



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

H5P en el Campus Virtual de la UCM

Un tutorial

Luis Hernández Yáñez
Carlos Cervigón Rückauer

Facultad de Informática
Departamento de
Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial



H5P en el Campus Virtual de la UCM

ÍNDICE

Enlaces a las secciones de los contenidos H5P.....	1
Introducción	2
Lista de contenidos interactivos H5P	3
Clasificación de los contenidos H5P	5
Contenidos H5P que presentan información	5
Contenidos H5P que conducen ejercicios	5
Contenidos H5P que agrupan otros contenidos H5P	6
Contenidos H5P que proporcionan herramientas.....	6
Opciones generales de configuración de contenidos H5P	7
El editor de contenidos H5P	9
La sección <i>Ajustes/Configuraciones de comportamiento</i>	11
La sección <i>Parámetros y textos</i>	12
Otra sección habitual: <i>Realimentación general/global</i>	13
El editor HTML.....	13
Metadatos y copyright	14
Gestión de listas de elementos en contenidos H5P	15
Contenidos H5P en Moodle.....	16
Contenidos H5P que presentan información	17
Acordeón (<i>Accordion</i>).....	18
Secuencia de imágenes (<i>Agamotto</i>).....	20
Audio	22
Gráfico (<i>Chart</i>)	24
Collage	25
Tarjetas de diálogo (<i>Dialog Cards</i>)	27
Adivina la respuesta (<i>Guess the Answer</i>)	31
Imagen con puntos de interés (<i>Image Hotspots</i>)	33
Imágenes superpuestas (<i>Image Juxtaposition</i>)	36
Visualizador de imágenes (<i>Image Slider</i>).....	38
Código QR (<i>KewAr Code</i>)	40
Línea temporal (<i>Timeline</i>).....	41
Visualizador de tweets (<i>Twitter User Feed</i>).....	46

Contenidos H5P que conducen ejercicios	47
Examen de aritmética (<i>Arithmetic Quiz</i>)	48
Dictado (<i>Dictation</i>)	50
Arrastrar y soltar (<i>Drag and Drop</i>).....	54
Arrastrar palabras (<i>Drag the Words</i>).....	60
Redacción (<i>Essay</i>)	62
Rellenar los espacios (<i>Fill in the Blanks</i>)	66
Encontrar punto de acceso (<i>Find the Hotspot</i>).....	69
Encontrar múltiples puntos de acceso (<i>Find Multiple Hotspots</i>)	72
Palabras cruzadas (<i>Find the Words</i>)	75
Tarjetas de vocabulario (<i>Flashcards</i>).....	77
Imágenes para emparejar (<i>Image Pairing</i>).....	79
Ordenar imágenes (<i>Image Sequencing</i>)	81
Marcar palabras (<i>Mark the Words</i>)	83
Juego de memoria (<i>Memory Game</i>).....	85
Elección múltiple (<i>Multiple Choice</i>)	88
Test de personalidad (<i>Personality Quiz</i>)	90
Examen de respuestas únicas (<i>Single Choice Set</i>)	96
Respuesta hablada (<i>Speak the Words</i>) (Sólo para el navegador Chrome).....	99
Examen de respuestas habladas (<i>Speak the Words Set</i>)	100
Resumen (<i>Summary</i>)	101
Pregunta de verdadero/falso (<i>True/False Question</i>).....	103
Contenidos H5P que agrupan otros contenidos H5P	105
Escenario ramificado (<i>Branching Scenario</i>).....	106
Columna (<i>Column</i>)	113
Presentación (<i>Course Presentation</i>).....	114
Libro interactivo (<i>Interactive Book</i>).....	124
Video interactivo (<i>Interactive Video</i>).....	130
Examen (Quiz, Question Set).....	144
Tour virtual 360 (<i>Virtual Tour (360)</i>)	146
Contenidos H5P que proporcionan herramientas.....	151
Grabadora (Audio Recorder)	151
Documentación (Documentation Tool).....	153
Empotrador de HTML5 (<i>Iframe Embedder</i>).....	158
appear.in for Chat and Talk	159

Enlaces a las secciones de contenidos H5P

- [Accordion \(Acordeón\)](#)
- [Agamotto \(Secuencia de imágenes\)](#)
- [Arithmetic Quiz \(Examen de aritmética\)](#)
- [Audio](#)
- [Audio Recorder \(Grabadora\)](#)
- [Branching Scenario \(Escenario ramificado\)](#)
- [Chart \(Gráfico\)](#)
- [Collage](#)
- [Column \(Columna\)](#)
- [Course Presentation \(Presentación\)](#)
- [Dialog Cards \(Tarjetas de diálogo\)](#)
- [Dictation \(Dictado\)](#)
- [Documentation Tool \(Documentador\)](#)
- [Drag and Drop \(Arrastrar y soltar\)](#)
- [Drag the Words \(Arrastrar palabras\)](#)
- [Essay \(Redacción\)](#)
- [Fill in the Blanks \(Rellenar los espacios\)](#)
- [Find Multiple Hotspots \(Encontrar múltiples puntos de acceso\)](#)
- [Find the Hotspot \(Encontrar punto de acceso\)](#)
- [Find the Words \(Palabras cruzadas\)](#)
- [Flashcards \(Tarjetas de vocabulario\)](#)
- [Guess the Answer \(Adivinar la respuesta\)](#)
- [Iframe Embedder \(Marco HTML5\)](#)
- [Image Hotspots \(Imagen con puntos de acceso\)](#)
- [Image Juxtaposition \(Imágenes superpuestas\)](#)
- [Image Pairing \(Imágenes para emparejar\)](#)
- [Image Sequencing \(Ordenar imágenes\)](#)
- [Image Slider \(Visualizador de imágenes\)](#)
- [Interactive Book \(Libro interactivo\)](#)
- [Interactive Video \(Video interactivo\)](#)
- [KewAr Code \(Código QR\)](#)
- [Mark the Words \(Marcar palabras\)](#)
- [Memory Game \(Juego de memoria\)](#)
- [Multiple Choice \(Elección múltiple\)](#)
- [Personality Quiz \(Test de personalidad\)](#)
- [Quiz \(Question Set\) \(Examen\)](#)
- [Single Choice Set \(Examen de respuestas únicas\)](#)
- [Speak the Words \(Respuesta hablada\)](#)
- [Speak the Words Set \(Examen de respuestas habladas\)](#)
- [Summary \(Resumen\)](#)
- [Timeline \(Línea temporal\)](#)
- [True/False Question \(Pregunta de verdadero/falso\)](#)
- [Twitter User Feed \(Visualizador de tweets\)](#)
- [Virtual Tour \(360\) \(Tour virtual 360\)](#)
- [appear.in for Chat and Talk](#)

Introducción

H5P, acrónimo de *HMTL5 Package*, es una plataforma de código abierto que facilita la creación de contenidos interactivos y la ejecución de esos contenidos en sitios web donde se haya instalado la infraestructura H5P necesaria, tales como gestores de contenido (WordPress, Drupal, Joomla, ...) y sistemas de gestión del aprendizaje (*LMS*) (como Moodle, que es el que tenemos en nuestro Campus Virtual).

Gracias al *plug-in* H5P que se ha instalado en nuestro Moodle, podemos insertar en nuestros espacios virtuales contenidos interactivos H5P que se crean y configuran fácilmente (*casi siempre*) en el propio espacio virtual.

En las distintas plataformas Moodle de nuestro Campus Virtual (CV), tanto la 3.8 como la 3.4 (seminarios), tenemos disponible H5P como un tipo más de actividad que podemos incluir en nuestros espacios virtuales:



Al insertar una actividad H5P se abre la página que nos permite elegir y configurar el contenido interactivo H5P a incluir en el espacio virtual.

Lista de contenidos interactivos H5P

La comunidad de desarrolladores H5P ha ido generando muchos tipos de contenidos interactivos que podemos usar y en el futuro se irán generando otros nuevos. Algunos son muy simples y otros muy sofisticados (y, por tanto, más complejos de configurar).

En el momento de escribir este tutorial la actividad H5P del CV nos ofrece 45 tipos distintos de contenidos. A continuación puedes ver la lista por orden alfabético de sus nombres en inglés (pulsas en los nombres para ver ejemplos en h5p.org¹):

- **Accordion:** Lista de elementos con paneles que se muestran u ocultan al pulsar.
- **Agamotto:** Secuencia de imágenes con distintos detalles o efecto microscopio.
- **Arithmetic Quiz:** Secuencia de preguntas sobre aritmética.
- **Audio:** Simplemente una grabación (*sin ejemplos*).
- **Audio Recorder:** Para grabar audios de los estudiantes.
- **Branching Scenario:** Conjunto de contenidos (textos, imágenes, vídeos, ...) que se organizan en distintos recorridos entre los que se elige de acuerdo con las acciones/respuestas del estudiante (*herramienta actualmente en pruebas*).
- **Chart:** Diagrama de barras o de tarta (circular).
- **Collage:** Un collage de imágenes.
- **Column:** Secuencia de contenidos H5P colocados uno tras otro en columna.
- **Course Presentation:** Presentación formada por grupos de contenidos H5P.
- **Dialog Cards:** Secuencia de tarjetas reversibles.
- **Dictation:** Dictados para transcribir lo que se oye.
- **Documentation Tool:** Formulario para generar el estado de un proyecto.
- **Drag and Drop:** Ejercicio de arrastrar y soltar elementos en zonas de caída.
- **Drag the Words:** Ejercicio de arrastrar y soltar palabras en zonas de un texto.
- **Essay:** Redacción con realimentación automática en base a palabras clave.
- **Fill in the Blanks:** Texto con huecos donde escribir lo correcto.
- **Find Multiple Hotspots:** Imagen con puntos de acceso donde hay que pulsar.
- **Find the Hotspot:** Como la anterior, pero con un solo punto de acceso.
- **Find the words:** Palabras cruzadas que hay que encontrar (sopa de letras).
- **Flashcards:** Secuencia de tarjetas con imagen, pregunta y respuesta a escribir.

¹ La web h5p.org está en inglés, por lo que el contenido de los ejemplos también, aunque aun así son ilustrativos.

