo cerramos, siempre podemos volver a acceder a él haciendo clic en el botón *Recorrido*, en la parte superior derecha de la pantalla. En versiones anteriores, en lugar de *Recorrido* pone *Tour*.

embedded-image-134noymr.png

En este ejemplo, el *Recorrido* nos resume la actividad en dos pasos: añadir el vídeo y agregar interacciones:

embedded-image-kmuiu2vi.png

embedded-image-sl8w5raz.png

Comenzaremos por añadir un *Título* al vídeo, por ejemplo *Vídeo interactivo: 10 datos fascinantes sobre la Tierra*. A continuación, haremos clic en el icono “ + ” para añadir un vídeo (recomendable mp4) o copiar la url de la plataforma Youtube, Vimeo, etc.

Solo podremos insertar vídeos de Youtube cuya licencia nos lo permita. Asegúrate antes de empezar a crear las interacciones.

Además, los vídeos que insertemos de Youtube NO mostrarán publicidad.

embedded-image-p0qjfedj.pngembedded-image-eivabzpt.png

Es importante hacer clic en *Insertar* para proceder a las interacciones.

Vídeos interactivos (Interactive video)

2. Agregar interacciones

Una vez hayamos subido el vídeo o insertado el link de Youtube, haremos clic en la pestaña *Agregar una interacción*. Veremos una previsualización del clip junto una barra con todas las opciones de interacción disponibles en la parte superior. Para insertar una interacción, podemos deslizar la barra de visualización del vídeo y situarla en un punto concreto, o bien podremos modificarlo en la configuración de cada tipo. Recomendamos la primera opción, ya que de ese modo se incorporará el dato de minuto y segundos directamente a la interacción.

embedded-image-gzkeimw1.png

embedded-image-ekhffs6j.png

Conforme vayamos añadiendo interacciones al vídeo, en la barra de tiempo se irán añadiendo pequeños **puntos** (interacciones simples sin calificación - *Etiqueta, Texto, Tabla, Hipervínculo, Imagen, Cruce de caminos y Punto de navegación*) o pequeños **círculos** (actividades con posibilidad de calificación: *Afirmaciones, Respuesta única, Respuesta múltiple, Verdadero/Falso, Rellena los huecos, Arrastra y suelta, Marca la palabra y Arrastra el texto*). Simplemente con dejar el cursor encima de cualquiera de ellos, veremos qué tipo de interacción es.

image-1655220010514.png

embedded-image-op7u0hb9.png

Colocando el ratón sobre cada uno de los diferentes tipos de interacciones de la barra superior, veremos una nota explicativa sobre qué tipo de interacción es. Además, podemos hacer clic en el botón *Tour* de la parte superior derecha para obtener más información sobre *Agregar una interacción*.

embedded-image-xalgbjev.png

Al pulsar en cualquiera de ellas, nos aparecerá una nueva ventana en la que podremos ajustar una serie de parámetros comunes, tales como la *posición temporal* de la interacción, Pausar el vídeo (muy recomendable para poder realizar la actividad con el vídeo detenido), el *Título* o la *Etiqueta*.



Aunque lo recordaremos en diferentes interacciones, en la mayoría de casos en que tengamos *Título* y *Etiqueta*, el primero suele servir para que, a la hora de buscar una interacción por palabras clave, se encuentre con facilidad. Normalmente si hay una *Etiqueta*, será el nombre que veremos de la interacción, sobre todo con el uso de *botones*.

Si vamos a añadir dos interacciones muy seguidas en el tiempo es muy aconsejable modificar el tiempo durante el que aparecen en pantalla ("*Mostrar tiempo*" en la pantalla de configuración de la interacción), ya que se puede suceder que cuando aparezca una interacción la anterior no se haya ocultado, de forma que se superpongan.

Es muy recomendable ir pulsando al botón de *Guardar* regularmente conforme vamos avanzando en la creación de contenidos para nuestra presentación para no perder el trabajo que vayamos realizando. No hay opción de autoguardado automático.

Antes de comenzar a explicar cada una de las interacciones que nos permite este contenido H5P, veremos dos puntos importantes: *Ajustes de comportamiento* y *Parámetros y textos*. Dos pestañas desplegables que se mostrarán en la parte inferior de la pantalla, debajo del vídeo.

embedded-image-elatelbi.png

Al desplegar los *Ajustes de comportamiento*, la primera configuración visible será *Iniciar vídeo en*. Introduciendo el minuto y los segundos en la caja de texto, podremos escoger el punto concreto de un clip que creamos es más interesante para que nuestro alumnado comience a visualizarlo. Muy interesante para vídeos largos con mucho contenido. Si dejamos el campo vacío, por defecto reproducirá el vídeo desde el comienzo del mismo.

embedded-image-dp5mpk81.png

Si queremos que el vídeo vuelva a reproducirse automáticamente una vez haya llegado al final del mismo, marcaremos la casilla *Reproducir en loop*.

image-1655220037261.png

Podremos configurar la actividad para que muestre la solución de cada interacción de forma individual. Pero si creemos conveniente que esta opción esté disponible en todas las interacciones que añadamos al clip, podemos marcar la casilla *Sobrecribir botón "Mostrar solución"*.

embedded-image-gfzfxjp9.png

Algo similar ocurre con el botón *Reintentar*, podremos configurarlo de forma personalizada en cada interacción. Pero si queremos que por defecto nuestro alumnado pueda volver a intentar una

actividad en caso de que sea necesario, lo habilitaremos. Cabe destacar que Moodle siempre nos mostrará el número de intentos utilizados por cada estudiante.

embedded-image-zgpkypg9.png

Los *marcadores* o *bookmarks*, nos ayudan a ver de una forma más visual las diferentes interacciones o determinada información que añadamos sobre la línea de tiempo. Moodle nos permite configurar la actividad, bien mostrándolos o dejándolos ocultos. En el primer caso, además podemos marcar la casilla para verlos todos al iniciar la reproducción del vídeo. De tal modo que nuestro alumnado vea en la línea de tiempo los puntos donde hay una información importante.

embedded-image-r4dggkku.png

Cuando reproducimos un vídeo en Youtube, siempre podemos ir al punto del mismo que queramos simplemente desplazando la posición en la línea de tiempo del reproductor. Sin embargo, también podemos configurar la actividad para que nuestro alumnado no pueda saltar partes del clip haciendo clic en la casilla *Evitar que se salte hacia delante en el vídeo*, mientras que a su vez les permitimos que vuelvan hacia atrás para poder repasar los contenidos.

embedded-image-emptgqic.png

Por último en este apartado, también podremos configurar la visualización del clip para que se realice sin sonido. Esta opción es muy útil para trabajar escenas con la creación de nuevos diálogos, explicar la importancia de cómo la música afecta al ritmo de un clip, o directamente eliminar el audio de conversaciones que creamos no sean adecuadas para la actividad.

embedded-image-nxpmwqal.png

Si desplegamos la pestaña *Parámetros y textos*, veremos en su interior otras dos pestañas desplegables: *Interactive Video* y *Summary*.

embedded-image-vjkm1x5.png

Nota: al final del tema, una vez añadidas todas las interacciones, veremos que esta pestaña contiene más información.

Desplegando la primera pestaña, podremos configurar la *interacción* del alumnado con la actividad modificando los campos de texto. Esta opción resulta interesante para configurar los diferentes botones de la actividad en otros idiomas. Por ejemplo, podemos cambiar el botón *Reproducir* por *Play*, o los mensajes de retroalimentación para añadir la información que consideremos oportuna.

Si desplegamos la pestaña *Summary*, podremos modificar los diferentes textos que se mostrarán en la actividad. Por ejemplo, en lugar de mostrar *Respuestas incorrectas* podemos escribir *Número de fallos*. Debajo de cada campo, aparece un breve comentario e incluso algún ejemplo.

embedded-image-bbbha3bh.png

A continuación explicaremos cada una de las quince posibles interacciones que nos ofrece *Vídeos Interactivos*.

embedded-image-fa2cemd5.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

3. Interacciones NO evaluables

En los siguientes subcapítulos vamos a ver diferentes contenidos que se pueden añadir a un vídeo interactivo que no son evaluables, pero que enriquecen y ofrecen información útil y diversa a nuestro alumnado.

En todas las interacciones que añadamos podremos configurar el tiempo durante el que se muestra en pantalla, si deseamos que el vídeo se pause durante la interacción (recomendado que sí), si deseamos que la interactividad se muestre como botón (y al pulsarlo se despliega la interacción) o como cartel (la interacción se muestra directamente sobre el vídeo). También podremos etiquetar la interacción. Además, es obligatorio poner un *título* a la interacción.

Podremos elegir la posición de la interacción (ya sea en forma de botón o de etiqueta) en el vídeo, simplemente arrastrando a la posición que deseemos una vez configurada la interacción. Además, podremos editarla, copiarla, traerla al frente, enviarla atrás o eliminarla. Para ello deberemos hacer clic en la interacción en el vídeo.

[image.png](#)

Vídeos interactivos (Interactive video)

3.1. Etiqueta (Label)

[image-1655220107516.png](#) **Etiqueta (Label)**: es un tipo de interacción muy sencilla. Nos permite añadir un texto informativo en cualquier posición del vídeo y mostrarlo en pantalla el tiempo que deseemos. En nuestro ejemplo, hemos colocado una etiqueta al comienzo del vídeo (en el segundo 1) y además hemos marcado la casilla *Pausar vídeo*. Con ello conseguimos que cuando un estudiante haga clic en *comenzar el vídeo*, éste automáticamente se detendrá al primer segundo y mostrará nuestro mensaje de texto. Como hemos configurado la duración en 10 segundos, cuando vuelva a hacer clic en *play*, la *etiqueta* permanecerá visible durante los próximos diez segundos del vídeo en la pantalla, de modo que demos tiempo a nuestro alumnado para leer en qué consiste la tarea.

embedded-image-9x7mfedo.png

Es importante señalar que si hacemos clic en *Hecho* volveremos al vídeo y veremos cómo ha quedado la interacción y podremos continuar añadiendo más, mientras que si pulsamos en *Guardar*, saldremos de la misma y podremos previsualizar cómo ha quedado la actividad completa. Como vamos a ir añadiendo más interactividad al vídeo, en el ejemplo escogeremos la primera opción. De todos modos, si hiciéramos clic en *Guardar* podríamos volver a modificar el contenido haciendo clic en el botón *Editar*.

Conforme vayamos añadiendo interacciones y haciendo clic en *Hecho*, estaremos creando un mayor volumen de datos. Por tanto cuando hagamos clic en el botón *Guardar* probablemente le cueste más tiempo realizar la operación.

Veremos el texto que acabamos de añadir y, simplemente haciendo clic sobre él, nos aparecerá un menú que nos permitirá diferentes acciones: mover el cuadro de texto en cualquier posición, volver a editarlo (haciendo clic en el *lapicero*), *copiar* (muy útil cuando queremos reutilizar una interacción), *traer al frente* o *llevar al fondo* dependiendo de la capa en que queramos posicionarla, o *eliminarlo*, haciendo clic en la *papelera*.

embedded-image-uhpze405.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

3.2. Texto (Text)

[image-1655220132305.png](#) **Texto (Text):** en cualquier momento del vídeo podemos añadir un *botón* o un *cartel* de texto con información relevante, o bien configurarlo para que lleve a un enlace externo o a otro punto del propio vídeo.

Comenzaremos por indicar la posición en la línea de tiempo del botón rellenando el primer campo (recordemos que si antes nos hemos posicionado ya en un punto de la línea de tiempo, aparecerá por defecto en la caja). En el ejemplo, lo hemos configurado del segundo 20 al 25.

[image-1655220143205.png](#)

A continuación decidiremos si mostramos la información como *Botón* o *Cartel*. En el caso de que queramos añadir un link externo con más información, usaremos el *Botón*, pero si lo que queremos es simplemente redactar una información para nuestro alumnado lo visualice en pantalla por unos segundos, seleccionaremos la opción *Cartel*.