- **Guess the Answer:** Una imagen con una pregunta cuya respuesta se ha de adivinar y con un botón para ver si se ha acertado.
- **Iframe Embedder:** Para incrustar en un recuadro código HTML o aplicaciones JavaScript existentes.
- **Image Hotspots:** Imagen con puntos de acceso donde pulsar para *saber más*.
- **Image Juxtaposition:** Dos imágenes superpuestas con barra horizontal o vertical desplazable para compararlas.
- **Image Pairing:** Dos conjuntos de imágenes para arrastrar y soltar unas sobre las otras según se correspondan.
- **Image Sequencing:** Imágenes que hay que reordenar arrastrándolas a sus sitios.
- **Image Slider:** Carrusel de imágenes.
- **Interactive Book:** Contenidos organizados en forma de libro (textos, imágenes, vídeos, preguntas, etcétera).
- **Interactive Video:** Vídeo sobre el que hay ejercicios y otros tipos de interacciones.
- **KewAr Code:** Código QR que se puede escanear o pulsar con el ratón.
- **Mark the Words:** Texto en el que hay que seleccionar palabras pulsando en ellas.
- **Memory Game:** Típico juego de imágenes que hay que emparejar.
- **Multiple Choice:** Pregunta de elección múltiple (una o más respuestas correctas).
- **Personality Quiz:** Test con preguntas que determinan la personalidad del usuario.
- **Quiz (Question Set):** Cuestionario con una serie de preguntas de diversos tipos.
- **Single Choice Set:** Pregunta de elección simple (una sola respuesta correcta).
- **Speak the Words:** Pregunta que se responde hablando (sólo para Chrome).
- **Speak the Words Set:** Examen de preguntas que se responden hablando.
- **Summary:** Construye un resumen a medida que el estudiante selecciona la frase correcta en una serie de diálogos.
- **Timeline:** Línea temporal con hitos sobre los que hay información.
- **True/False Question:** Pregunta para elegir entre verdadero o falso, sí o no, ...
- **Twitter User Feed:** Últimos tweets de una cuenta de Twitter (*sin ejemplos*).
- **Virtual Tour (360):** Fotos de 360° con puntos de acceso con más información.
- **appear.in for Chat and Talk:** Una sala de videoconferencia (*no disponible*).

Traduciremos los nombres al español, aunque indicaremos el original en inglés.

Clasificación de los contenidos H5P

Podemos distinguir varios grupos de contenidos:

- ❖ Contenidos que presentan información
- ❖ Contenidos que conducen ejercicios
- ❖ Contenidos que agrupan otros contenidos H5P
- ❖ Contenidos que proporcionan herramientas

Contenidos H5P que presentan información

Aquí hay contenidos que además de mostrar información (textual, visual o sonora) permiten algún tipo de interacción por parte del usuario y otros que no.

Sin interacción:

- [Audio](#)
- [Gráfico \(*Chart*\)](#)
- [Collage](#)
- [Código QR \(*KewAr Code*\)](#) (sin contar que se puede pulsar)

Puedes pulsar en los nombres para ir a la correspondiente sección

Con interacción:

- [Acordeón \(*Accordion*\)](#)
- [Secuencia de imágenes \(*Agamotto*\)](#)
- [Tarjetas de diálogo \(*Dialog Cards*\)](#)
- [Adivinar la respuesta \(*Guess the Answer*\)](#)
- [Imagen con puntos de acceso \(*Image Hotspots*\)](#)
- [Imágenes superpuestas \(*Image Juxtaposition*\)](#)
- [Visualizador de imágenes \(*Image Slider*\)](#)
- [Línea temporal \(*Timeline*\)](#)
- [Visualizador de tweets \(*Twitter User Feed*\)](#)

Contenidos H5P que conducen ejercicios

- [Examen de aritmética \(*Arithmetic Quiz*\)](#)
- [Dictado \(*Dictation*\)](#)
- [Arrastrar y soltar \(*Drag and Drop*\)](#)
- [Arrastrar palabras \(*Drag the Words*\)](#)
- [Redacción \(*Essay*\)](#)
- [Rellenar los espacios \(*Fill in the Blanks*\)](#)

- Encontrar punto de acceso (*Find the Hotspot*)
- Encontrar múltiples puntos de acceso (*Find Multiple Hotspots*)
- Palabras cruzadas (*Find the Words*)
- Tarjetas de vocabulario (*Flashcards*)
- Imágenes para emparejar (*Image Pairing*)
- Ordenar imágenes (*Image Sequencing*)
- Marcar palabras (*Mark the Words*)
- Juego de memoria (*Memory Game*)
- Elección múltiple (*Multiple Choice*)
- Test de personalidad (*Personality Quiz*)
- Examen de respuestas únicas (*Single Choice Set*)
- Respuesta hablada (*Speak the Words*)
- Examen de respuestas habladas (*Speak the Words Set*)
- Resumen (*Summary*)
- Pregunta de verdadero/falso (*True/False Question*)

Contenidos H5P que agrupan otros contenidos H5P

Son herramientas bastante sofisticadas y atractivas.

- Escenario ramificado (*Branching Scenario*)
- Columna (*Column*)
- Presentación (*Course Presentation*)
- Libro interactivo (*Interactive Book*)
- Video interactivo (*Interactive Video*)
- Examen (*Quiz, Question Set*)
- Tour virtual 360 (*Virtual Tour (360)*)

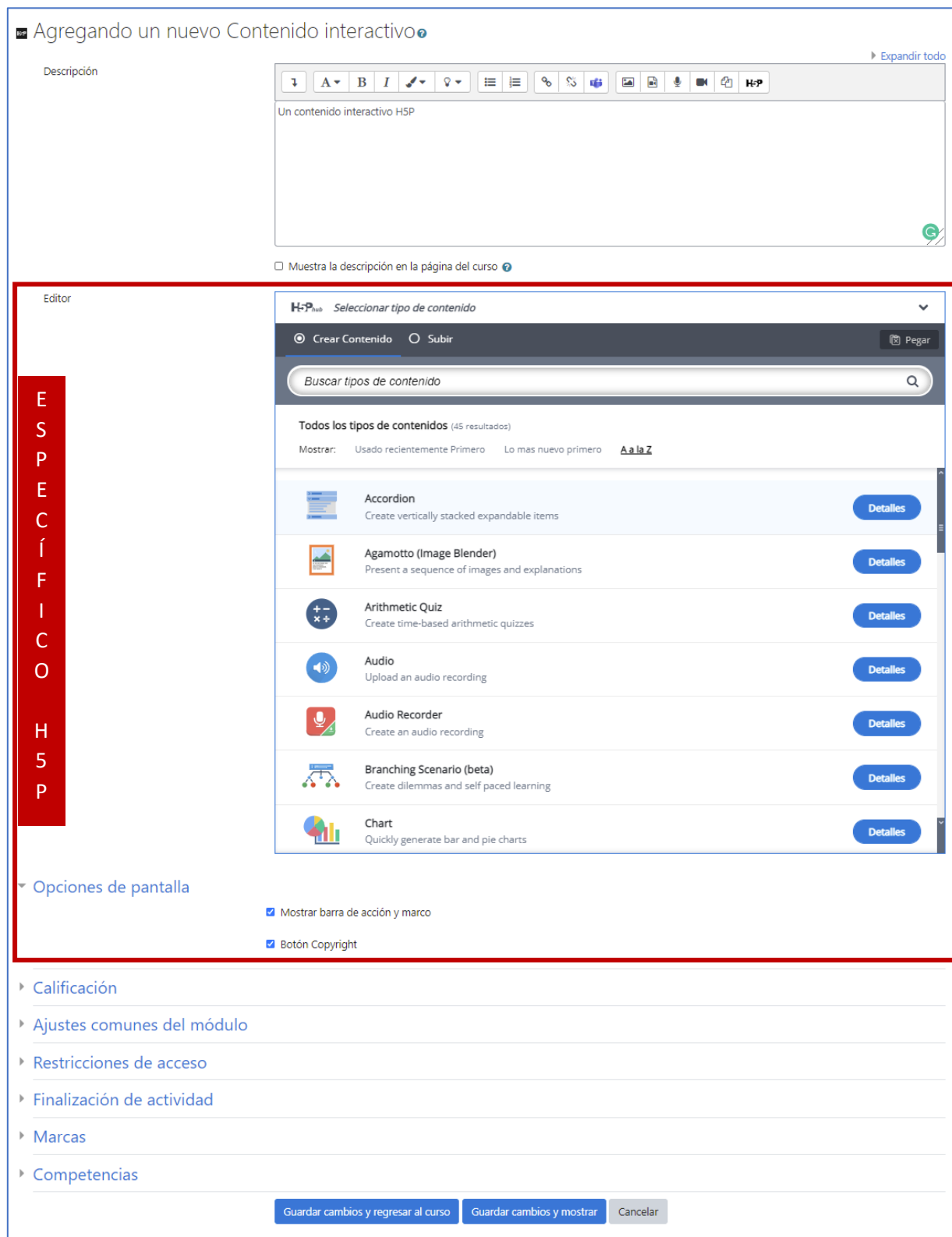
Contenidos H5P que proporcionan herramientas

- Grabadora (*Audio Recorder*)
- Documentador (*Documentation Tool*)
- Marco HTML5 (*Iframe Embedder*)
- *appear.in for Chat and Talk* (*no funciona actualmente*)

Explicaremos los contenidos por grupos y, dentro de cada grupo, por orden alfabético del nombre inglés. Pero antes, veamos algunas cuestiones generales sobre los contenidos H5P y los editores que nos permiten configurarlos...

Opciones generales de configuración de contenidos H5P

Cuando seleccionamos H5P en *Añadir una actividad o un recurso* se abre esta página:



Agregando un nuevo Contenido interactivo [?](#) ▶ Expandir todo

Descripción

Un contenido interactivo H5P

Muestra la descripción en la página del curso [?](#)

Editor

H5P Selección tipo de contenido

Crear Contenido Subir Pegar

Buscar tipos de contenido

Todos los tipos de contenidos (45 resultados)

Mostrar: Usado recientemente Primero Lo mas nuevo primero [A a la Z](#)

- Accordion
Create vertically stacked expandable items Detalles
- Agamotto (Image Blender)
Present a sequence of images and explanations Detalles
- Arithmetic Quiz
Create time-based arithmetic quizzes Detalles
- Audio
Upload an audio recording Detalles
- Audio Recorder
Create an audio recording Detalles
- Branching Scenario (beta)
Create dilemmas and self paced learning Detalles
- Chart
Quickly generate bar and pie charts Detalles

▼ Opciones de pantalla

- Mostrar barra de acción y marco
- Botón Copyright

▶ Calificación

▶ Ajustes comunes del módulo

▶ Restricciones de acceso

▶ Finalización de actividad

▶ Marcas

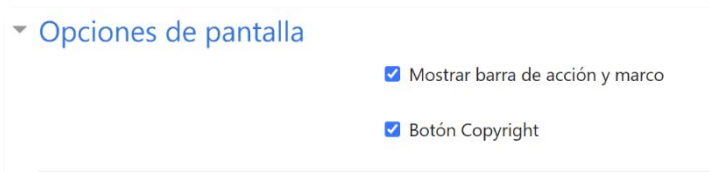
▶ Competencias

Guardar cambios y regresar al curso Guardar cambios y mostrar Cancelar

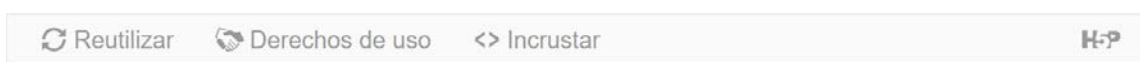
Al seleccionar un tipo de contenido H5P se abre el editor correspondiente a ese tipo. En la página hay varias secciones y, abajo, dos botones para guardar el trabajo y volver al curso o mostrar cómo funciona el contenido, además del botón para cancelar.

Las seis últimas secciones de la página ya las conocemos, al ser habituales de otras actividades y recursos de Moodle.

Además del editor H5P en sí, hay otra sección que es específica para contenidos H5P:

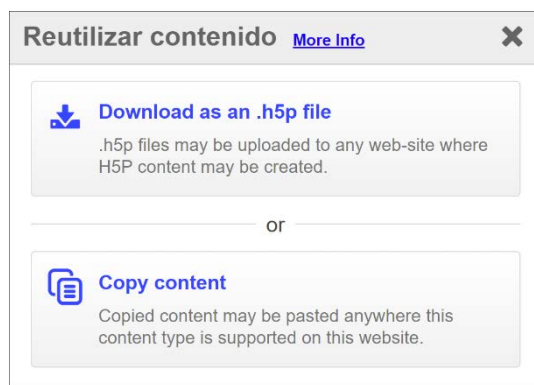


Si la primera opción está activada, el contenido H5P se rodea con un marco y debajo se muestra una barra con varias opciones:



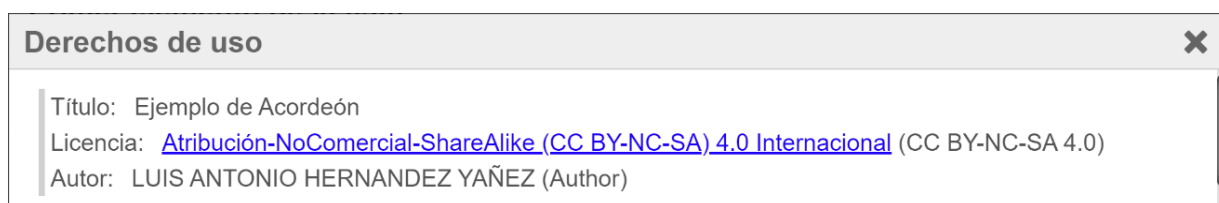
Aparte del enlace de la derecha, que lleva a la web h5p.org, tenemos dos o tres enlaces más (el de derechos de uso puede no estar presente).

Reutilizar permite obtener el código del contenido H5P:



El botón superior permite descargarse un archivo con extensión **.h5p** que se podrá importar en cualquier otra web que admita contenidos H5P. El botón inferior permite copiar un código que se puede pegar en el mismo espacio para tener una copia de ese contenido H5P (que podrá modificarse sin que afecte al original).

La opción *Botón Copyright* de la sección *Opciones de pantalla* sólo se puede activar si la primera lo está, y añade en la barra el enlace *Derechos de uso* que si se pulsa muestra información de *copyright*:



Incrustar permite obtener un código HTML para colocar el contenido H5P en un recuadro HTML del espacio. Muestra el siguiente cuadro:



La mayoría de los editores se han traducido al español, pero algunos no (del todo).

El editor de contenidos H5P

La sección que queda en la página de configuración de contenidos H5P es el editor, que muestra en primer lugar el cuadro de selección del tipo de contenido:

Podemos crear un nuevo contenido del tipo que se elija en la lista de contenidos o importar un contenido ya creado, bien *subiendo* un archivo .h5p que ya tengamos tras descargarlo de algún contenido ya existente, o bien pegando un código que hayamos obtenido de un contenido ya existente en el mismo curso.

La lista de tipos de contenidos se puede ordenar alfabéticamente, por su novedad y por su uso reciente:

Todos los tipos de contenidos (45 resultados)

Mostrar: Usado recientemente Primero Lo mas nuevo primero A a la Z

Al elegir el tipo de contenido se muestra el editor, que es distinto para cada tipo. Por ejemplo, para un *Agamotto*:

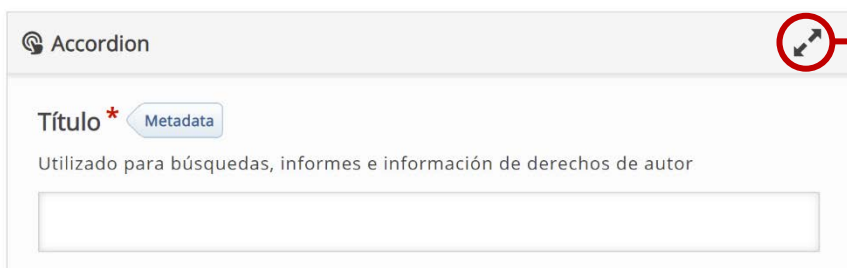
The screenshot shows the H5P editor for an 'Agamotto' content type. The interface is divided into several sections:

- Tipo de H5P:** Located at the top right, it shows 'Agamotto (Image Blender)'.
- Barra de opciones:** A horizontal bar below the title containing 'Tutorial', 'Ejemplo', 'Copiar', and 'Pegar y Reemplazar'.
- Área de edición:** The main editing area, outlined in red, containing:
 - Título:** A text input field with the value 'Ejemplo de Agamotto'.
 - Encabezado:** A text input field with the value 'Imagen microscópica'.
 - Elemento:** A list of elements with a '+ AÑADIR ELEMENTO' button. The first element is 'Imagen' with a thumbnail of a microscopic image.
 - Texto alternativo:** A text input field with the value 'Imagen de microscopio'.
 - Texto al pasar el ratón encima:** A text input field with the value 'Imagen menos detallada'.
 - Subtítulo:** A text input field with the value 'Menos detalle'.
 - Descripción:** A text input field with the value 'Desliza para aumentar o disminuir el detalle'.
- Secciones adicionales:** A section at the bottom containing 'Configuraciones de comportamiento' and 'Parámetros y textos'.

La barra de opciones permite acceder a un tutorial sobre las características del tipo de contenido elegido y el uso de su editor. También permite ver ejemplos de ese tipo de contenido. Ambos enlaces llevan al sitio web h5p.org, en el que sólo hay versión en inglés (para algunos tipos no hay tutorial y/o ejemplos).

La barra también permite copiar el código del contenido interactivo, en su estado actual, y pegar código previamente copiado para reemplazar el contenido.

El área de edición se puede ampliar para que ocupe toda la página del navegador:



Expandir el recuadro para que ocupe toda la página

(Siempre es obligatorio proporcionar un título para el contenido H5P.)

Cuando el área está ampliada arriba a la derecha hay un enlace *Proceder a guardar* que permite volver a la vista normal.

En el editor de muchos tipos de contenidos H5P veremos secciones adicionales que nos permiten usar opciones de configuración adicionales. Dos secciones que son muy habituales son la de *Configuraciones de comportamiento* y la de *Parámetros y textos*.

La sección Configuraciones de comportamiento

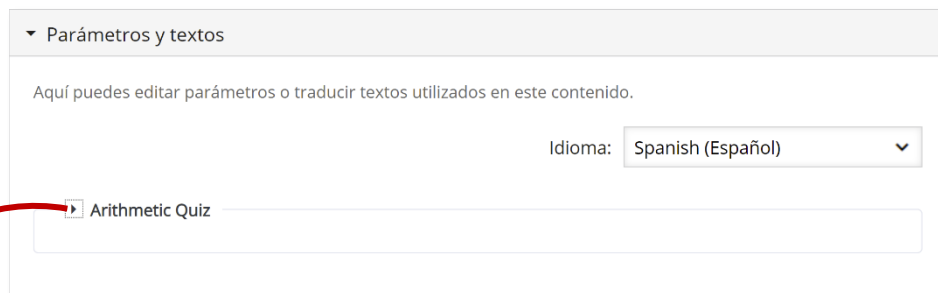
(A veces se usa *Ajustes* u *Opciones*, en lugar de *Configuraciones*.) Esta sección permite ajustar algunos parámetros sobre la forma en la que ha de comportarse el contenido cuando se pone en acción (*se ejecuta*).

Si se trata de un contenido que va a interactuar con el usuario, o bien por su forma de proporcionar la información, o porque se trata de un ejercicio, entonces podremos normalmente acceder a esta sección. Nos permitirá decidir si se muestra el botón para mostrar la solución de un ejercicio u otro para reintentarlo, si se puede volver atrás o hay un número máximo de intentos, y un largo etcétera.

Como las opciones de esta sección pueden variar bastante de unos contenidos a otros, se mostrará en cada tipo de contenido para el que exista esta sección.

La sección Parámetros y textos

Esta sección permite seleccionar el idioma para la interfaz del contenido H5P y cambiar textos o traducir elementos de esa interfaz. Por ejemplo:



▼ Parámetros y textos

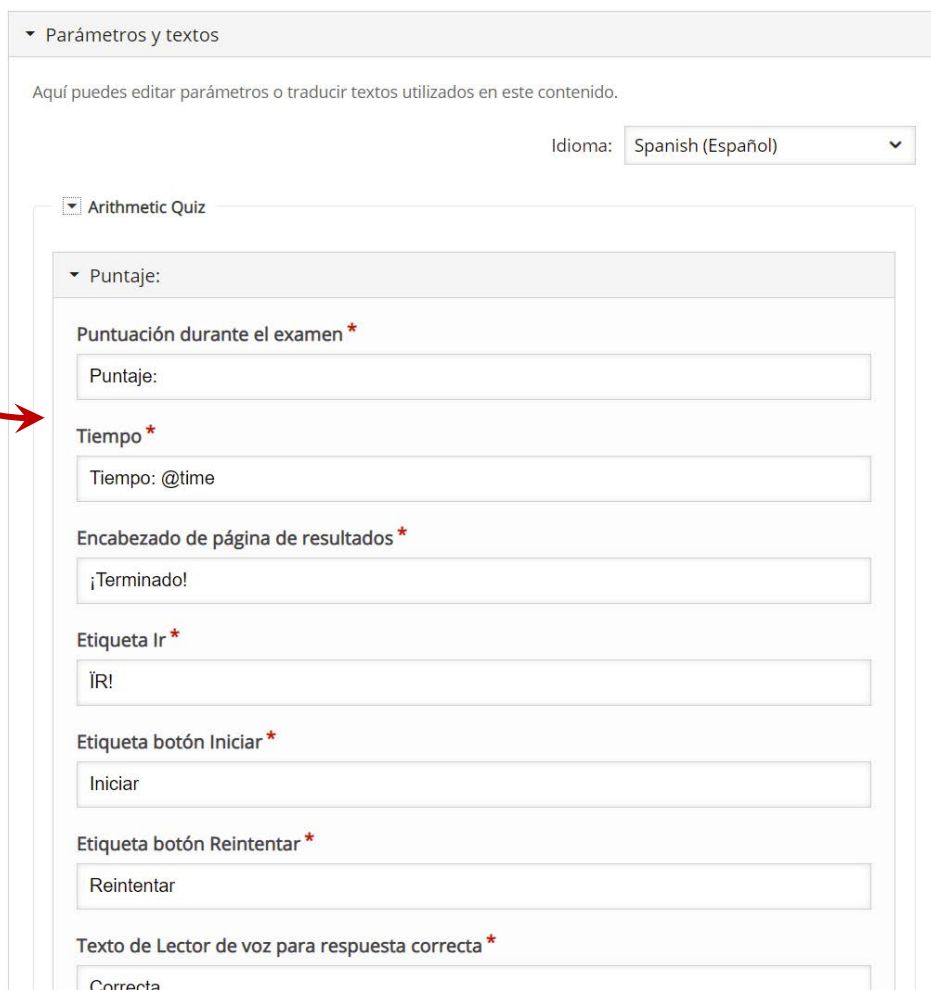
Aquí puedes editar parámetros o traducir textos utilizados en este contenido.