[embedded-image-fxn1bpbq.png](#) [embedded-image-efortzom.png](#)

[embedded-image-n5kvsyqi.png](#) [embedded-image-corce0jf.png](#)

Cuando seleccionemos *Botón*, escribiremos el texto que queramos mostrar junto al mismo en pantalla en el campo *Etiqueta*. Y cuando seleccionemos *Cartel*, escribiremos la información que queramos mostrar en el campo *Texto*. La diferencia entre ambos es que, el texto que hayamos escrito en *Cartel* aparecerá directamente en pantalla, pero ese mismo texto si hemos escogido *Botón*, aparecerá sólo al pulsarlo. En ambos casos el campo *Texto* es requerido. Por ello, si únicamente queremos añadir un enlace sin usar un botón, es recomendable escribir en el campo *Texto* "haz clic aquí".

En ambos casos, si queremos añadir un enlace externo, deberemos desplegar la pestaña *Ir a al hacer clic* y en *Tipo*, escoger *Otra página (URL)*. Escogeremos el protocolo (por defecto `https://`) y pegaremos el enlace a la página web en el campo *URL*. Si marcamos la casilla *Visualizar*, se



añadirá un borde y un icono al botón azul, lo cual facilitará que el alumnado haga clic en el mismo.

embedded-image-jjdfcnoi.png

embedded-image-gho5x1bb.png

Una vez tengamos todo configurado, haremos clic en *Hecho* para poder visualizarlo.

Vídeos interactivos (Interactive video)

3.3. Tabla (Table)

[image-1655220174293.png](#) **Tabla (Table)**: al hacer clic sobre este icono, veremos los mismos campos que en el botón *Texto* que acabamos de crear, pero con la salvedad de que podemos añadir una *tabla* con datos. Por defecto veremos tres filas y dos columnas, pero si hacemos clic en el icono *Tabla*, podremos añadir **una nueva tabla** modificando parámetros como el número de columnas o filas, el ancho y el alto de la misma, el espacio entre celdas, la alineación o marcar como encabezado la primera fila, la primera columna o ambas. Además, podemos escribir un breve texto resumen de la misma en *Summary*.

embedded-image-c3851qsm.png

embedded-image-ckamyys.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

3.4. Hipervínculo (Link)

[image-1655220205917.png](#) **Hipervínculo (Link)**: nos permite añadir un *texto en una caja*, de modo que cuando nuestro alumnado haga clic en él, le lleve a una dirección web. La diferencia con *Texto*, es que aquí podemos añadir efectos visuales.

Comenzaremos por configurar la duración y pausa del vídeo. En *Título*, escribiremos el texto sobre el que queremos que hagan clic para ir al enlace, el cual copiaremos y pegaremos en *URL*. Si desplegamos la pestaña *Efectos visuales*, podremos agregar *sombra* a la caja de texto y escoger el *color de fondo*.

embedded-image-qubtcymp.png

Una vez tengamos todos los campos listos, haremos clic en *Hecho*.

Volveremos a la pestaña *Agregar una interacción* y, desplazando el botón de la barra de tiempo, podremos ir al punto donde acabamos de añadir el hipervínculo. Simplemente clicando sobre él, podremos arrastrarlo y moverlo en la posición que deseemos. Además, tal y como hemos visto en otras interacciones, podremos *duplicarlo*, cambiar su *posición entre capas*, *eliminarlo* pulsando sobre la *papelera*, o hacer modificaciones pulsando el *lapicero*.

embedded-image-bcml5hwo.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

3.5. Imagen (Image)

[image-1655220235376.png](#) **Imagen (Image)**: en cualquier momento del vídeo podemos añadir una *imagen* que aporte o refuerce los contenidos que estamos trabajando. Al hacer clic en el botón *imagen*, veremos las opciones de configuración que ya hemos visto en otras interacciones (*Mostrar duración*, *Pausar vídeo* o *Mostrar como*). Recordemos que si escogemos la opción *Botón*, en el campo *Etiqueta* escribiremos el texto que queremos aparezca junto al mismo.

Si queremos que la búsqueda de la imagen que vamos a utilizar sea más sencilla en un futuro, escribiremos palabras clave en *Título* (en nuestro ejemplo, hemos dejado el campo con el texto por defecto: *Sin título Image*).

Cabe destacar que es necesario haber guardado la imagen que queramos utilizar previamente. Para añadirla, haremos clic en *Agregar*. Navegaremos por las diferentes carpetas de nuestro equipo hasta seleccionarla y haremos clic en *Abrir*.

Una vez insertada, podemos eliminarla haciendo clic en la x de la parte superior derecha de la imagen si queremos añadir otra, o podemos hacer clic en el botón *Editar imagen*, lo que nos permitirá rotarla o recortarla.

embedded-image-jq8l2f7z.png

El siguiente campo que rellenaremos es el de *Texto alternativo*. En el caso de que exista algún tipo de problema y el navegador no pueda cargar la imagen, mostrará ese texto.

embedded-image-reyehetb.png

Cuando nuestro alumnado pase el ratón por encima de la imagen, podrá ver un texto en el caso de que lo consideremos oportuno.

embedded-image-eloakmih.png

Por último, si desplegamos el menú *Ir al hacer click*, podremos añadir un enlace externo a la imagen que hemos subido, o bien seleccionar la opción de *Código de tiempo*, lo que nos permitirá que cada estudiante al hacer clic en la imagen vaya a un punto concreto en la línea temporal del vídeo.



embedded-image-go0osqyi.png

Una vez tengamos todos los campos configurados, haremos clic en *Hecho* y podremos previsualizar la imagen, o realizar modificaciones simplemente clicando sobre ella.

La imagen de la izquierda es la previsualización que permite modificaciones al hacer clic en *Hecho* y la de la izquierda lo que verá cada estudiante al hacer clic en el botón.

embedded-image-wsthqetz.png embedded-image-lpz0ppl1.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

3.6. Cruce de caminos (Cross roads)

[image-1655220310450.png](#) **Cruce de caminos (Cross roads)**: esta simple interacción nos permitirá guiar a nuestro alumnado para que elija diferentes opciones de repaso. Por ejemplo, una vez visualizado el vídeo y realizadas varias interacciones, podemos a través de esta herramienta, preguntarles cuáles son las secciones más difíciles o importantes, para que las vuelvan a visualizar. Es decir, podemos proponer opciones de navegación dentro del propio vídeo.

Seleccionaremos la posición en la línea de tiempo de la interacción y escribiremos un texto para que el alumnado elija una de las diferentes opciones propuestas.

embedded-image-xgbawvgz.png

De forma predeterminada tenemos dos posibles opciones o *choices*, pero podremos agregar las que necesitemos simplemente haciendo clic en **AÑADIR OPCIÓN**, al final de la interacción.

[image-1655220323258.png](#)

La configuración de cada opción es muy sencilla. Simplemente escribiremos en *Texto de la opción* el nombre de la parte del vídeo escogida y en *Ir a* introduciremos el minuto y segundos correspondiente. De forma opcional, podemos escribir un mensaje que será mostrado cuando cada estudiante haga clic en el botón de la opción.

Además, como hemos visto en otras interacciones, al escribir el *Texto de la oración*, desaparecerá la palabra *choice* del encabezado y aparecerá en su lugar la oración que acabamos de teclear.

embedded-image-2jidosb.png

Volveremos a repetir el proceso con la siguiente *opción* o *choice*, añadiendo tantas como necesitemos.

embedded-image-bvmz5rkl.png



Cuando tengamos todas las opciones que necesitamos, pulsaremos el botón *Hecho* y previsualizaremos la interacción.

embedded-image-4ejvgkc.n.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

3.7. Punto de navegación (Navigation hotspot)

[image-1655220352614.png](#) **Punto de navegación (Navigation hotspot):** a través de esta interacción podremos añadir un *botón* que nos lleve a una parte concreta del vídeo o a un *link* externo.

En primer lugar, indicaremos el punto donde queramos mostrar la interacción.

embedded-image-gdxxst3q.png

Si queremos que nuestro alumnado al pulsar el *botón* vaya a un punto concreto de nuestro vídeo, en el desplegable *Destino* podremos escoger el minuto y segundo concreto del clip seleccionando *Tipo/Código de tiempo*.

embedded-image-6khxaqz8.png

Por otro lado, si preferimos añadir un *botón* que lleve a otro vídeo externo (para repasar contenidos o ampliarlos), seleccionaremos del desplegable *Tipo, Otra página (URL)* y copiaremos el enlace en el campo *URL*.

embedded-image-crjok1j7.png

En ambas opciones, podremos añadir efectos visuales desplegando la pestaña *Visuales*. Podremos seleccionar la *Forma del botón* (rectangular, circular o rectángulo redondeado), escoger el *Color* de fondo e incluso *Añadir efecto parpadeante*, si marcamos su casilla.

embedded-image-1oahnw29.png

Por último, en el desplegable *Textos* podremos añadir un *Texto alternativo* (muy útil para uso de lectores de voz y hacer la interacción más inclusiva), o la *Etiqueta Hotspot*, es decir, el texto que veremos en el botón (y el color de la letra) si además marcamos la casilla *Mostrar Etiqueta*.

embedded-image-ke7u57al.png



Para finalizar, haremos clic en *Hecho* para previsualizar el botón y, en caso necesario, cambiar su posición, modificarlo, cambiarlo de capa o eliminarlo.

embedded-image-6xprelxc.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

4. Interacciones evaluables

Además de los elementos no evaluables que acabamos de explicar, el contenido H5P *Vídeos Interactivos (Interactive Video)*, permite añadir contenidos interactivos evaluables. Es decir, para que nuestro alumnado pueda realizar tareas relacionadas con la información que expongamos a lo largo de nuestro vídeo. Además, dichas tareas pasarán a formar parte del libro de calificaciones.

Como en las interacciones no evaluables, podremos configurar el tiempo durante el que se muestra en pantalla, si deseamos que el vídeo se pause durante la interacción (recomendado que si), si deseamos que la interactividad se muestre como botón (y al pulsarlo se despliega la interacción) o como cartel (la interacción se muestra directamente sobre el vídeo). También podremos etiquetar la interacción. Además, es obligatorio poner un *título* a la interacción.

Podremos elegir la posición de la interacción (ya sea en forma de botón o de etiqueta) en el vídeo, simplemente arrastrando a la posición que deseemos una vez configurada la interacción. Además, podremos editarla, copiarla, traerla al frente, enviarla atrás o eliminarla. Para ello deberemos hacer clic en la interacción en el vídeo.

[image.png](#)

Vídeos interactivos (Interactive video)

4.1. Afirmaciones (Statements)

[image-1655220385203.png](#) **Afirmaciones (Statements)**: este tipo de actividad nos permite añadir un conjunto de oraciones y seleccionar cuál es la correcta. Con ella, podremos recopilar en oraciones los contenidos importantes vistos hasta entonces en el vídeo y además obtener una calificación.

Como en anteriores ocasiones, indicaremos en qué punto del vídeo queremos que aparezca la interacción y en qué formato lo mostraremos.

embedded-image-aej4wk0i.png

Por defecto en *Texto* introductorio aparecerá *Elija la opción correcta*, pero podemos modificarlo añadiendo más información. En nuestro caso, hemos preferido escribir *Vamos a repasar lo visto hasta ahora en el vídeo. Lee atentamente y escoge la oración correcta*.

embedded-image-hq0clbs5.png

La configuración real de la actividad viene dentro del apartado *Resumen*. En la parte superior derecha veremos dos pestañas que nos permiten crear la interacción de dos formas diferentes: *Textual* o *Predeterminado*.

La primera opción es interesante cuando ya hayamos hecho varias actividades de este tipo, ya que simplemente escribiendo la pregunta con “ : ” al inicio y posteriormente las posibles respuestas (escribiendo la correcta la primera), ya tendríamos la actividad de forma general. Además, al pulsar en *Textual* nos ofrece unos ejemplos sencillos y unas instrucciones en la parte inferior, lo que lo hace todavía más fácil.

embedded-image-e4mdgbiu.png

En nuestro ejemplo, utilizaremos el modo *Predeterminado*, ya que es más visual.

El campo *Conjunto de oraciones* nos permitirá escribir tantas *statements* o afirmaciones/oraciones como deseemos, pero siempre teniendo presente que la primera oración que escribamos ha de ser la correcta, aunque cuando nuestro alumnado las vea aparecerán con un orden aleatorio. Por

defecto veremos dos oraciones, pero simplemente haciendo clic en *Añadir oración*, podremos poner tantas como deseemos. Además, podemos ayudar a nuestro alumnado añadiendo alguna *Pista*.

embedded-image-wg0iilmt.png

En vídeos interactivos es recomendable añadir un Conjunto de oraciones y más adelante añadir otra interacción similar con otro contenido. Además, podemos copiar la actividad ya configurada con los botones de la parte superior derecha de la pantalla y pegarla más adelante, para luego editarla haciendo las modificaciones oportunas.

[image-1655220403592.png](#)

Sin embargo, si queremos añadir varios conjuntos de oraciones en la misma actividad, simplemente con pulsar *AÑADIR ORACIONES*, se desplegará otro bloque vacío el cual podremos configurar con *afirmaciones* y *pistas* siguiendo los pasos que acabamos de ver.

embedded-image-j73gqoks.png

En la pestaña *Retroalimentación Global*, podremos configurar tanto el *Rango del Puntaje* como la *Retroalimentación* asociada a cada uno de ellos.

embedded-image-ademsexpr.png

La configuración por defecto es de 0%-100%, pero haciendo clic en el botón *AÑADIR RANGO*, podemos configurar la herramienta como mejor nos convenga. Por ejemplo, en el caso de que tuviéramos cuatro cuestiones, haríamos clic en *AÑADIR RANGO* tres veces más hasta tener cuatro ítems (tres más el inicial que viene por defecto). Podemos configurar los porcentajes a nuestro gusto, pero el botón *Distribuir Parejo* nos facilita mucho la tarea ya que al pulsarlo se reparten los pesos de forma automática y equitativa. A continuación, escribiremos los comentarios de retroalimentación, intentando siempre realizarlos de forma positiva.

embedded-image-1jn9ubiu.png

Para configurar qué ocurrirá cuando cada estudiante seleccione las posibles afirmaciones de forma correcta o incorrecta, desplegaremos el menú *Adaptabilidad*.

embedded-image-bkl1vfin.png

Por ejemplo, podemos escribir un mensaje de felicitación en las preguntas correctas.

embedded-image-uhjo408k.png



Y que cuando haya un error, configurando la siguiente pestaña, cada estudiante vaya automáticamente a la parte del vídeo donde se explica el contenido. Si queremos que aunque nuestro alumnado se haya equivocado, pueda continuar con la visualización del vídeo y realizar otras interacciones, marcaremos la casilla *Permitir al usuario no responder y seguir*.

embedded-image-eynhxfiy.png

Cuando tengamos configurada la interacción, haremos clic en *Hecho*.

Como en otras actividades, podremos previsualizar la interacción y si clicamos sobre ella, volver a editarla (por ejemplo para poder copiarla y pegarla en una nueva interacción), moverla a otra posición o en diferente capa y eliminarla, si así lo consideramos.

embedded-image-t6xlmktc.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

4.2. Pregunta de respuesta única (Single Choice set)

[image-1655220445159.png](#) **Pregunta de respuesta única (Single Choice Set):** permite crear un cuestionario en el que la solución es una única opción (a diferencia de la interacción que veremos después, *multiple choice*, que permite escoger varias opciones correctas).

Como en anteriores ocasiones, indicaremos en qué punto del vídeo queremos que aparezca la interacción y en qué formato lo mostraremos. Hasta el momento habréis podido observar que nos decantamos normalmente por el *botón*. La razón es que en *Vídeos Interactivos*, un botón queda más limpio que una caja de texto.

embedded-image-hr1xjhhj.png

Cada bloque de pregunta y respuestas de nuestro cuestionario se llama *Pregunta y alternativas*.

Veremos que por defecto, tenemos dos bloques *Pregunta y alternativas*, con dos respuestas o *Alternativas* en cada uno de ellos. Si necesitamos más bloques, haremos clic en el botón **AÑADIR PREGUNTA**, mientras que si necesitamos añadir más respuestas a alguna de las preguntas, haremos clic en *Añadir respuesta*.

Al igual que en la actividad explicada anteriormente, podemos ajustar los parámetros de *Single Choice Set* de dos modos: *Predeterminado* o *Textual*. Si escogemos este último, tendremos unas instrucciones de cómo realizarlo al pie de la página. En este curso, continuaremos con el modo *Predeterminado*.

embedded-image-iqoh1amm.png

Cuando escribamos la cuestión en el campo *Pregunta*, veremos que donde antes aparecía *Preguntas y alternativas*, aparece el texto que acabamos de introducir. En la parte inferior tendremos dos *Alternativas* o *respuestas*. Siempre escribiremos la opción correcta en la primera. Moodle nos avisa de ello con una breve descripción y un asterisco rojo. En caso de que queramos añadir más opciones de respuesta, haremos clic en el botón *Añadir respuesta* de la parte inferior,

tantas veces como necesitemos.

embedded-image-zcnmn4uq.png

embedded-image-koltgixv.png

En nuestro ejemplo, tenemos dos cuestiones, la primera con *dos* opciones de respuesta y la segunda con *tres* opciones de respuesta.

En la pestaña *Retroalimentación Global*, podremos configurar tanto el *Rango del Puntaje* como la *Retroalimentación* asociada a cada uno de ellos.

embedded-image-t1fex0aa.png

La configuración por defecto es de 0%-100%, pero haciendo clic en el botón *AÑADIR RANGO* podemos configurar la herramienta como mejor nos convenga. Por ejemplo, en el caso de que tuviéramos cuatro cuestiones, haríamos clic en *AÑADIR RANGO* tres veces más hasta tener cuatro ítems. Podemos configurar los porcentajes a nuestro gusto, pero el botón *Distribuir Parejo* nos facilita mucho la tarea ya que al pulsarlo se reparten los pesos de forma automática y equitativa. A continuación, escribiremos los comentarios de retroalimentación.

embedded-image-x5hh8a6u.png

Para configurar diferentes parámetros de la actividad, desplegaremos el menú *Ajustes de comportamiento*, donde podremos ajustar los siguientes aspectos:

- Que el alumnado pase a la siguiente cuestión de forma automática (*Auto-continuar*).
- El tiempo de espera para respuestas correctas o incorrectas (*Timeout*), el cual está en formato microsegundos (2000 microsegundos = 2 segundos).
- Habilitar/deshabilitar efectos sonoros.
- Habilitar/deshabilitar el botón *Reintentar*. Cabe destacar aquí que, como docentes, siempre veremos el número de intentos que cada estudiante realiza.
- Habilitar/deshabilitar el botón *Mostrar solución*. Muy útil en los casos en los que tenemos bastantes opciones de respuesta, además de proporcionar al alumnado un *feedback* inmediato.
- El dato en tanto por cien para aprobar esta actividad. Por defecto viene en 100%. En nuestro caso al tener dos opciones, podríamos bajarlo al 50%, o dejarlo en 100% permitiendo varios *Reintentos*.

embedded-image-2xdx0egd.png

Para configurar qué ocurrirá cuando nuestro alumnado seleccione las posibles afirmaciones de forma correcta o incorrecta, desplegaremos el menú *Adaptabilidad*.

embedded-image-kpprcmj.png

Por ejemplo, podemos escribir un mensaje de refuerzo positivo en las preguntas correctas.

embedded-image-v7qgmu0o.png

Por otro lado, cuando haya un error, lo podemos configurar para que vaya automáticamente a la parte del vídeo donde se explica el contenido. Si queremos que aunque nuestro alumnado se haya equivocado, pueda continuar con la visualización del vídeo y realizar otras interacciones, marcaremos la casilla *Permitir al usuario no responder y seguir*.

embedded-image-hn1ofzog.png

Finalmente, podemos decidir si es necesario o no que nuestro alumnado realice la actividad de forma correcta (para ello es necesario que el porcentaje aprobatorio sea el 100%), para continuar con el vídeo. En caso afirmativo, marcaremos la casilla *Requerir puntuación máxima para la tarea antes de seguir*.

embedded-image-tw5yd15w.png

Cuando tengamos configurada la interacción, haremos clic en *Hecho*.

Como en otras actividades, podremos previsualizar la interacción y si clicamos sobre ella, volver a editarla (por ejemplo para poder copiarla y pegarla en una nueva interacción), moverla a otra posición o en diferente capa y eliminarla, si así lo consideramos.

embedded-image-i4xxutzz.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

4.3. Preguntas de respuesta múltiple (Multiple Choice)

[image-1655220484590.png](#) **Preguntas de respuesta múltiple (Multiple Choice):** permite crear cuestionarios con una o más respuestas correctas.

Como en anteriores ocasiones, indicaremos en qué punto del vídeo queremos que aparezca la interacción y en qué formato lo mostraremos.

embedded-image-78a54dnb.png

Esta actividad tiene una serie de diferencias con la que vimos en el punto anterior. Debajo del campo *Título*, tenemos un desplegable llamado *Medio*. Al hacer clic en la pestañita veremos que podemos añadir una *imagen* o un *vídeo* a la pregunta. Si escogemos *Imagen* del desplegable, veremos que podemos añadir un *título* a la misma, el botón de *Agregar* que nos permitirá navegar por nuestro equipo hasta seleccionarla, el *Texto alternativo* en caso de que por cualquier motivo el navegador no pueda cargar la imagen y la posibilidad de escribir un *Texto al pasar el ratón por encima*. Por último, veremos una casilla que nos permite *desactivar el zoom* de la imagen si lo consideramos necesario.

embedded-image-hmizko55.png

Tenemos, en la parte superior derecha, las opciones de *copiar* y *pegar*. Podemos copiar los datos relativos a la imagen que hemos añadido y pegarlos en otra pregunta, de modo que aprovechemos contenido y modifiquemos lo que consideremos necesario.

En el caso de que seleccionemos la opción *vídeo*, en primer lugar deberemos añadir un *Título* e inmediatamente debajo escogeremos el *Origen del vídeo*. Veremos un cuadro con un “ + ” que cuando hagamos clic en él nos permitirá, bien subir un vídeo desde nuestro equipo (recomendamos formato mp4), o bien copiar un link de Youtube. Cuando tengamos el clip, haremos clic en *Insertar*.

embedded-image-qgjzkek.png

Posteriormente veremos tres menús desplegables:

- *Visuales*: nos permite añadir una imagen tipo póster al vídeo, marcar una casilla para modificar el tamaño de visualización del vídeo o los controles de reproducción.

embedded-image-hi9cf1n5.png

- *Reproducción*: nos permite decidir si el vídeo comienza automáticamente y si queremos que se repita en forma de bucle.

embedded-image-yxschhco.png

- *Accesibilidad*: nos permite añadir una pista de audio al clip. Muy útil cuando el vídeo está en otro idioma y queremos doblarlo al castellano (el formato ha de ser WebVTT)

embedded-image-wmiq0i3f.png

Nota: en la actividad *Vídeos interactivos* recomendamos el uso de imágenes en *Multiple Choice*, ya que introducir vídeos dentro de vídeos puede llevar a nuestro alumnado a confusión. No así si realizáramos la actividad de forma aislada.

Una vez descritos los medios, configuraremos las preguntas de nuestra actividad.

Escribiremos la cuestión en el campo *Pregunta*. La actividad tiene dos opciones posibles de respuesta. Veremos que cuando escribamos el campo *Texto*, donde antes aparecía *Opción* tendremos la oración que hayamos escrito. Debajo tenemos una casilla que marcaremos si la opción es correcta y un poquito más abajo un desplegable con *Consejos y retroalimentación*, donde podremos añadir una pista en *Texto de sugerencia* y el mensaje que podemos mostrar a nuestro alumnado cuando haya seleccionado o no la casilla de verificación.

embedded-image-2nwvgao2.png

Una vez tengamos las dos opciones que nos ofrece Moodle como respuestas, siempre podemos añadir más haciendo clic en *AÑADIR OPCIÓN*.