Idioma: Spanish (Español) ▼

▶ Arithmetic Quiz

Conviene asegurarse de que en la lista *Idioma* esté seleccionado *Spanish (Español)*. Debajo tendremos elementos del contenido H5P que se pueden personalizar.

En este ejemplo, un Examen de aritmética, podemos pulsar en la flecha que hay a la izquierda de *Arithmetic Quiz* para ver qué textos podemos personalizar:



▼ Parámetros y textos

Aquí puedes editar parámetros o traducir textos utilizados en este contenido.

Idioma: Spanish (Español) ▼

▼ Arithmetic Quiz

▼ Puntaje:

Puntuación durante el examen *

Puntaje:

Tiempo *

Tiempo: @time

Encabezado de página de resultados *

¡Terminado!

Etiqueta Ir *

¡R!

Etiqueta botón Iniciar *

Iniciar

Etiqueta botón Reintentar *

Reintentar

Texto de Lector de voz para respuesta correcta *

Correcta

Los textos personalizables serán distintos en cada tipo de contenido H5P y conviene ver esta sección, pero en las explicaciones de los distintos tipos no la incluiremos.

Otra sección habitual: Realimentación general/global

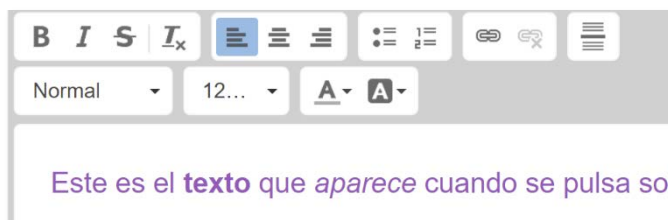
(También llamada *Comentarios generales*.) Permite, en los ejercicios, indicar textos a ser mostrados al estudiante en función de su rendimiento en el ejercicio (porcentaje de aciertos que haya tenido). Por ejemplo:

Rango de Puntaje *	Realimentación para rango definido de puntaje
0 % - 49 %	Lo siento, has suspendido el ejercicio
50 % - 69 %	Suficientemente bien
70 % - 90 %	¡Muy bien!
91 % - 100 %	¡¡¡Excelente!!!

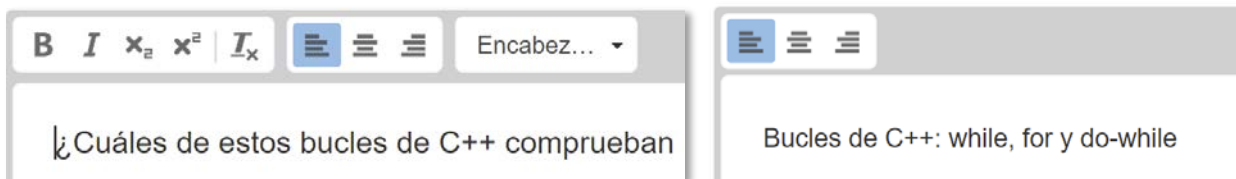
Se añaden tantos intervalos (*rangos*) como se quiera y se escribe el texto de cada uno de ellos. Para que todos los intervalos sean iguales, se usa el botón *Distribuir parejo*.

El editor HTML

Muchos textos se escriben en campos de texto simple, pero otros se crean con un editor HTML que proporciona una barra con botones de las herramientas que se necesitan en cada caso. Desde una barra de herramientas completa:



Hasta barras con bastantes menos herramientas:

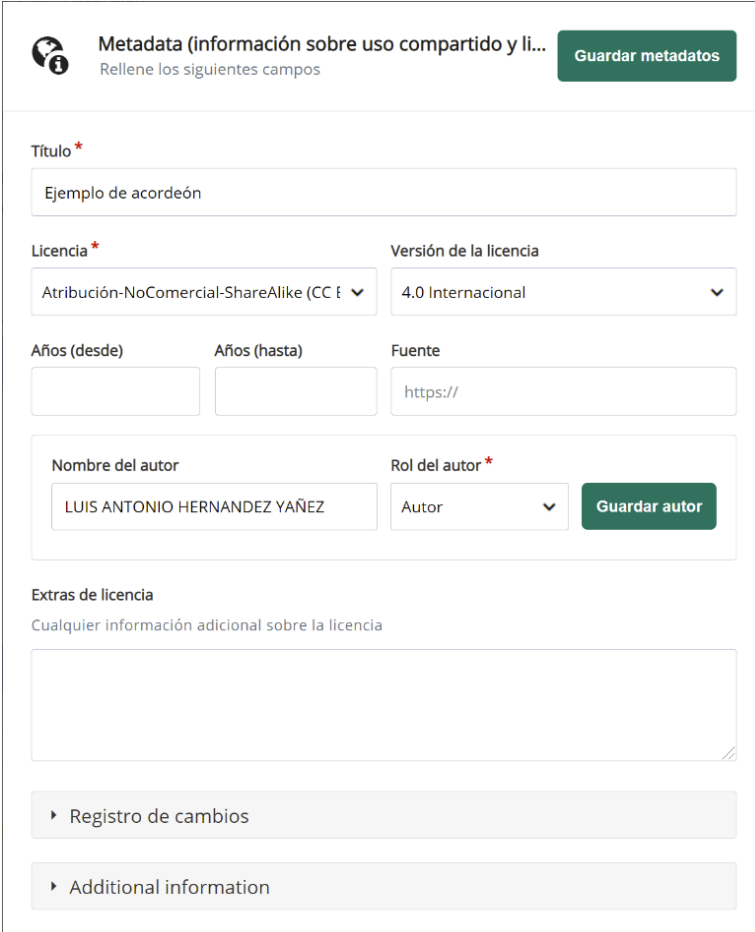


Ya estamos acostumbrados a usar este tipo de editores en Moodle.

Metadatos y copyright

En algunos elementos de los contenidos (títulos, imágenes, vídeos, ...) se pueden añadir metadatos² (información útil para búsquedas). Junto con los metadatos se puede añadir información de derechos de autor y licencias. Si se pulsa en el botón

 se abre un cuadro como el siguiente:



Metadatos (información sobre uso compartido y li...
Rellene los siguientes campos Guardar metadatos

Título *
Ejemplo de acordeón

Licencia * Versión de la licencia
Atribución-NoComercial-ShareAlike (CC BY-NC-SA) 4.0 Internacional

Años (desde) Años (hasta) Fuente
https://

Nombre del autor Rol del autor *
LUIS ANTONIO HERNANDEZ YAÑEZ Autor Guardar autor

Extras de licencia
Cualquier información adicional sobre la licencia

▸ Registro de cambios

▸ Additional information

Para que en la barra inferior del contenido H5P aparezca el enlace *Derechos de uso* es necesario, además de tener activada la opción en *Opciones de pantalla*, que se haya seleccionado un tipo de licencia.

La información de derechos de autor se puede añadir en algunos casos pulsando un botón *Copyright* que estará junto al elemento en cuestión.

Es importante reconocer la autoría y, en su caso, el tipo de licencia de los recursos que usemos en nuestros contenidos H5P y que hayamos obtenido de internet o de otros sitios o personas. Sólo se pueden utilizar recursos cuya licencia sea de dominio público o tipo *Creative Commons*³.

² <https://es.wikipedia.org/wiki/Metadatos>

³ <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/es/deed.es>

Gestión de listas de elementos en contenidos H5P

Algunos contenidos H5P contienen listas (preguntas, imágenes, textos, etcétera). Esas listas pueden presentarse básicamente de dos formas:

- Como etiquetas a la izquierda de los elementos
- Como secciones una tras otra

En cualquiera de los dos casos habrá un botón que permita añadir un nuevo elemento a la lista, o bien en forma de última etiqueta o debajo de la última sección:

Capítulos *

- 1. Introducción
- 2. Ejercicios de bucl...**
- 3. El bucle while

+ AÑADIR CAPÍTULO

Lista con etiquetas
El elemento seleccionado se ve a la derecha

Lista en secciones
El elemento abierto se ve a continuación

Lista dentro de otra
También en forma de secciones

Título * Metadata Copiar Pegar y Reemplazar
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor
Ejercicios de bucles

Lista de contenido de columna *

Bucles de C++ (Multiple Choice)

Contenido * Copiar Pegar y Reemplazar
Multiple Choice

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor
Bucles de C++

Medio

Pregunta *
Selecciona los bucles que existen en C++

Opciones disponibles *

- Bucle for
- Bucle repeat
- Bucle while
- Bucle do-while
- Bucle do-until

AÑADIR OPCIÓN

Comentarios generales

Configuraciones de comportamiento

Separar contenido con una línea horizontal *
Automatico (predeterminado)

Instrucciones (Text)

Condición en los bucles (Drag and Drop)

AÑADIR CONTENIDO

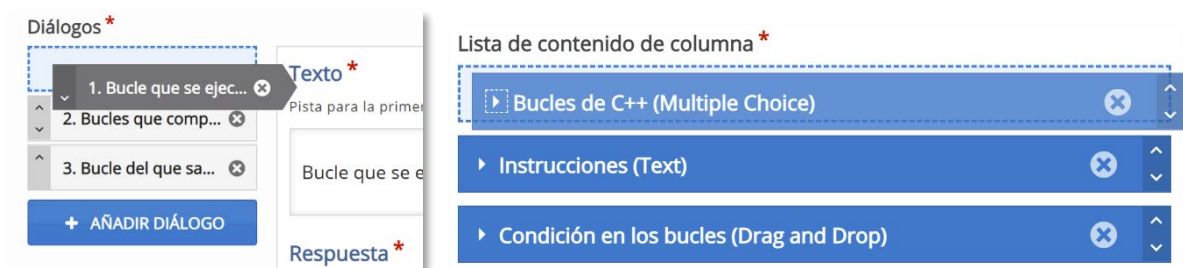
Cuando la lista es de secciones, pulsando en la barra de título de cada sección se abre o se cierra la sección (despliegue).