[image-1655220504267.png](#)

A continuación configuraremos la pestaña *Comentarios generales*, en la que podremos ajustar el *Rango de puntuación y los comentarios asociados*.

La configuración por defecto es de 0%-100%, pero haciendo clic en el botón *AÑADIR RANGO* podemos configurar la herramienta como mejor nos convenga. Por ejemplo, en el caso de que tuviéramos cuatro cuestiones, haríamos clic en *AÑADIR RANGO* tres veces más hasta tener cuatro ítems. Podemos configurar los porcentajes a nuestro gusto, pero el botón *Distribuir Parejo* nos

facilita mucho la tarea ya que al pulsarlo se reparten los pesos de forma automática y equitativa. A continuación, escribiremos los comentarios de retroalimentación, intentando hacerlo siempre de forma positiva.

embedded-image-oevphtbc.png

En la pestaña *Configuraciones* de comportamiento podremos ajustar diferentes parámetros:

- Habilitar/deshabilitar el botón *Reintentar*.
- Habilitar/deshabilitar el botón *Mostrar solución*.
- El aspecto y comportamiento de pregunta: como *Botón* o como *Casilla de verificación*.
- Habilitar/deshabilitar las *Respuestas aleatorias*, lo cual cambiará el orden de las respuestas a cada estudiante.
- Habilitar/deshabilitar *Requerir respuesta antes de que se pueda ver la solución*.
- Habilitar/deshabilitar el cuadro de diálogo de *Comprobar*.
- Habilitar/deshabilitar el cuadro de diálogo *Reintentar*.
- Habilitar/deshabilitar la *verificación automática de respuestas*. En esta opción tenemos que tener presente que al hacer clic en la casilla de respuesta (o botón), no se podrá cambiar la opción escogida.
- Ajustar el *Porcentaje de pase*, o lo que es lo mismo, la puntuación para poder continuar.

embedded-image-77ijfprq.png

Finalmente, podremos configurar en la pestaña *Adaptabilidad* las acciones para las respuestas correctas e incorrectas.

Por ejemplo, podemos escribir un mensaje de ánimo en las preguntas correctas.

embedded-image-uenxc8gv.png

Y que cuando haya un error, vaya automáticamente a la parte del vídeo donde se explica el contenido. Si queremos que aunque nuestro alumnado se haya equivocado, pueda continuar con la visualización del vídeo y realizar otras interacciones, marcaremos la casilla *Permitir al usuario no responder y seguir*.

embedded-image-zsokx4p.png

Finalmente, podemos decidir si es necesario o no que nuestro alumnado realice la actividad de forma correcta (para ello es necesario que el porcentaje aprobatorio sea el 100%), para continuar con el vídeo. En caso afirmativo, marcaremos la casilla *Requerir puntuación máxima para la tarea antes de seguir*.

embedded-image-izsvh9k.png



Cuando tengamos configurada la interacción, haremos clic en *Hecho* y como en otras actividades, podremos previsualizar la interacción y si clicamos sobre ella, volver a editarla (por ejemplo para poder copiarla y pegarla en una nueva interacción), moverla a otra posición o en diferente capa y eliminarla, si así lo consideramos.

embedded-image-pgtqz4nf.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

4.4. Preguntas de Verdadero/Falso (True/False Questions)

[image-1655220562155.png](#) **Preguntas de Verdadero/Falso (True/False Questions)**: un tipo de interacción sencilla que permitirá reforzar los contenidos mostrados a través de preguntas de verdadero o falso.

Comenzaremos por indicar en qué punto del vídeo queremos que aparezca la interacción y en qué formato lo mostraremos.

embedded-image-enzaaasv.png

Al igual que en *Multiple Choice*, podremos ayudarnos de un *Medio* (imagen o vídeo) para mejorar la interacción con el alumnado haciéndolo más visual. En el ejemplo hemos escogido una imagen del *planeta Tierra* ya que en *Vídeos interactivos* añadir otra interacción con vídeo, tal y como dijimos anteriormente, no es aconsejable.

Veremos cómo al escribir el *Título*, cambiará el *encabezado* incorporando ese texto. Además, recordamos que si hubiera algún problema del navegador para cambiar la imagen, podremos indicar el texto a mostrar en su lugar en *Texto alternativo*. También podremos escribir en el campo *Texto al pasar el ratón por encima*, si lo consideramos oportuno. E incluso si hubiéramos copiado otro *Medio* anteriormente, podríamos hacer clic en *Pegar y Reemplazar* para luego modificar los diferentes ajustes pero aprovechando contenido.

embedded-image-rvibc2gq.png

embedded-image-zwqejjgm.png

El funcionamiento de esta interacción es muy sencillo. Tan sólo tenemos que escribir en el campo *Pregunta* una oración. A continuación marcaremos la casilla de *Verdadero* o *Falso*, según nos convenga en *Respuesta correcta*.

embedded-image-kong4slv.png

Las siguientes pestañas que aparecen a continuación, *Configuraciones de comportamiento* y *Adaptabilidad*, son similares a otro tipo de interacciones.

En la pestaña *Configuraciones de comportamiento* podremos ajustar diferentes parámetros:

- Habilitar/deshabilitar el botón *Reintentar*.
- Habilitar/deshabilitar el botón *Mostrar solución*.
- Mostrar o no el cuadro de diálogo de confirmación de *Comprobar*.
- Mostrar el diálogo de confirmación de *Reintentar*.
- *Verificar automáticamente la respuesta*.
- *Retroalimentación* en respuestas *correctas*.
- *Retroalimentación* en respuestas *incorrectas*.

embedded-image-quprrnvl.png

Por otro lado, podremos configurar en la pestaña *Adaptabilidad* las acciones para las respuestas correctas e incorrectas.

Por ejemplo, podemos escribir un mensaje aclaratorio. Como en nuestro ejemplo la oración que hemos escrito es Falsa, nuestro alumno o alumna tendrá la retroalimentación positiva del apartado *Configuraciones de comportamiento* y además, en *Adaptabilidad* escribiremos cuál es la respuesta correcta para que no quede ninguna duda. Veremos también cómo esa oración pasa a ser el encabezado en lugar de *Acción para correcta*.

embedded-image-6zqne2ar.png

Sin embargo, cuando haya un error, configuraremos la *Acción para incorrecta* de modo que vaya automáticamente a la parte del vídeo donde se explica el contenido. Si queremos que aunque nuestro alumnado se haya equivocado, pueda continuar con la visualización del vídeo y realizar otras interacciones, marcaremos la casilla *Permitir al usuario no responder y seguir*.

embedded-image-dmzinfek.png

Finalmente, podemos decidir si es necesario o no que el alumnado realice la actividad de forma correcta para continuar con el vídeo. En ese caso, marcaremos la casilla *Requerir puntuación máxima para la tarea antes de seguir*.

embedded-image-wbswgaky.png



Cuando tengamos configurada la interacción, haremos clic en *Hecho* y como en otras actividades, podremos previsualizar la interacción y si clicamos sobre ella, volver a editarla (por ejemplo para poder copiarla y pegarla en una nueva interacción), moverla a otra posición o en diferente capa y eliminarla, si así lo consideramos.

embedded-image-mdx6vxke.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

4.5. Rellena los huecos (Fill in the blanks):

[image-1655220596977.png](#) **Rellena los huecos (Fill in the blanks)**: excelente herramienta para trabajar palabras clave. Podemos crear un texto en el que el alumnado complete los huecos con el vocabulario adquirido.

Como en anteriores ocasiones, indicaremos en qué punto del vídeo queremos que aparezca la interacción y en qué formato lo mostraremos. A pesar de que en nuestro caso hemos elegido el *Botón*, recordamos que con *Cartel* también podemos añadir una imagen o vídeo desde *Medio*.

embedded-image-c8svvm70.png

Si consideramos oportuno tener una referencia para realizar búsquedas más adelante de esta interacción en concreto, escribiremos un texto representativo en *Título*. Por ejemplo, *Rellenar huecos Capas de La Tierra*. De tal modo que si en el buscador general de Moodle escribiéramos *Tierra*, veríamos todas las actividades e interacciones que contuvieran ese nombre. De hecho, si hacemos clic en *Metadata*, podemos guardar información muy completa para futuras búsquedas.

embedded-image-uwezwnwy.png

Ya sabemos que en *Medio*, podemos añadir una *imagen* o un *vídeo* a la interacción. En nuestro caso, consideramos que en el ejemplo, el uso de una imagen facilitará la tarea al alumnado. Por ello, hemos seleccionado *Imagen* del desplegable, hemos hecho clic en el botón *Agregar* (que nos permitirá navegar por nuestro equipo hasta seleccionarla), hemos añadido un *Texto alternativo* (en caso de que por cualquier motivo el navegador no pueda cargar la imagen) y un *Texto que se mostrará al pasar el ratón por encima*.

embedded-image-czgojtlb.png

Esta interacción funciona por *Bloques de texto*. Es decir, un *bloque de texto* es un párrafo o conjunto de párrafos en el que configuraremos unos huecos para que nuestro alumnado escriba las palabras que faltan. Podemos crear diferentes textos haciendo clic en **AÑADIR BLOQUE DE TEXTO**, pero en nuestro ejemplo consideramos que con un bloque es suficiente.

Veremos un campo de texto con un ejemplo en letra gris claro: *Oslo es la capital de *Noruega** y en la parte superior derecha un botón amarillo *Mostrar instrucciones*, que recomendamos pulsar.

embedded-image-03tcdmgw.png

Al pulsarlo, veremos tres instrucciones y un ejemplo.

embedded-image-g8hylmla.png

La *primera instrucción* viene a decir que escribamos una oración y que pongamos la palabra que iría en el hueco entre asteriscos. En nuestro ejemplo: *“La capa más externa del planeta Tierra es la *Litosfera*.”*

embedded-image-haul9hk3.png

Tenemos que tener mucho cuidado con las instrucciones de la interacción, ya que el texto entre asteriscos ha de ser ortográficamente correcto. Es decir, si por ejemplo escribimos **árbol** y nuestro alumnado escribe **arbol** (sin tilde), lo tomará como incorrecto. Podremos configurar el uso de mayúsculas y la precisión del mismo en *Configuraciones de comportamiento*.

La *segunda instrucción* nos dice que si tenemos varias opciones válidas para un hueco, las escribamos separadas por una barra diagonal. Es nuestro ejemplo, para la capa más externa aceptaríamos tanto *Litosfera* como *Corteza*, por tanto: *“La capa más externa del planeta Tierra es la *Litosfera/Corteza*.”*

embedded-image-x1szqaij.png

Por último, podemos añadir una *pista*, que será todo aquello que escribamos después del signo de puntuación " : ". Importante, no es necesario añadir un espacio y además, recomendamos añadirlo al final de la oración. En nuestro ejemplo *“La capa más externa del planeta Tierra es la *Litosfera/Corteza*”:Recuerda que lito (lithos) en griego, significa piedra.”*

embedded-image-okekpext.png

Podemos escribir varias oraciones separadas por puntos, o podemos dejar una línea de espacio entre ellas. Redactaremos un texto en el que iremos incorporando las palabras clave que se han visto en el vídeo. Además, estas oraciones servirán como resumen de conceptos clave para nuestro alumnado.

embedded-image-zboosbs9.png

El funcionamiento de la *Retroalimentación global* es similar al de otras interacciones. En nuestro ejemplo, hemos pulsado *dos veces* en *AÑADIR RANGO* para tener un total de *tres*. Además hemos hecho clic en *Distribuir parejo* para que cada palabra respuesta tenga el mismo peso en la calificación y finalmente, hemos añadido comentarios de retroalimentación.

embedded-image-xj0ji6jb.png

Las dos pestañas inferiores son similares a otras interacciones, pero cabe destacar en *Configuraciones de comportamiento* las casillas *MAYÚSCULAS/minúsculas sí importan* y *Aceptar errores tipográficos menores*, que nos permitirán ser más precisos en la ortografía.