Cada etiqueta o barra de título de sección tiene unos controles que permiten eliminar el elemento o cambiarlo de sitio en la lista:



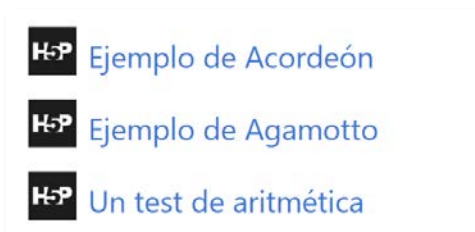
Intercambiar con el anterior o con el siguiente

Pero cambiar un elemento de sitio en la lista, además de poder hacerlo con esos controles, lo podemos hacer arrastrando el elemento:



Contenidos H5P en Moodle

A medida que vamos configurando un contenido H5P podemos ir comprobando cómo va quedando el contenido pulsando el botón *Guardar cambios y mostrar*. Se mostrará el contenido en acción en otra página y podremos ver cómo se muestra y cómo se interacciona con él. Con el botón *Guardar cambios y regresar al curso* se vuelve a la página donde se creó el contenido y para ejecutar (poner en marcha) el contenido bastará con pulsar en su nombre (campo *Título*):



Los contenidos H5P se identifican como tales por el icono característico.

Cada contenido H5P del espacio virtual crea una entrada en el libro de calificaciones, aunque sólo ponen algo en ella los que son ejercicios (la puntuación obtenida).

Contenidos H5P que presentan información

Lenguaje de programación
Desde Wikipedia, la enciclopedia libre
Un lenguaje de programación es un lenguaje formal (o artificial, es decir, un lenguaje con reglas gramaticales bien definidas) que le proporciona a una persona, en este caso el programador, la capacidad de escribir (o programar) una serie de instrucciones o secuencias de órdenes en forma de algoritmos con el fin de controlar el comportamiento físico o lógico de un sistema informático, de manera que se puedan obtener diversas clases de datos o ejecutar determinadas tareas. A todo este conjunto de órdenes escritas mediante un lenguaje de programación se le denomina programa informático.
[1]

Wikipedia
Lenguajes de programación en Wikipedia

Historia de los lenguajes de programación

Aparición de los lenguajes de programación de alto nivel a lo largo del tiempo.

1954
Fortran

Programación declarativa
Programación estructurada
Programación orientada a objetos
Programación imperativa
Programación orientada a objetos

W Prolog
W Pascal
W C++
W C
W Smalltalk
W Python

SEGUNDA GENERACIÓN 1950 1960 TERCERA GENERACIÓN 1970 CUARTA GENERACIÓN 1980 1990



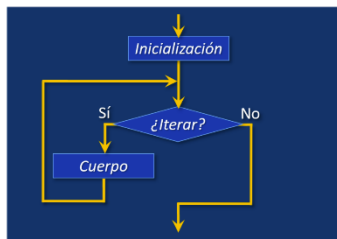
> Primer elemento de la lista

∨ Segundo elemento de la lista

Este es el **texto** que *aparece* cuando se pulsa sobre el segundo elemento de la lista.

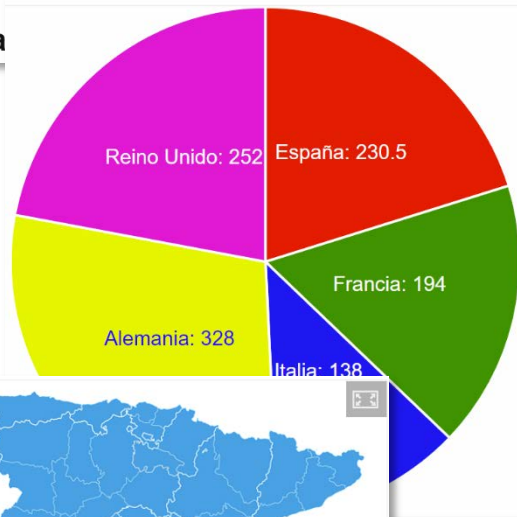
Se *contrae* nuevamente cuando se pulsa sobre otro elemento de la lista.

> Tercer elemento de la



Bucles que comprueban la condición al principio

⌂ Voltear



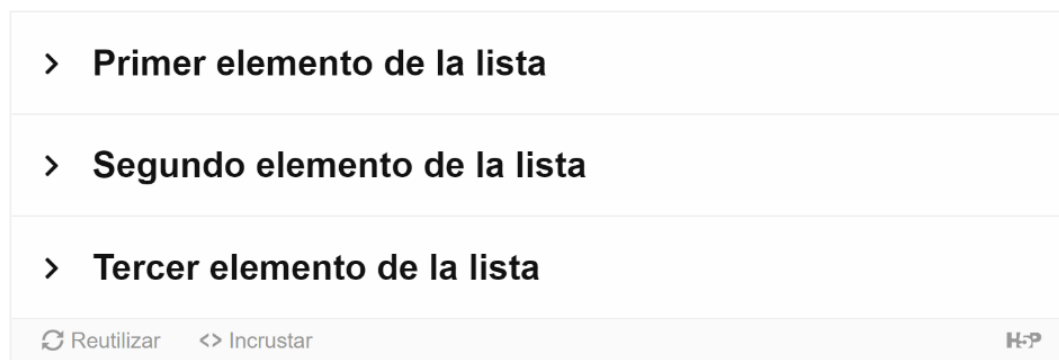


Tutorial en [h5p.org](#)
Ejemplos en [h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

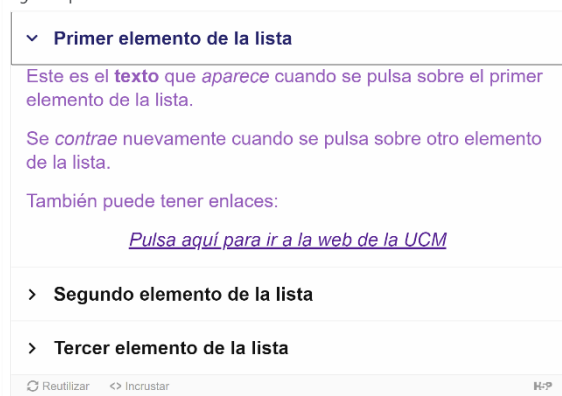
Un acordeón es una lista de paneles, cada uno con un título y un texto asociado. Inicialmente sólo se muestran los títulos de los paneles:

Ejemplo de Acordeón

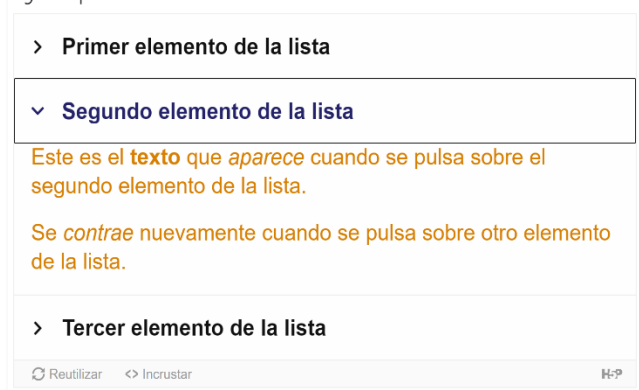


Los textos asociados a cada panel se expanden al pulsar sobre el título del panel y se contraen cuando se vuelve a pulsar el título del panel o se pulsa sobre el título de otro panel:

Ejemplo de Acordeón



Ejemplo de Acordeón



Los textos pueden ser de varios párrafos, usar distintas fuentes, tamaños, estilos y colores, así como incluir hipervínculos.

Creación de un acordeón

Como se puede ver en la siguiente ilustración, se ha de especificar un título para el contenido y, para cada panel del acordeón, el título y el texto que se mostrará cuando se pulse sobre el título del panel, para el que se dispone de un sencillo editor HTML.

Pulsa aquí para ir a la web de la UCM'. At the bottom, there is a blue 'AÑADIR PANEL' button and an 'H tags para etiquetas (no afecta el tamaño de la etiqueta)*' section with a dropdown menu set to 'H2'."/>

Accordion

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Ejemplo de Acordeón

Paneles *

Primer elemento de la lista

Título *

Primer elemento de la lista

Texto * Metadata Copiar Pegar y Reemplazar

B I S Ix Normal 12... A- A-

Este es el texto que aparece cuando se pulsa sobre el primer elemento de la lista.

Se contrae nuevamente cuando se pulsa sobre otro elemento de la lista.

También puede tener enlaces:

[Pulsa aquí para ir a la web de la UCM](#)

body p span span em a

AÑADIR PANEL

H tags para etiquetas (no afecta el tamaño de la etiqueta)*

La etiqueta h usada en las etiquetas. Normalmente H2 pero si esto pertenece a un rumbo H2 usa H3. No afecta el tamaño de las etiquetas, solo se usa con fines semánticos.

H2

El botón **AÑADIR PANEL** sirve para añadir un nuevo panel a la lista.

En la parte inferior del editor se puede elegir el estilo HTML que se ha de utilizar para las etiquetas (con fines semánticos, no afecta a la visualización del acordeón; es un aspecto técnico de código HTML⁴).

⁴ <https://h5p.org/node/155406>



[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Una secuencia de imágenes en las que, o bien cambia el nivel de detalle (efecto microscopio) o cambian algunos elementos (por ejemplo, mapa físico, político, ...). Debajo de las imágenes habrá una barra con un deslizador para pasar entre ellas.

Además de dar un título al Agamotto, hay que cargar las imágenes de la secuencia:

Encabezado

El encabezado que le gustaría mostrar arriba de la imagen

Elemento *

1. Macro ✕

2. Micro ✕

+ AÑADIR ELEMENTO

Imagen * Metadata
Copiar Pegar y Reemplazar

✎ Editar imagen

Texto alternativo *

Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".

Texto al pasar el ratón encima

Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen.

Subtítulo

Texto opcional para una imagen. Por favor, asegúrese de que no sea demasiado largo, de lo contrario no se mostrará.

Descripción

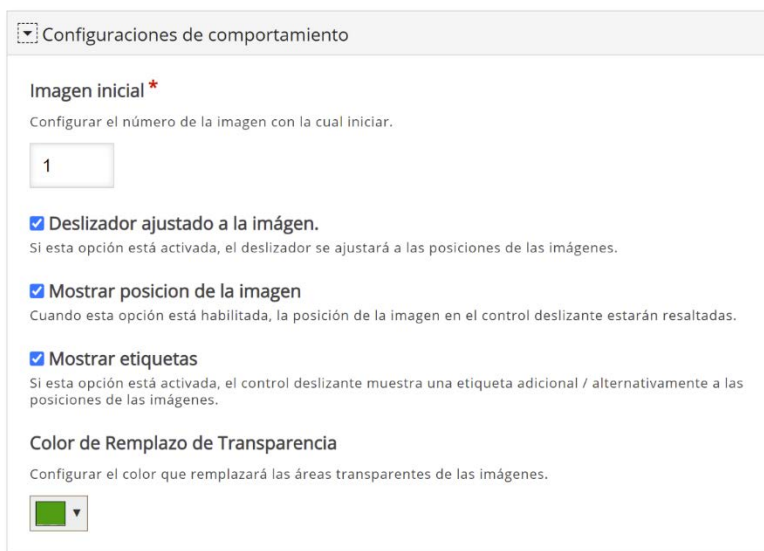
Descripción opcional para la imagen

Inicialmente hay dos imágenes (mínimo número). Para cada una hay un botón + Añadir para cargar la imagen y otros campos de información. A la izquierda hay una etiqueta por cada imagen⁵. Y se añaden más imágenes con la etiqueta **AÑADIR ELEMENTO**.

⁵ Para poner un nombre en cada etiqueta hay que pulsar el botón *Metadata* de la imagen e introducir un título.

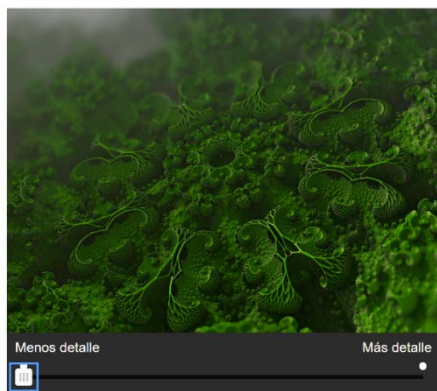
Con el botón *Editar imagen* se puede girar o recortar la imagen. Se puede introducir un texto a mostrar si no se puede cargar la imagen, otro a mostrar cuando el puntero del ratón se pose en la imagen, un subtítulo que se mostrará en la barra deslizadora y una descripción que se mostrará debajo de esa barra.

La sección *Configuraciones de comportamiento* permite seleccionar opciones sobre la forma en que se mostrará y funcionará la barra deslizadora:



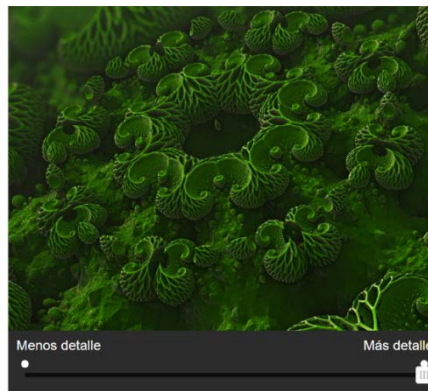
Podemos establecer cuál será la imagen que se muestre inicialmente, si el deslizador de la barra sólo puede estar en las posiciones de las imágenes, si las posiciones de las imágenes han de estar señaladas en la barra (con puntos blancos) y se han de mostrar las etiquetas en las posiciones de las imágenes (han de ser textos cortos). También se puede seleccionar el color que se utilizará para el efecto de transición entre imágenes. Una vez configurado se puede guardar y volver al curso o guardar y ver cómo queda. Por ejemplo:

Imagen microscópica



Desliza para aumentar o disminuir el detalle

Imagen microscópica




Desliza para aumentar o disminuir el detalle

(Cuantas más imágenes haya en la secuencia mejor será el efecto de la transición.)



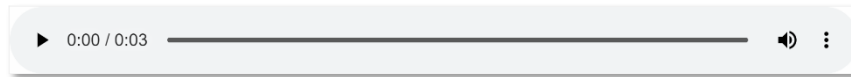
[Ejemplo en h5p.org](#)

Este contenido H5P simplemente permite reproducir un audio en el espacio virtual:

Con el botón  se sube el archivo que contiene el audio o se proporciona el URL de un audio de internet (algunos formatos admitidos son mp3, mp4, m4a, ogg y wav):

Se puede elegir entre tres modos de reproducción. *Transparente* hace que no se vea reproductor alguno (simplemente se oye el audio; hay que activar la reproducción automática). *Minimalista*, que es el que se ve seleccionado en el ejemplo de la página anterior, donde también se ha activado *Ajustar al marco*, que hace que se muestre una barra ovalada a lo ancho del marco (verde mientras se reproduce y luego azul).

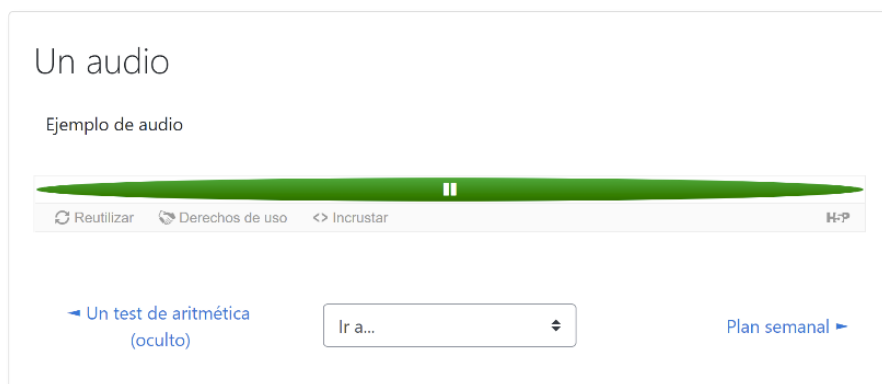
El modo *Completo*, con los controles de reproducción activados, se muestra así:



Se puede pausar la reproducción y continuarla, así como ajustar el volumen. El botón de tres puntos a la derecha permite descargarse el archivo de audio.

Para que el audio se reproduzca automáticamente al pulsar sobre el contenido H5P se ha de activar la opción correspondiente.

Ejemplo de visualización del reproductor minimalista:





Tutorial en h5p.org

Ejemplos en h5p.org

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Una herramienta muy sencilla para generar gráficos de barras o de tarta (circulares). Simplemente hay que dar un título, elegir el tipo y proporcionar los nombres, los valores, el color del sector o barra y el color para el texto:

Chart

Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Ejemplo de gráfico

Tipo de gráfico *

Gráfico circular

Elementos de datos *

Elemento de datos

Nombre *

Valor *

1

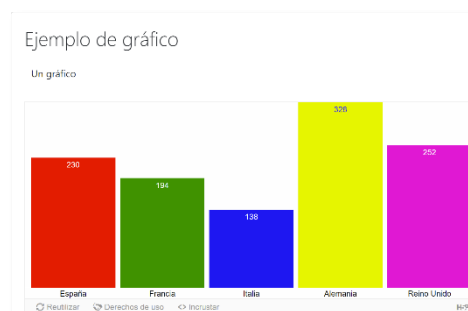
Color

Color de letra

AÑADIR OPTION

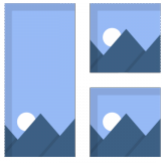
Parámetros y textos

Con el botón *AÑADIR OPTION* (sic) se pueden añadir los elementos que se necesiten. A continuación se pueden ver los gráficos generados para unos mismos datos:



Collage


[\[Ir a categoría\]](#)



[Tutorial en h5p.org](#)
[Ejemplos en h5p.org](#)

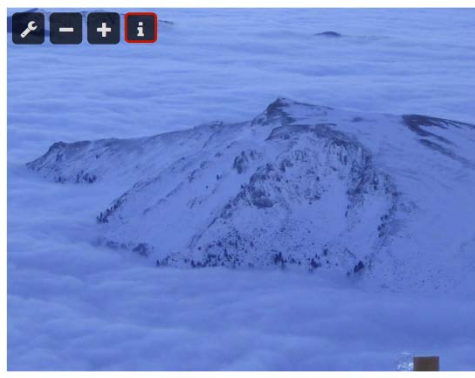
Esta herramienta permite crear un collage de imágenes con un determinado diseño:

The screenshot shows the Collage tool interface. At the top, there's a title field labeled 'Título' with a red asterisk and a 'Metadata' button. Below it, a text box is provided for the title. The 'Diseño' section shows a row of 12 different grid layout templates. The 'Previsualización' section contains three large gray boxes with a plus sign in the center, representing the collage preview. At the bottom, there are three control sections: 'Espaciado' with a slider set to 5, 'Marco' with radio buttons for 'Igual que el espaciado' (selected) and 'Sin marco', and 'Altura' with a slider set to 0.75.

Como siempre, empezaremos proporcionando un título (y metadatos, si se quiere), para a continuación elegir uno de los diseños que se ofrecen. Debajo se mostrarán cuadros , de acuerdo con el diseño, para poder cargar una imagen en cada uno.

En la parte inferior hay unos controles que permiten especificar, con deslizadores, el espacio que se ha de dejar entre las imágenes (hasta 20) y la altura de las filas (de 0.1 a 2.0), así como si se ha de dejar también el espaciado con el marco o si ni siquiera debe haber marco alrededor.

Tras cargar una imagen en un cuadro, ésta se puede ampliar para ver sólo una parte y arrastrarla para mostrar alguna otra zona de la imagen (si se ha ampliado):



Los botones de la esquina superior izquierda permiten: cambiar la imagen por otra, reducir la imagen, ampliarla y proporcionar texto alternativo.



[Tutorial en h5p.org](#)
[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Las tarjetas de diálogo son tarjetas que sirven para que el estudiante memorice palabras, expresiones o frases, así como para problemas matemáticos o para recordar hechos históricos, fórmulas, nombres, etcétera.

Una tarjeta de diálogo es reversible, teniendo en el anverso una cuestión y en el reverso la respuesta:

Bucles en C++
Identifica los bucles de C++ por las características que se indican...

Bucle que se ejecuta siempre al menos una vez

[Voltear](#)

Carta 1 de 1

[Reutilizar](#) [Incrustar](#) [H-P](#)

Bucles en C++
Identifica los bucles de C++ por las características que se indican...

Bucle do-while

[Voltear](#)

Carta 1 de 1

[Reutilizar](#) [Incrustar](#) [H-P](#) [Reintentar](#)

El botón *Voltear* permite para dar la vuelta a la tarjeta.