En nuestro caso, buscamos que nuestro alumnado no tenga ningún error ortográfico, así que marcaremos la casilla de *MAYÚSCULAS/minúsculas* para que lo tenga en cuenta como fallo en caso de error y *no marcaremos Aceptar errores tipográficos menores*.

embedded-image-lefn4vcy.png

La configuración de la pestaña *Adaptabilidad* es exactamente igual que en interacciones anteriores. Os animamos a reforzar positivamente a vuestro alumnado.

embedded-image-utpndpsb.png

Finalmente, haremos clic en *Hecho* para previsualizar el vídeo con la interacción y realizar ajustes si lo consideramos necesario.

embedded-image-cexy0svl.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

4.6. Arrastra y suelta (Drag and Drop)

[image-1655220632392.png](#) **Arrastra y suelta (Drag and Drop):** permite arrastrar y soltar un campo de texto o una imagen sobre una o varias zonas de una imagen.

Comenzaremos como en anteriores interacciones escogiendo el formato de presentación y el momento del vídeo donde la situaremos.

embedded-image-m7ln1xka.png

Una vez escrito el *Título* para búsquedas si así lo consideramos, veremos que para esta interacción tenemos dos pestañas: *Paso 1 (Ajustes)* y *Paso 2 (Trabajo)*.

En nuestro ejemplo, queremos situar un *mapa de las placas tectónicas de fondo* y que nuestro alumnado *arrastre* el nombre de cada una de ellas a la zona que corresponda. Por ello, en el *Paso 1* haremos clic en “+” *Agregar* y seleccionaremos la imagen de fondo, navegando por las carpetas de nuestro equipo y pulsaremos *Abrir*. Podemos además, especificar el ancho y el alto en píxeles del área de juego donde estará la imagen. Posteriormente, bien en la parte superior derecha o en la inferior derecha, iremos al *Paso 2*.

embedded-image-0fyqqtya.png

En esta sección veremos nuestra imagen de fondo y tres iconos: unos círculos concéntricos (*zona de caída*), un icono de *texto (arrastrable)* y otro de *imagen (arrastrable)*. Además, en la parte inferior tendremos unas instrucciones de uso.

embedded-image-wp8gzp8f.png

Para configurar la interacción, en primer lugar tenemos que indicar las zonas de la imagen en las que crearemos un área para arrastrar y soltar una imagen o un texto. Para ello haremos clic en [image-1655220654312.png](#).



En etiqueta escribiremos el nombre de la *zona de caída*. En nuestro ejemplo, *Placa pacífica* y marcaremos la casilla de *Mostrar etiqueta* si lo consideramos oportuno, pero teniendo en cuenta que dará una gran pista si lo hacemos ya que mostrará el *texto de la zona de caída*. A continuación, podemos modificar la *opacidad* de la capa, es decir, su transparencia, siendo 100 totalmente opaco y 0 totalmente transparente. Podremos añadir una *pista* y mostrar mensajes si la *coincidencia* es correcta o incorrecta. Es decir, el mensaje que aparecerá cuando un estudiante arrastre un elemento a una *zona de caída* de forma correcta o incorrecta. Además, en la parte inferior podremos marcar las casillas para *contener solamente un elemento* (en nuestro caso cada placa únicamente tiene un solo nombre, pero si fuera otro ejemplo como frutas, cabrían muchos elementos por lo que no marcaríamos esta casilla) y *autoalineado*, que facilita la organización de los arrastrables.

embedded-image-nypkqkvh.png

Cuando hagamos clic en *Hecho* veremos que sobre nuestra imagen aparecerá un rectángulo punteado de fondo blanco, que es el área donde *arrastraremos* posteriormente el nombre de cada placa tectónica. Por tanto, la llevaremos a la zona de la imagen que queramos y modificaremos su tamaño de acuerdo a nuestras necesidades.

embedded-image-locwqexe.png

[image-1655220678245.png](#)

embedded-image-mynihu8v.png

En la parte superior del rectángulo veremos varios iconos: *mover*, *editar*, *copiar*, *traer al frente*, *enviar atrás* y *eliminar*.

En el ejemplo de uso, pasaremos a añadir un *Texto*, pero un pequeño truco es *Copiar* (Ctrl+c) y *Pegar* (Ctrl+v) ese recuadro tantas veces como *zonas de caída* tengamos, hacer clic en el *lapicero* (editar) e ir cambiando el nombre de cada una. De este modo, tendremos todas las áreas de caída listas muy rápidamente.

Una vez tengamos el área donde queremos que nuestro alumnado arrastre una palabra o imagen, pasaremos a crear el *arrastrable*. Para ello haremos clic en el *Texto* o la *Imagen*. Escribiremos en *Texto* el nombre del elemento a arrastrar y en *Selección zonas de caída*, marcaremos la opción de *Seleccionar todo*, para que el alumnado pueda arrastrar el elemento a cualquier zona de caída.

En el caso de que queramos hacerlo muy sencillo, marcaremos únicamente la casilla que corresponde a la *zona de caída*, de este modo nuestro alumnado no se podrá equivocar ya que le

permitirá situar el arrastrable únicamente en el lugar correcto. Por ejemplo, imaginemos que queremos aprender las partes de un motor. Si creamos esta interacción y cada *arrastrable* sólo tiene una zona de caída, es una forma de que nuestro alumnado vaya aprendiendo un nuevo vocabulario a su ritmo. Por supuesto lo tendríamos en cuenta para calificar la actividad.

Podemos también jugar con la *opacidad* del texto e incluso indicar al equipo que *clone* la imagen o el texto en el caso de que valiera para varias zonas de caída, lo cual no recomendamos.

embedded-image-d2hqaqdh.png

embedded-image-en65em2v.png

Al hacer clic en *Hecho*, volveremos a la pantalla de trabajo y veremos el *Texto* (o *imagen*) que acabamos de crear. Si clicamos sobre él, podremos realizar las modificaciones que consideremos oportunas.

embedded-image-run5zq46.png

Poco a poco, crearemos las zonas de caída con sus respectivos *nombres* o *etiquetas* y las situaremos sobre nuestra imagen base.

embedded-image-vmln544p.png

La misma acción, la llevaremos a cabo con los *arrastrables*. En esta ocasión nos fijaremos bien en que el nombre del *Texto* y la *zona de caída* coincidan:

embedded-image-h8vzc3yp.png

Cabe destacar que no es necesario colocar estos *arrastrables* en cada *zona de caída* correspondiente, pero sí que tal y como las dejemos aparecerán cuando el alumnado realice la interacción.

Es el momento de indicar las asociaciones correctas entre las *palabras* (*Texto*) o *imágenes* y las *zonas de caída*.

Para ello haremos clic dos veces sobre la *zona de caída* (o clic y después en el símbolo del *lápiz* para editar) y nos volverá a llevar a la ventana de edición, pero en esta ocasión tenemos un apartado nuevo: *Seleccionar elementos correctos*. En nuestro ejemplo hemos seleccionado la *zona de caída Placa oceánica* y queremos que nuestro alumnado arrastre el *Texto* con el mismo nombre.

Marcaremos la casilla (o casillas) con la opción correcta y pulsaremos el el botón *Hecho*.

embedded-image-b3jum0sf.png

A la hora de seleccionar los elementos correctos aparecerá el tipo del mismo. En nuestro caso todo son *Textos*, de ahí que por ejemplo tengamos *Texto: Placa oceánica*, pero si fuera una imagen lo mostraría como *Imagen: Placa oceánica*. Así que podemos tener textos e imágenes con el mismo nombre y poder diferenciarlos.

En la pestaña de *Retroalimentación general* configuraremos el *Rango de puntaje* y la *retroalimentación* asociada a cada uno de ellos. En nuestro caso, al tener siete ítems hemos hecho clic en *AÑADIR RANGO* en seis ocasiones y después, hemos hecho clic en *Distribuir parejo* para que cada una tenga el mismo peso. Posteriormente hemos escrito el comentario de retroalimentación de cada uno de ellos.

embedded-image-cdz0ab68.png

Si desplegamos *Ajustes de comportamiento*, podremos configurar los siguientes parámetros:

- Habilitar/deshabilitar el botón *Reintentar*.
- *Requerir entrada del usuario antes de que pueda verse la solución*: está marcada por defecto, ya que de lo contrario el alumnado podría pulsar el botón solución y ver todas las respuestas sin realizar ninguna interacción.
- Habilitar/deshabilitar *Dar un punto por todo el trabajo*.
- *Aplicar penalización*: es necesario que esté activo, ya que de lo contrario el alumnado recibiría puntos simplemente por arrastrar a cualquier zona un elemento.
- Habilitar/deshabilitar *explicación del puntaje*.
- *Opacidad del fondo para arrastrables*: si incluimos un valor en este campo, anulará los que hayamos configurado de forma individual para usar en todos dicho valor.
- *Resaltado de Zona de Caída*: por defecto está en al *arrastrar* y nos permitirá que la interacción sea más dinámica.
- *Espaciado para Auto-Alinear (en px)*: podemos configurar cuántos píxeles de distancia del arrastrable a la zona de caída son necesarios para que auto-alinear.
- *Mostrar puntos del puntaje*: permite ver el progreso de cada estudiante en tiempo real.
- *Mostrar Título*.

embedded-image-ijnf3yfx.png

Las diferentes pestañas que encontraremos en *Adaptabilidad*, son exactamente las mismas que en interacciones anteriores ya explicadas.



embedded-image-jubrrre93.png

Finalmente, al hacer clic en *Hecho* podremos previsualizar la interacción y si clicamos sobre ella, volver a editarla, moverla a otra posición o en diferente capa y eliminarla, si así lo consideramos.

embedded-image-lwypk6jv.png

Esta interacción contiene muchos elementos, por lo que el proceso de guardado puede ser más largo de lo habitual.

Vídeos interactivos (Interactive video)

4.7. Mark the words (marcar las palabras)

[image-1655220737496.png](#) **Mark the words (marcar las palabras)**: esta interacción nos permite crear un texto en el que se puedan marcar una serie de palabras. Podríamos indicar a nuestro alumnado que marcara tipos de palabras, como verbos, adjetivos, etc., o incluso marcar palabras erróneas en actividades tipo *encuentra el gazapo*.

Como de costumbre, indicaremos en qué punto del vídeo queremos que aparezca la interacción y en qué formato lo mostraremos, así como el texto que queramos figure en *Etiqueta*.

embedded-image-usxdikj.png

En *Descripción de la tarea* escribiremos las instrucciones de la tarea. En nuestro caso, buscamos que nuestro alumnado resalte las palabras que no deberían estar en el texto.

En *Campo de texto* redactaremos los párrafos necesarios y, para indicar al programa cuáles son las palabras a resaltar, las pondremos entre *asteriscos*. Si pinchamos en el botón *Mostrar instrucciones*, veremos lo sencillo que es junto con un ejemplo.

embedded-image-zjcoodyn.png

embedded-image-fux1cpwm.png

En nuestro ejemplo, hemos buscado un texto sobre *el escudo protector del planeta Tierra, la magnetosfera*, que copiamos a continuación en su forma original y en su forma modificada para poder comprender mejor el tipo de interacción:

“La magnetosfera es una capa alrededor de un planeta en la que el campo magnético de éste desvía la mayor parte del viento solar formando un escudo protector contra las partículas cargadas de alta energía procedentes del Sol.”

*“La ***astenosfera*** es una capa ***interior*** de un ***asteroide*** en la que el campo magnético de éste desvía la mayor parte del viento ***lunar*** formando un escudo protector contra las partículas cargadas de alta energía procedentes de ***Marte***.”*

embedded-image-1j2sexrg.png

En la pestaña de *Comentarios generales* ajustaremos tanto el *Rango de puntuación* como los comentarios de retroalimentación asociados a los mismos, aprovechando las ventajas de los botones *AÑADIR RANGO* y *Distribuir parejo*.

embedded-image-ony9hfmc.png

Ajustaremos los parámetros ya explicados en interacciones anteriores en la pestaña *Adaptabilidad* y para terminar, haremos clic en *Hecho* para poder previsualizar la interacción y modificarla si así lo deseamos.

embedded-image-doxcyk6d.png

embedded-image-uaiwrt7d.png

Otra forma de usar esta actividad es escribiendo dos posibles opciones de respuesta separadas por ejemplo por una barra y poner entre asteriscos la opción correcta. Así: El *piano* / violín es un instrumento de cuerda percutida.