La herramienta permite crear una secuencia de tarjetas. Cada tarjeta tendrá un texto para el anverso y otro para el reverso (*respuesta*). También se puede elegir una imagen para ambas caras y un audio para el anverso.

Dialog Cards

Título * Metadata
 Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Tarjetas de diálogo

Encabezado

Bucles en C++

Modo *
 Modo de presentar las tarjetas de diálogo

Normal

Descripción del trabajo

Identifica los bucles de C++ por las características que se indican...

Diálogos *

- 1. Bucle que se ejec...
- 2. Bucles que comp...
- 3. Bucle del que sa...

+ AÑADIR DIÁLOGO

Texto *
 Pista para la primera parte del diálogo

Bucle que se ejecuta siempre al menos una vez

Respuesta *
 Pista para la segunda parte del diálogo

Bucle do-while

Imagen
 Imagen opcional para la tarjeta. (La tarjeta puede usar solo una imagen, solo un texto, o ambos)

Editar imagen Editar copyright

Texto alternativo para la imagen

Archivos de audio

+ (ícono de carga)

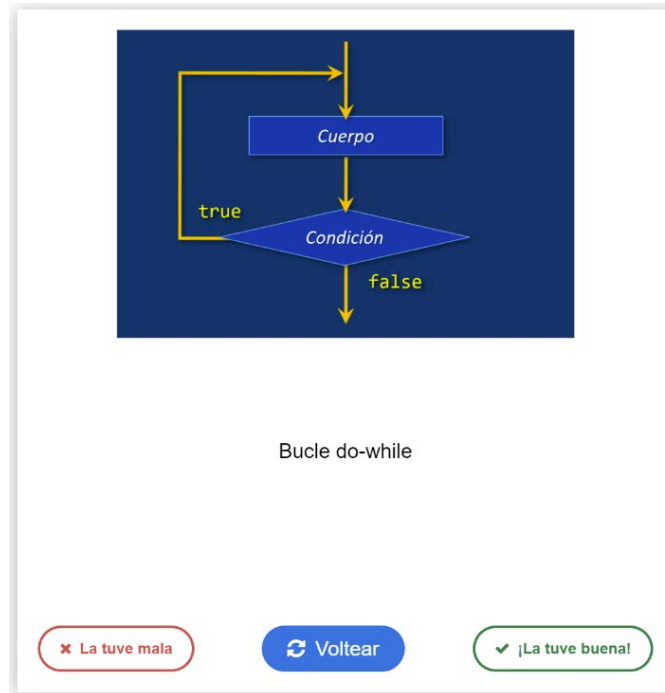
▸ Pistas

▸ Configuraciones de comportamiento.

▸ Parámetros y textos

Como información general, más allá del habitual título, se puede proporcionar un encabezado que se mostrará encima de todas las tarjetas de la serie, así como una descripción del trabajo que se mostrará bajo el encabezado.

Hay dos modos de funcionamiento: *Normal* y *Repetición* (desplegable *Modo*). En el modo de repetición se puede ejecutar el taco de tarjetas repetidas veces y en las tarjetas de respuesta se muestran dos botones adicionales: *¡La tuve buena!*⁶ (abajo a la derecha), que pulsará el estudiante si (honestamente) había adivinado la respuesta, y *¡La tuve mala!* (abajo a la izquierda), en caso contrario:



Y al llegar al final se muestran estadísticas en base a qué botón, de los anteriores, ha pulsado el estudiante en cada tarjeta:

Resumen
Ronda 1

Cartas que tuvoi correctas:	✓ 2 / 3
Cartas que tuvo incorrectas:	× 1 / 3
Cartas en el mazo no mostradas:	0

Puntaje Global

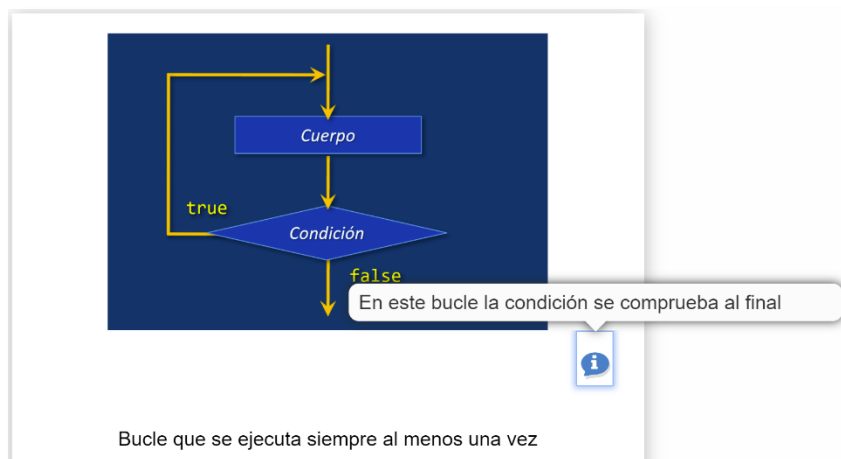
Cartas que ha completado el aprendizaje:	✓ 0 / 3
Rondas completadas:	1

[🔄 Comenzar de nuevo](#) [➔ Avanzar a ronda 2](#)

También hay botones para reintentar la ronda actual o pasar a una nueva ronda.

⁶ Recuerda que se pueden cambiar los textos de la interfaz en la sección *Parámetros y textos*.

Se pueden añadir pistas en las tarjetas, tanto para el anverso como para el reverso. Si hay una pista, se verá un icono de información que la muestra cuando se pulsa.



Para crear nuevas tarjetas de diálogo se usa el botón **AÑADIR DIÁLOGO**.

Opciones de comportamiento

La sección *Opciones de comportamiento* de la herramienta tiene varias opciones:

Configuraciones de comportamiento.

- Habilitar botón "Reintentar"**
- Deshabilitar navegación hacia atrás**
Esta opción permitirá que solamente se mueva hacia adelante con las Tarjetas de Diálogo
- Escalar el texto para que quepa dentro de la tarjeta**
Desactivar esta opción hará que la tarjeta adapte su tamaño al tamaño del texto
- Barajear tarjetas**
Habilitar aleatorizar el orden de las tarjetas al mostrarlas.

Se entiende bastante bien para qué sirve cada una de ellas.

Adivinar la respuesta (*Guess the Answer*)

[Ir a categoría]



Tutorial en h5p.org

Ejemplo en h5p.org

Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p

Este contenido H5P consiste en una pregunta, acompañada por una imagen o un vídeo, y un botón para ver la respuesta. El editor es muy sencillo:

Guess the Answer

Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Adivinar la respuesta

Descripción del trabajo

Describe como debe resolver el trabajo el usuario.

¿Cuál es el país de la imagen? Una vez que creas saberlo, pulsa para ver si acertaste...


País al sur de España (Image)

Tipo

Medio opcional para mostrar arriba de la pregunta.

Image

Imagen * Metadata



Texto alternativo *

Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".

País al sur de España

Texto al pasar el ratón encima

Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen.

Etiqueta descriptiva de solución

Área de texto elegible en donde será mostrada la solución.

Pulsa aquí para ver la respuesta.

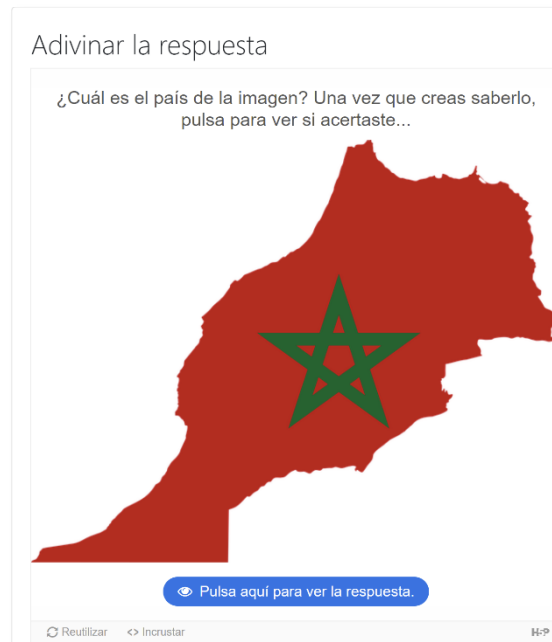
Texto de solución *

La solución para la imagen.

Marruecos

Ponemos el título y la descripción del trabajo (pregunta). En la sección desplegable *Media* (el nombre cambia al del medio elegido) elegimos el tipo de medio a mostrar (imagen o vídeo), lo cargamos y proporcionamos un texto alternativo y otro, si queremos, a mostrar cuando el puntero del ratón pase por él. También debemos dar la respuesta y podemos cambiar la etiqueta del botón para mostrar la solución.

El estudiante verá la pregunta y el medio.



Una vez crea saber la respuesta, podrá pulsar el botón y ver, en el lugar del botón, la respuesta:



Imagen con puntos de acceso (*Image Hotspots*)

[Ir a categoría]



[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplo en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Este contenido H5P muestra una imagen en la que se han puesto puntos de acceso que, cuando se pulsan, hacen que se muestre texto sobre ese sitio de la imagen. El editor permite cargar la imagen y crear una lista de puntos de acceso (*hotspots*):

Image Hotspots


Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Puntos de información

Imagen de fondo *

Imagen mostrada en el fondo.



[Editar imagen](#) [Editar copyright](#)

Texto alternativo para imagen de fondo

Si el navegador no puede cargar la imagen, este texto se mostrará en su lugar. También utilizado por las tecnologías de asistencia.

Provincias de España

Ícono Hotspot *

Ícono predefinido ▾


Ícono predefinido *

Usando un ícono predefinido para el .

Información ▾

Color del Hotspot

El color del Hotspot



Hotspots *

▾ Hotspot ✕ ↑ ↓


Además añadir la imagen de fondo (con o sin texto alternativo), elegimos el tipo de icono a usar en los marcadores de los puntos de acceso (o de interés): o bien uno de

los predefinidos o una imagen cualquiera. Los predefinidos son: *Más*, *Menos*, *Veces*, *Revisar*, *Pregunta*, *Información* y *Exclamación*. También podemos elegir su color.

Debajo está la lista de puntos de acceso. Para cada uno elegimos su lugar en la imagen y añadimos uno o varios elementos de contenido que habrá que mostrar en el cuadro que surgirá cuando el estudiante pulse en el punto de acceso (texto, imagen, vídeo):

Hotspot

Posición del Hotspot *
Haga clic en la imagen en miniatura para colocar el punto de acceso hotspot



Q

Cubrir toda la imagen de fondo
Cuando el usuario hace clic en el hotspot, la ventana emergente cubrirá toda la imagen de fondo

Encabezado
Encabezado opcional para la ventana emergente

Contenido emergente *

Item del contenido

Text

Texto *

Provincia de Madrid


En la provincia de Madrid está la capital de España.