Vídeos interactivos (Interactive video)

4.8. Arrastra las palabras (Drag the text):

[image-1655220772677.png](#) **Arrastra las palabras (Drag the text):** permite crear un conjunto de palabras, las cuales hay que arrastrar y colocar en espacios en blanco de diferentes oraciones, lo que permite crear desafíos basados en texto. Perfecta para ayudar a nuestro alumnado a resumir y extraer información clave del clip que acaban de visualizar.

Comenzaremos por configurar en qué punto del vídeo queremos que aparezca la interacción, en qué formato lo mostraremos y su *etiqueta*.

embedded-image-xsthnxji.png

A continuación, redactaremos las oraciones o el texto, colocando las palabras clave entre asteriscos (**Sistema Solar**). La propia interacción generará esas palabras como banco para seleccionarlas y arrastrarlas en el texto, dejando huecos en blanco en su lugar.

embedded-image-sd7h2ts7.png

En el ejemplo que mostramos, vemos cómo poniendo palabras entre asteriscos podemos generar la interacción de forma rápida y sencilla. Sin embargo, este tipo de contenido interactivo es capaz no sólo de trabajar con palabras simples, sino también con oraciones completas e incluso permite la retroalimentación por cada una de ellas. Si hacemos clic en *Mostrar instrucciones*, podremos ver cómo agregar una sugerencia textual o comentarios de retroalimentación.

embedded-image-yynqcuqo.png

Si desplegamos el apartado de *Comentarios generales*, podremos distribuir la *puntuación* y añadir comentarios de *retroalimentación*. En nuestro caso, como tenemos *siete* oraciones, hemos añadido *seis rangos* hasta igualar ese número. Además si hacemos clic en *Distribuir parejo*, automáticamente repartirá de forma equitativa los porcentajes para evaluar los diferentes ítems con igual peso.

embedded-image-tb1tzybb.png



Si desplegamos la pestaña *Configuraciones de comportamientos*, ajustaremos parámetros como *Habilitar "Reintentar"*, *Habilitar el botón "Mostrar solución"* o *Retroalimentación instantánea*.

embedded-image-41z6pwrj.png

Las diferentes pestañas que encontraremos en *Adaptabilidad*, vuelven a ser exactamente las mismas que en interacciones anteriores ya comentadas.

embedded-image-ssvmsxzt.png

Finalmente, al hacer clic en *Hecho* podremos nuevamente previsualizar la interacción y si clicamos sobre ella, volver a editarla, moverla a otra posición o en diferente capa y eliminarla, si así lo consideramos.

embedded-image-wxsdi4l1.png

Vídeos interactivos (Interactive video)

5. Configuración final

Una vez realizado nuestro vídeo interactivo, recordamos que podemos desplegar los *Ajustes de comportamiento* y los *Parámetros y textos*. Cabe destacar que en esta segunda opción, veremos todas las interacciones que hemos añadido al clip en forma de pestañas que podremos desplegar y hacer modificaciones dependiendo del tipo.

embedded-image-88w5mi5v.png

Para terminar, podremos añadir un resumen opcional al final del vídeo haciendo clic en *Resumen del ejercicio*, en el que podremos añadir por ejemplo comentarios de retroalimentación, o simplemente si estamos satisfechos con el trabajo realizado, haremos clic en *Guardar*.

embedded-image-qmcgawmb.png

Veremos una previsualización del contenido que acabamos de crear y siempre podremos modificarlo haciendo clic en *Editar*.

embedded-image-gbaa83zl.png

Puedes ver un tutorial (en inglés) de esta actividad interactiva haciendo clic [AQUÍ](#)

Podemos hacer vídeos más inclusivos insertando subtítulos, haciendo clic en la opción *Pistas de texto/Añadir Pista*. Sin embargo, hay que tener en cuenta que esta opción no está disponible para vídeos de Youtube.

[image.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar esta actividad en tu curso de Aeducar.

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

Interactive Book (Libro interactivo)

Interactive Book (Libro interactivo)

Introducción

Este tipo de actividad nos permite crear un libro interactivo donde, además de contenido en forma de texto, imagen, vídeo, enlaces... podremos añadir contenido interactivo.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso en el que queramos crear este contenido y clicar en la opción *Más >> Banco de Contenido* del menú superior del curso. Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Interactive book*

[interactive book 1.png](#)

Comenzaremos, como siempre, poniendo el *Título* a nuestra actividad. Si marcamos el check "*Habilitar portada de libro*", se desplegará el menú *Página de portada*, en el que podremos añadir un texto descriptivo del libro y una imagen o vídeo en *Medios de portada*. Este check no es obligatorio, podremos crear nuestro libro sin portada.

[portada ib.png](#)

Interactive Book (Libro interactivo)

Añadiendo contenido a nuestro Libro interactivo

Vamos a ver como añadir contenido a nuestro libro. Desde esta pantalla podremos ir añadiendo páginas y configurando el contenido de cada una de ellas.

[páginas.png](#)

1. A cada página lo primero le pondremos un *Título*.
2. El *contenido* que puede tener cada página es el siguiente (hemos enlazado al capítulo de este libro donde se explica):
 - [Accordion](#)
 - [Agamotto](#)
 - Audio: añadir un archivo de audio, bien que tengamos guardado o también podemos grabarlo desde la actividad.
 - Audio recorder: añade una grabadora de sonidos
 - Fill in the blanks
 - Chart: contenido en formato de gráfico de barras o de sectores.
 - Collage: varias fotos en forma de collage.
 - [Course presentation](#)
 - [Dialog cards](#)
 - Documentation tool: esta herramienta no se explica en este curso. Puedes ver un [ejemplo](#) y un [tutorial](#) (en inglés).
 - [Drag and drop](#)
 - [Drag the words](#)
 - Essay: este contenido no se explica en este curso. Aquí puedes ver un [ejemplo](#) y un [tutorial](#) (en inglés).
 - Guess the answer: este contenido no se explica en este curso. Aquí puedes ver un [ejemplo](#).
 - Table: insertar una tabla de datos.
 - Text: añadir texto.
 - iFrame embedder: permite embeber aplicaciones Javascript usando una URL o un archivo ya creado.

- Image: permite insertar una imagen.
 - [Image hotspots](#)
 - Find the hotspot: esta actividad no se explica en este curso pero puedes ver un ejemplo [aquí](#).
 - Image slider: nos permite añadir un carrusel con varias imágenes.
 - [Interactive video](#)
 - Link: añadir un enlace
 - [Mark the words](#)
 - [Memory game](#)
 - [Multiple choice](#)
 - Question set: consiste en una batería de preguntas que podremos configurar. Los tipos de preguntas disponibles son [Multiple choice](#), [drag and drop](#), [fill in the blanks](#), [mark the words](#), [drag the words](#), [true/false question](#), [essay](#) e [image choice](#).
 - [Single choice set](#)
 - [Summary](#)
 - [Timeline](#)
 - [True/false question](#)
 - Video
 - Image choice: este contenido no se explica en este curso, pero puedes verlo [en este enlace](#).
3. Podemos configurar separar el contenido dentro de una misma página de nuestro libro con una regla horizontal o no.
 4. Si queremos añadir más de un tipo de contenido a nuestra página, iremos añadiéndolo desde el botón *Agregar contenido*.
 5. Cuando queramos añadir páginas a nuestro libro lo haremos desde este el botón *Agregar páginas*.
 6. Si queremos eliminar una página, haremos clic sobre la X
 7. Podemos cambiar el orden de las páginas de nuestro libro utilizando estas flechas.

Las opciones que encontraremos en *Configuraciones del comportamiento* son estas:

[comportamiento.png](#)

1. Color base. Configura el color base que definirá el esquema general de color del libro.
2. Cuando se habilita, la tabla de contenidos se muestra al abrir el libro.
3. Habilitar progreso automático: si se habilita, se considera que se ha terminado una página sin tareas cuando el usuario la visita. Una página con tareas cuando todos los tareas están hechas. Si se deshabilita, habrá un botón al fondo de cada página para que el

usuario pueda hacer clic cuando haya terminado con la página.

4. Mostrar resumen: cuando se habilita, el usuario puede ver un resumen y enviar el progreso/respuestas.
5. Habilitar botón "Reiniciar": cuando se habilita, el usuario puede iniciar un reinicio en la página del resumen.

En *Anulaciones de texto y traducciones* veremos que este contenido está disponible en español (y en muchos idiomas más).

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar esta actividad en tu curso de Aeducar.

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

Game Map

Game Map

Introducción

Mediante la actividad "*Game map*" podemos crear, con la base de un mapa o similar, un recorrido con estaciones a las que podremos añadir contenido estático o interactividad. Se trata de una actividad muy vistosa y que, como veremos, presenta numerosas opciones para la personalización.

Para comenzar a crear nuestro "*Game map*" en nuestro curso de Aeducar seleccionaremos del menú superior la opción "*Más*" y en el desplegable el "*Banco de Contenido*".

[banco contenido.png](#)

Una vez abierto el "*Banco de contenido*", haremos clic en "*Añadir*" y seleccionaremos "*Game Map*".

[gamemap1.png](#)

Se abrirá el editor de h5p y lo primero que deberemos completar será:

[gm2.png](#)

1. El *título* de nuestra actividad.
2. Marcaremos si deseamos que se muestre una *pantalla de título* al comenzar. Si lo marcamos tendremos las siguientes opciones:

[gm3.png](#)

a.- *Introducción*: podremos completar con un texto.

b.- *Medio de pantalla de título*: podremos añadir una imagen o un vídeo (bien que tengamos almacenado y subamos a la actividad o desde una URL).

3. Completaremos con un *encabezado* para la barra de título. Este campo es opcional.

El siguiente paso es subir la *imagen de fondo* para nuestro mapa o recorrido (1).

[gm4.png](#)

Si en Canva buscas "Map" en plantillas encontrarás varias plantillas con imágenes de mapas que puedes personalizar para adaptarlas a tus necesidades. También si en un diseño en

blanco buscas "Mapa" en "Elementos" (menú lateral) encontrarás algunos elementos gráficos y fotografías.

La [Biblioteca Nacional de España](#) cuenta con una enorme cantidad de mapas digitalizados. Consulta la licencia antes de usarlo en tu actividad.

Una vez la tengamos, pulsaremos sobre "*Paso siguiente. Mapa del juego*". Las opciones que hay debajo las dejamos para cuando tengamos nuestro mapa configurado.

Game Map

Creamos nuestro mapa de juego

Seleccionaremos la pestaña "Paso 2. Mapa del juego". Cada vez que queramos añadir un punto de interés (o *Etiqueta de la etapa*) a nuestro mapa, haremos clic sobre el icono que se muestra en la imagen y procederemos a configurar ese punto.

[punto.png](#)

Veamos las opciones que tiene cada *Etiqueta de la etapa*.

[etiqueta de la etapa.png](#)

1. Lo primero será poner el nombre a la *etiqueta*. El nombre se mostrará en la parte superior del ejercicio y nos ayudará a conectar entre ellas las distintas etapas.
2. Marcaremos esta opción "*El usuario puede iniciar aquí*" si deseamos que el alumno/a pueda iniciar aquí el ejercicio. Podemos marcar tantas etapas de inicio como queramos, o solamente una para que se siga un orden. Si no se marca ninguna, se elegirá una aleatoriamente.
3. Al desplegar el menú *Límite de tiempo* encontraremos una casilla para establecer el límite de tiempo en segundos. Pasado ese tiempo, el ejercicio se cierra y reinicia y el usuario pierde una vida si las vidas son limitadas. También podremos configurar una advertencia de audio cuando falten pocos segundos para que se acabe el tiempo. Para esto deberemos configurar un audio (en la pestaña *Imagen de fondo, menú configuración de audio*. Lo explicaremos [más adelante](#)). No es obligatorio configurar límite de tiempo.
4. Al desplegar el menú *Restricciones de acceso* encontraremos la opción *Puntuación mínima para desbloquear* (si la marcamos, la siguiente etapa no se desbloqueará hasta que en la anteriores etapas no se hayan alcanzado esos puntos) y *Abierto una vez puntuación suficiente* (si ha habido un intento de desbloquear la etapa con una puntuación insuficiente, la etapa debería desbloquearse automáticamente una vez que la puntuación sea suficiente).

[image.png](#)

También podemos añadir *Etapas especiales*.

[gamemap1.png](#)

Si deseamos insertar una de estas etapas, le pondremos un nombre y encontraremos estas opciones:

[image.png](#)

- Restricciones de acceso: podemos *establecer una puntuación mínima* para desbloquear nuestra etapa especial (solo funciona si no tenemos configurado "itinerancia libre" en las configuraciones del comportamiento. Esto es, si para acceder a una etapa hemos tenido que completar la anterior. También podemos marcar el check de "*Abierto una vez puntuación suficiente*" (si ha habido un intento de desbloquear la etapa con una puntuación insuficiente, la etapa debería desbloquearse automáticamente una vez que la puntuación sea suficiente).
- Final: aparece una bandera de final.
- Vida extra: podemos configurar que al entrar en esa etapa el usuario/a consiga cierto número de vidas extra.
- Tiempo extra: podemos configurar que al entrar en esa etapa el usuario/a consiga segundos extra.

5. *Contenido de la etapa*: aquí elegiremos el tipo de contenido que queremos que contenga la etapa. Estos son los tipos de contenido disponibles, se han explicado anteriormente en este curso:

[image.png](#)

6. En "*Etapas conectadas*" podremos elegir qué etapas se conectan entre si, simplemente marcándolas.

7. Por último, no te olvides de hacer clic en "*Hecho*" cuando termines de configurar la etapa.

Recuerda que una vez creada una etapa podrás editarla en "Mapa del juego" haciendo clic sobre la etapa y seleccionando el botón de "*Editar*". Desde el mismo lugar podrás mover la etapa de lugar en el mapa o eliminarla.

Game Map

El toque final

Una vez configuradas las etiquetas de cada etapa de nuestro mapa, volveremos a "*Imagen de fondo*" para dar los toques finales a la actividad. Todo lo que viene a continuación es opcional: no es obligatorio completarlo pero enriquece nuestra actividad.

[imagen.png](#)

Haremos scroll hacia abajo para encontrar las siguientes opciones:

[image.png](#)

Pantalla final: en este apartado podremos configurar mensajes para usuarios no exitosos (fallan en la finalización del mapa) y para usuarios exitosos que completan correctamente el mapa. A este mensaje, además, podremos añadirle una imagen o un vídeo (en "*Medio de la pantalla final*"). Finalmente, podremos configurar comentarios personalizados según el rango de puntuación alcanzado en "*Comentarios generales*".

[image.png](#)

Ajustes visuales: en este apartado encontraremos tres subapartados: *Etapas*, *Rutas* y *Misceláneo*.

[image.png](#)

En *Etapas*: podremos configurar el color del punto que señala cada etapa en el mapa. Hay tres posibles opciones: etapa de color (color por defecto), etapa de color bloqueada (si la hemos configurado para que se de alguna condición para poderla despejar), etapa despejada (si ya se han dado las condiciones para el desbloqueo).

[image.png](#)

En *Rutas*: desde aquí podremos configurar si queremos que las rutas (el recorrido entre etapas) se muestre o no en el mapa. Si elegimos que se muestren (marcando el primer check), se nos permitirá elegir el color de la ruta (*Ruta de color*), el *Ancho de ruta* (delgado, medio o grueso) y el *Estilo de Ruta* (sólido, de puntos, con guiones o doble).

[image.png](#)

Por último, en *Misceláneo* podremos marcar si queremos que el mapa sea animado.

[image.png](#)

Configuración de audio: encontraremos los subapartados de *Música de fondo* y *Eventos*.

[image.png](#)

En *Música de fondo*: podremos añadir una música de fondo a nuestro mapa y elegir si deseamos que se pause mientras el alumnado realiza los ejercicios. Es posible que la configuración del navegador interfiera en estos ajustes.

[image.png](#)

En *Eventos*: podremos subir clips de audio para que se ejecuten en ciertos eventos del mapa. Estos eventos son: Haz clic en la etapa bloqueada, Comprobar ejercicio (no puntuación completa), Comprobar ejercicio (puntuación completa), Desbloqueo de una etapa, Ejercicio abierto, Ejercicio cerrado, Mostrar cuadro de diálogo, Puntuación completa, Pierdes una vida, Juego terminado, Advertencia de límite de tiempo, Pantalla final (puntuación no completa), Pantalla final (puntuación completa).

Puedes encontrar efectos de sonido en bancos como [Pixabay](#).

Por último, tenemos las configuraciones habituales de *Ajustes de comportamiento* y *Anulaciones de texto y traducciones*.

[image.png](#)

Ajustes de comportamiento: desde este apartado (que está traducido parcialmente) podemos establecer las siguientes configuraciones opcionales:

Vidas: podremos establecer el número de vidas que queremos que tenga la persona usuaria. Si lo dejamos en blanco, las vidas serán infinitas. Las vidas se pierden al no obtener la puntuación completa y no se puede continuar una vez se pierden todas.

Habilitar botón "*Reintentar*".

Habilitar botón "*Mostrar soluciones*".

Puntuación final: es una puntuación opcional que puede ser más baja que la puntuación máxima sumada de todos los ejercicios, de manera que los usuarios puedan recibir la puntuación completa sin completar todos los ejercicios.

Dentro de "Mapa" tendremos estas opciones:

Show stage levels/ Mostrar etiquetas de etapa: configuramos, al pasar el ratón por encima de la etapa podremos ver la etiqueta. Esta opción no está disponible en dispositivos táctiles.

Roaming/Itinerancia: elige si los usuarios pueden moverse libremente por todas las etapas, necesitan terminar una etapa para tener acceso a las etapas vecinas o necesitan pasar una etapa para tener acceso a las vecinas de esa etapa. Las opciones son "Moverse libremente", "Completar para despejar etapa", "Tener éxito para despejar el escenario".

Rango de visibilidad: desde aquí podemos ver a qué distancia puede ver el usuario (todas las etapas, etapas desbloqueadas y sus adyacentes o solo etapas desbloqueadas).

[image.png](#)

Por último, en **Parámetros y textos** podremos editar parámetros o traducir textos de todos los tipos de contenidos que hayas insertado en el mapa.

[image.png](#)

Una vez revisado todo, ya tendrías tu mapa listo para usar.

No te olvides de hacer clic en "Guardar" cuando termines.

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

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

[más.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar esta actividad en tu curso de Aeducar.

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

Aspectos generales en el trabajo con h5p desde Aeducar

Aspectos generales en el trabajo con h5p desde Aeducar

1. Como añadir contenido h5p al Banco de Contenido

Para añadir contenido H5P en un curso necesitaremos disponer de este contenido previamente en el Banco del contenido del propio curso.

imagen.png

El Banco de contenido del curso nos dará la opción de crear el contenido H5P desde allí mismo usando el botón **Añadir** que vemos en la siguiente imagen, o bien podremos utilizar el botón **Subir** en el caso de que lo hayamos creado con alguna otra herramienta externa (desde la propia web h5p.org o desde lumi.education, por ejemplo) y queramos incorporarlo ahora a nuestro curso en Aeducar.

imagen.png

Si elegimos **Añadir**, deberemos seleccionar en la lista desplegable el tipo de H5P que vamos a crear y nos abrirá la página de creación de ese H5P que tendrá diferentes campos en función del tipo elegido.

imagen.png

Una vez tengamos el contenido H5P en el *Banco de contenido* del curso ya podremos incorporarlo en nuestro curso Aeducar.

Notas importantes:

1. El **Banco de contenido tiene alcance de curso**, es decir, los contenidos que creamos en un Banco de contenido estarán visibles y disponibles de manera *directa* para ese curso (en el punto 3 siguiente se explica la forma *no directa*).
2. Cuando creamos o subimos una actividad H5P al Banco de contenido del curso, aparecemos como su **autor o autora**, lo que nos otorga la capacidad de poder volver a editarlo en cualquier momento y modificarlo, así como la capacidad de borrarlo. **Sólo el autor o autora podrá realizar estas acciones sobre ese contenido.**
3. Desde el *Selector de archivos*, si clicamos en el repositorio *Banco de contenido* veremos que en la parte superior aparece la posibilidad de navegar entre los diferentes cursos en los que participemos con perfil de profesor. Ésta opción nos permite **utilizar contenido H5P de cualquiera de estos cursos en los que aparezcamos con perfil profesor.**

imagen.png

Otro aspecto a tener en cuenta es el tamaño del contenido interactivo que creamos y compartamos. Esta versión de Moodle permite subir archivos tipo .h5p de hasta 8Mb. Normalmente es más que suficiente, pero en determinados contenidos enriquecidos con muchos archivos (imágenes, audio, vídeo, etc.), Para poder subir archivo

Aspectos generales en el trabajo con h5p desde Aeducar

2. Cómo borrar un contenido H5P del Banco de contenido

Para borrar un contenido que hayamos creado o subido en el Banco de contenido, primero entramos en el *Banco de contenido* y pulsamos sobre el contenido H5P que queramos borrar y nos llevará a la página desde donde podemos bien Editar, o bien realizar otro tipo de acciones, entre ellas el borrado:

[imagen.png](#)

Aparecerá una ventana emergente en la que nos preguntará si estamos seguros de eliminar dicho contenido. Si estamos seguros, pulsaremos en el botón *Borrar*.

[imagen.png](#)

Insistimos en que sólo es podrás borrar el H5P del banco de contenido si lo has subido al banco de contenido, o bien si lo has creado directamente en el banco de contenido. En ambos casos Aeducar te considera su **autor**.

Aspectos generales en el trabajo con h5p desde Aeducar

3. Cómo añadir contenido H5P como Actividad

Para poder añadir una actividad H5P primero **deberemos tener ese contenido en el Banco de contenido**, en el que se habrá creado directamente o bien subido su fichero, si ya lo teníamos creado.

Una vez tengamos el H5P en el Banco de contenido del curso, tendremos que añadirlo como actividad. Para ello **habilitaremos el modo edición** del curso que nos mostrará al final de cada sección (mosaico o tema) el enlace para *Añadir una actividad o un recurso*.

[imagen.png](#)

Aparecerá una ventana en la que elegiremos, de entre todo el abanico de opciones, la que pone H5P. Podemos encontrarla dentro de la pestaña “Todos” y en “Actividades”.

[imagen.png](#)

NOTA: Si H5P es un tipo de contenido que vamos a emplear frecuentemente, podemos seleccionarla como favorita o destacada pulsando sobre la estrella que hay debajo de H5P. Si queremos conocer más acerca de esta actividad, pulsaremos sobre la **i** que se encuentra al lado.

[imagen.png](#)

Una vez seleccionado el tipo de actividad H5P nos abrirá la ventana para configurar esta actividad, nombre, descripción y resto de información. Nos fijamos en el campo **Paquete de archivos**, ya que aquí será donde seleccionemos el fichero H5P que subimos previamente al *Banco de contenido*.

* Nos fijamos que debajo del área para la carga del fichero H5P tenemos un enlace al *Banco de contenido* por si no lo hubiésemos subido o creado todavía y queramos hacerlo en este momento. Nuestra recomendación es tenerlo previamente para no perdernos en la navegación de la página.

[imagen.png](#)



Una vez clicamos en el icono de archivo nos abrirá la ventana **Selector de archivos** y en su menú de la zona de la izquierda localizamos el *Banco de contenido* para que nos muestre los archivos que contiene y elegir el correspondiente a la actividad H5P que se quiera incorporar.

[imagen.png](#)

Si queremos insertar contenido h5p que tengamos alojados en ese mismo Aeducar pero en otro curso podremos hacerlo seleccionando la ruta que empieza en "Sistema"

[selector.png](#)

Al clicar en el fichero correspondiente, nos abrirá una nueva ventana donde revisamos su información y lo seleccionamos.

[imagen.png](#)

Hacer una copia del archivo vs Enlazar archivo

Si elegimos la opción *Hacer una copia del archivo*, la actividad incluirá el fichero H5P en el estado que se encuentre en ese momento y si se modifica a posteriori desde el Banco de contenido, esas modificaciones no se actualizarán en esa actividad.

Si por el contrario elegimos la opción *Enlazar archivo*, las modificaciones posteriores que se realicen en el fichero H5P en el Banco de contenido sí se aplicarán sobre la actividad.

Por otra parte, si elegimos *Hacer una copia del archivo*, las copias de seguridad del curso contendrán ese fichero H5P y nos aseguraremos que podamos reutilizarlo aunque la copia de seguridad se restaure en otro Aeducar o Moodle diferente.

Aspectos generales en el trabajo con h5p desde Aeducar

4. Cómo compartir y reutilizar contenido H5P

Como hemos visto en este capítulo, para añadir una actividad o recurso H5P en nuestros cursos de Aeducar es necesario tenerlo previamente en el *Banco de contenido*. Para ello tenemos dos opciones: crearlo directamente en el *Banco de contenido* o bien reutilizar contenidos H5P creados previamente en otro curso (tuyo o de algún otro profesor/a), o incluso creado previamente en otra plataforma como h5p.org o lumi.education

Cómo conseguir el fichero h5p del curso origen

Si tenemos el contenido H5P en otro curso y queremos reutilizarlo en un curso nuevo, para descargarlo seguiremos los siguientes pasos:

1. Accederemos al curso origen en el que tenemos perfil de profesor o profesor sin permisos de edición.
2. Iremos al *Banco de contenido*
3. Clicaremos en el H5P que queramos reutilizar y después en el botón *Más >> Descargar imagen.png*

Sólo podremos descargar H5P de los cursos en los que tengamos **permisos de profesor o profesor con permisos de edición**. Por lo que si queremos reutilizar H5P de otros cursos, serán quienes tengan rol de profesor en ellos (algún compañero/a docente), quienes lo descarguen y nos lo faciliten.

Podemos hacer uso de la plataforma **Moodle.net** para buscar actividades H5P y descargar los ficheros correspondientes para su reutilización en nuestros cursos. En el curso [Comenzamos con nuestra aula en Aeducar v4](#) se explica cómo hacerlo en esta [página](#).

Cómo subir el fichero h5p al Banco de contenido del curso destino

Una vez tengamos el fichero h5p de la actividad o recurso que queramos reutilizar, daremos los siguientes pasos:

1. Accederemos al curso en el que vamos a reutilizarlo y en el que tendremos perfil de profesor o profesor sin permiso de edición.
2. Iremos al *Banco de contenido*
3. Clicaremos en la opción *Subir* y localizaremos el fichero que habíamos descargado (o creado en otra plataforma)

[imagen.png](#)

De esta manera, ya apareceríamos como **autores** de este h5p en el *Banco de contenidos* de este curso destino y nos permitiría editarlo, renombrarlo o borrarlo si fuera necesario.

Para permitir que otras personas puedan descargar contenido H5P de nuestro curso, a la hora de crear la actividad H5P recordaremos activar la opción "Permitir descargar" dentro de la configuración Opciones H5P de la actividad:

[imagen.png](#)

Ten en cuenta que los archivos *.h5p no pueden enviarse por correo electrónico, ya que los servidores los identifican como virus.

El objetivo de h5p es objetivo es facilitar la creación, participación y reutilización de contenidos interactivos.

Además, en moodle.net se está creando un repositorio de recursos. Para buscar y descargar recursos no es necesaria cuenta de usuario, para compartir tus recursos si. En esta imagen puedes ver el proceso:

[comparte-y-encuentra-recursos-h5p.png](#)

Imagen elaboración propia Paola García.



Aspectos generales en el trabajo con h5p en Wordpress

Aspectos generales en el trabajo con h5p en Wordpress

Descargando y configurando el plugin de h5p

Una vez en tu Wordpress, en el menú lateral, haz clic en "*Plugins*". Localiza el de h5p y haz clic en "*Activar*".

[plugininstall.png](#)

Una vez activado el plugin, haremos clic en "*Settings*" para configurarlo a nuestro gusto.

[plugin settings.png](#)

También encontraremos las opciones de configuración una vez instalado el plugin en el menú lateral, "*Ajustes*", "*h5p*":

[settings2.png](#)

Las opciones que encontraremos en el apartado de configuración serán las siguientes (puedes hacer clic en la imagen para ampliarla):

[image.png](#)

- **Barra de herramientas debajo de contenido:** si activamos el check, de forma predeterminada, una barra de herramientas con 4 botones es mostrada debajo de cada contenido interactivo.
- **Permitir descargar:** podemos elegir que solamente puedan descargar la actividad en formato *.h5p usuarios con permiso de editor de nuestro Wordpress, controlado por autor activado por defecto, controlado por autor desactivado por defecto, que nunca se pueda descargar o que siempre se pueda descargar.
- **Mostrar botón incrustar:** este botón nos permite ofrecer al usuario la posibilidad de descargarse el código para embeber nuestro contenido donde desee. Las opciones son las mismas que en el botón Descargar: que pueda copiarse el código cualquier usuario con permiso de editor de nuestro Wordpress, controlado por autor activado por defecto, controlado por autor desactivado por defecto, que nunca se pueda descargar el código o que siempre se pueda descargar el código.
- **Mostrar botón copyright:** si marcamos el check, muestra un botón con el copyright del contenido (que habremos tenido que configurar al crearlo).



- **Mostrar botón acerca de h5p:** si lo marcamos, añade un botón que enlaza con la página de h5p.org
- **Resultados del usuario:** si lo marcamos, nos guardará los resultados de los contenidos evaluables a aquellos usuarios registrados.
- **Guardar estado del contenido:** si lo marcamos, permite a los usuarios registrados continuar tareas. Además, se puede configurar la frecuencia de autoguardado en segundos.
- **Mostrar switch para alternar para contenidos H5P de otros:** permitir restringir la vista de contenidos h5p al contenido del usuario actual. Esta configuración no tiene efecto si el usuario no tiene permitido ver el contenido de otros usuarios.
- **Método para Añadir Contenido:** nos permite elegir el método por el que insertaremos contenido h5p a nuestras entradas y páginas (por id o por ficha/slug).
- **Tipos de Contenido:** si marcamos "*Habilitar tipos de contenido dependiente de LRS*" podremos usar tipos de contenido que dependen de una 'Learning Record Store' (Almacén de Registro de Aprendizaje) para funcionar correctamente. La siguiente opción, "*Usar Hub h5p*" se recomienda encarecidamente dejarla marcada. El Hub h5p proporciona una interfaz fácil para obtener nuevos tipos de contenido y mantener actualizados los tipos de contenido existentes. También hará más fácil el compartir y reutilizar contenido. Si esta opción está deshabilitada, tendrás que instalar y actualizar tipos de contenido mediante formularios para subir archivos.
- **Estadísticas de uso:** si marcamos el check, contribuiremos de forma anónima y automática para ayudar a los desarrolladores a comprender mejor cómo es usado H5P y para determinar áreas potenciales de mejora. Lee más acerca de cuales [datos son colectados en h5p.org](#).

Una vez configurado el plugin, haremos clic en "*Save changes*".

[image.png](#)

Aspectos generales en el trabajo con h5p en Wordpress

Creando contenido h5p en Wordpress

Una vez instalado y configurado el plugin h5p en nuestro Wordpress, observarás que se ha añadido la opción "*Contenido h5p*". [hachecincope.png](#)

En "*Todo el contenido h5p*" veremos todo el contenido h5p que hemos creado. Desde este apartado, además, podremos crear nuevo contenido haciendo clic en "*Añadir nuevo*" para que se abra el editor. "*Añadir nuevo*" también está disponible en el menú lateral, justo debajo de "*Todo el contenido h5p*".

[image.png](#)

[anadir.png](#)

1. La siguiente pantalla nos ofrecerá el menú con todos los tipos de contenido disponibles. Si es un tipo de contenido que no hemos creado nunca, primero deberemos hacer clic en el botón de "*Obtener*".

[image.png](#)

Una vez obtenido el contenido, pulsaremos sobre "*Detalles*" y en la siguiente pantalla, en "*Usar*". Si el contenido ha sido utilizado alguna vez, no nos aparecerá la opción de "*Obtener*" y pasaremos directamente a "*Detalles*". En "*Detalles*" además encontraremos una descripción del tipo de contenido, un ejemplo y su licencia.

[image.png](#)

[image.png](#)

Es posible que en alguna de las actividades nos aparezca un mensaje de "*Actualización disponible*". Si esto ocurre en un contenido que vayamos a crear, después de pulsar en "*Detalles*" deberemos hacer clic sobre "*Actualizar*".

[image.png](#)

El editor de contenido h5p es igual que en Aeducar/Moodle.

2. Si tenemos un archivo h5p podremos subirlo haciendo clic en "*Subir*"
[image.png](#) Nos aparecerá esta pantalla, desde la que podremos subir nuestro archivo. Una vez subido, podremos editarlo.



[image.png](#)

3. El botón de "Crear" no funciona hasta que no tengamos una actividad creada. Una vez la tengamos creada, al pulsarlo nos enseñará el código corto que necesitaremos para insertar la actividad en una entrada o página de nuestro Wordpress.

[image.png](#)

La actividad pasará a verse en el apartado "*Todo el contenido h5p*" del menú lateral, desde donde podremos volver a editarla si lo necesitamos. Una vez editada, deberemos pulsar en "Actualizar". Al pulsar en "Editar" también encontraremos también la opción de "Borrar" la actividad.

[image.png](#)

4. Desde "*Opciones de visualización*" podremos seleccionar si deseamos que se muestre la barra de herramientas debajo del contenido y el botón de copyright (que salga marcado por defecto depende de las opciones que hayamos elegido en [los ajustes generales de h5p](#)).

[image.png](#)

5. Por último, podremos añadir "*Marcas*".

Aspectos generales en el trabajo con h5p en Wordpress

Publicando nuestro contenido h5p en páginas y entradas

Como hemos visto [en el apartado anterior](#), una vez creada una actividad, nos aparecerá el código corto. Este código es único para cada una de las actividades que creemos (son números correlativos que siguen el orden temporal de creación de actividades).

[image.png](#)

Si copiamos este código, simplemente tendremos que pegarlo en la entrada o página de nuestro Wordpress donde queremos que aparezca y hacer clic en "*Publicar*".

[image.png](#)

Créditos

La versión actual de este curso es una revisión, actualización y ampliación de la anterior. Se han añadido nuevos tipos de contenido h5p, ejemplos y los aspectos generales de uso de h5p en Wordpress, además de actualizarse las capturas de pantalla. Esta nueva versión ha sido realizada por Paola García, mentora digital en el Centro de Profesorado Juan de Lanuza de Zaragoza.

Los materiales escritos y videotutoriales de la primera versión de este curso fueron creados en marzo y abril de 2021 por Carlos Álvarez Lanzarote (asesor en Competencia Digital en el Centro de Profesorado de Sabiñánigo) y Héctor Banzo Fortuño (asesor en Competencia Digital en el Centro de Profesorado Ana Abarca de Bolea de Huesca). Se realizó una revisión de esta primera versión por parte de Beatriz Serrano Laguna (asesora transversal en el Centro de Profesorado de Sabiñánigo) y una Revisión de contenidos para primera convocatoria de Aularagón (curso 21-22) realizada por Cristina Martín Bruna (asesora de CATEDU), que también revisó la actualización de los aspectos generales de uso de h5p a la versión v4 de Moodle para la primera convocatoria de Aularagón (curso 23-24).

Cualquier observación o detección de error en soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.

[image-1648462225402.gif](#)

[image-1648462299882.png](#)

[image-1648462361893.png](#)