Su bandera es:

Item del contenido

Image

Imagen *



Texto alternativo *
Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".

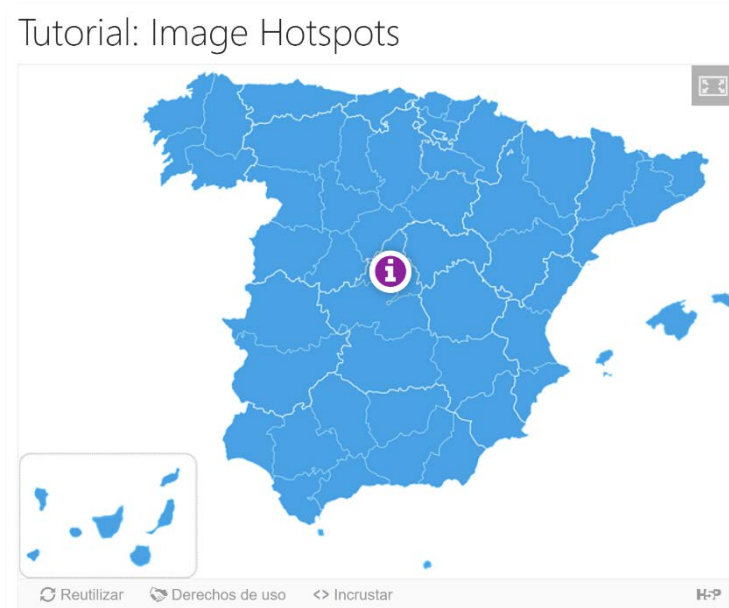
Bandera de Madrid

Texto al pasar el ratón encima
Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen.

AÑADIR HOTSPOT

Tenemos botones para añadir contenidos y puntos de acceso. Se pueden colocar tantos puntos de acceso sobre la imagen de fondo como se quiera (botón *AÑADIR HOTSPOT*), y establecer un encabezado para el cuadro de contenidos.








Cuando se ejecuta este contenido H5P se muestra la imagen con los puntos de acceso:

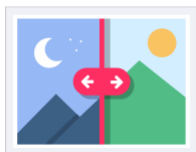


Cuando el estudiante pulsa en uno de los puntos de acceso se abre un cuadro con el contenido especificado:



Los iconos que se muestran para cada marcador predefinido son:

- | | | |
|---|---|---|
|  Más |  Menos |  Veces |
|  Revisar |  Pregunta |  Información |
| |  Exclamación | |



Ejemplos en h5p.org

Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p

Este contenido H5P muestra dos imágenes superpuestas con una barra horizontal o vertical que se puede desplazar para ver más de una de las imágenes y menos de la otra. El editor permite cargar las imágenes⁷ y configurar el deslizador:

Image Juxtaposition

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Imágenes superpuestas

Título
El título que te gustaría mostrar antes de la imagen antes/después

Islandia en invierno y verano

▼ Sin título Image

Por favor, asegúrese de que la primera imagen tenga el mismo tamaño que la segunda imagen.

Imagen * Metadata Copiar Pegar y Reemplazar

Editar imagen

Texto alternativo *
Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".

Islandia en invierno

Texto al pasar el ratón encima
Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen.

Texto para la primera imagen
Texto para poner sobre la primera imagen

Islandia en invierno

▼ Sin título Image

Por favor, asegúrese de que la segunda imagen tenga el mismo tamaño que la primera imagen.

Imagen * Metadata Copiar Pegar y Reemplazar

Editar imagen

Texto alternativo *
Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".

Islandia en verano

⁷ Imágenes obtenidas de <https://www.monoviajero.com/islandia-en-verano-o-en-invierno-cuando-es-mejor-ir/>.

Cargamos cada imagen (botón *Añadir*) y proporcionamos los textos que se indican. La sección *Configuraciones de comportamiento* permite indicar si la barra deslizante (*slider*) ha de moverse en horizontal o en vertical (*Slider orientation*), el punto (en tanto por ciento) donde ha de situarse inicialmente y su color:

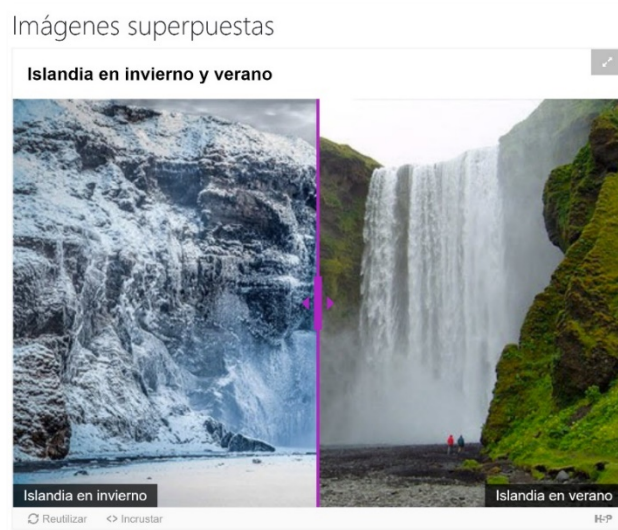
▼ Configuraciones de comportamiento

Orientación del control deslizante
Horizontal se moverá hacia la izquierda y hacia la derecha, la vertical se moverá hacia arriba y hacia abajo.

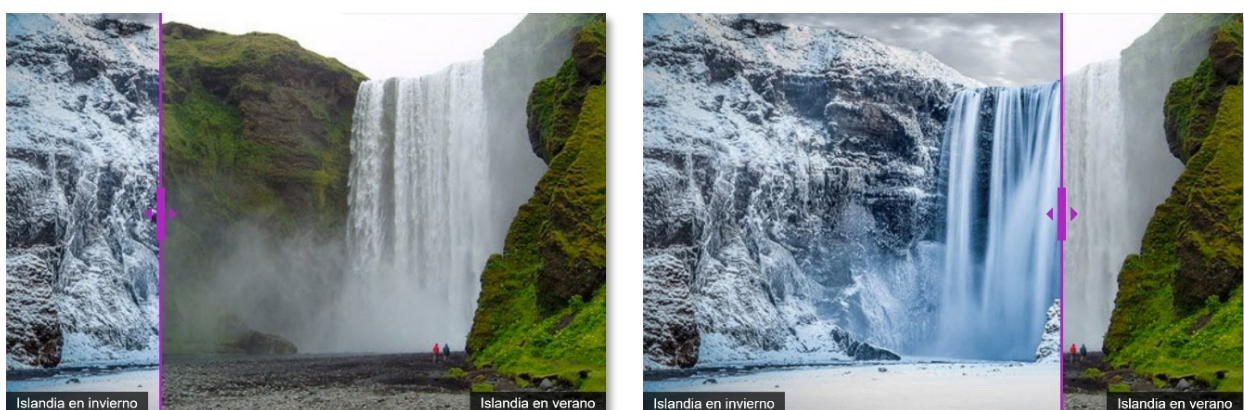
Slider orientation
Horizontal will move left and right, vertical will move up and down.

Slider color

Una vez en funcionamiento veremos algo así:



El deslizador está en el medio (50%). Podemos moverlo para ver más de una o de otra:



Visualizador de imágenes (*Image Slider*)

[Ir a categoría]



[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Este contenido H5P consiste en una secuencia de imágenes que se pueden visualizar con controles para ir a la siguiente o a la anterior, si existen, o ir a una cualquiera. Simplemente hay que cargar las imágenes y, para cada una, proporcionar un título, un texto alternativo y, si se quiere, otro para cuando pasa el ratón por encima:

Image Slider

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Escudos de universidades

Imágenes *

▼ Universidad Complutense de Madrid

Título * Metadata Copiar Pegar y Reemplazar
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Universidad Complutense de Madrid

Imagen * Metadata Copiar Pegar y Reemplazar

Editar imagen

Texto alternativo *
Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".

Universidad Complutense de Madrid

Texto al pasar el ratón encima
Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen.

Universidad Complutense de Madrid

► Universidad de Salamanca

► Universitat de Barcelona

► Universidad de Valladolid

► Universidad de Málaga

► Universitat Jaume I

► Universidade de A Coruña

Añadir ítem

Proporción de aspecto *
Automático significa proporción de aspecto fija determinada automáticamente basada en las imágenes

Automática

En *Proporción de aspecto* se puede seleccionar *Automática*, *Personalizada* o *No fija*. Si se elige *Personalizada*, entonces hay que proporcionar el ancho y la altura de esa proporción de aspecto personalizada:

▼ Configuraciones de Proporción de aspecto

Ancho de proporción de aspecto *

Si usa 4 aquí, y 3 para la altura, la proporción de aspecto será de 4:3

Altura de proporción de aspecto *

Si usa 3 aquí, y 4 para el ancho, la proporción de aspecto será de 3:4

Cuando se pone en acción el contenido H5P se ve la primera imagen:



En la imagen hay un control a la derecha que permite pasar a la siguiente, si la hay. Y si hay imagen anterior, habrá igualmente un control a la izquierda para volver a esa. Debajo de las imágenes hay tantos puntos como imágenes haya, con el punto de la imagen actual resaltado. Se puede pulsar en cualquiera de ellos para ir a una imagen específica de la secuencia.

[Ejemplos en h5p.org](#)[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Un generador de códigos QR. El editor es muy sencillo (pero de momento en inglés):

KewAr Code

Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

C++ Reference

Code type *

Select what kind of code you want to generate

URL

URL

URL *

URL to link to (must start with https:// or http://)

https://www.cplusplus.com/reference/

Behavioural settings

Code color

Background color

Maximum size

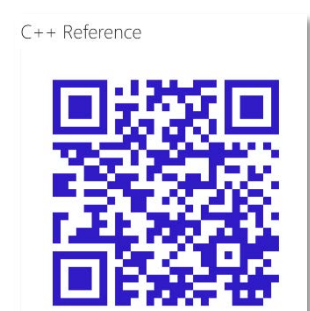
Maximum size for the code given in CSS notation (pixels by default if only a number is given)

Horizontal alignment *

Set horizontal alignment if you set a maximum size

center

Proporcionamos un título, elegimos el tipo de código (*Code Type*: contacto, evento, email, URL, ...), ponemos la información asociada y, en *Behavioural settings*, elegimos los colores (del código y del fondo), el tamaño máximo y su alineación horizontal.





[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplo en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta nos permite crear fácilmente una línea temporal en la que estarán reflejados los eventos que indiquemos. Primero proporcionamos información general en la sección *Timeline*, que cambia al nombre del título proporcionado (*Historia de...*):

Timeline

Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Línea temporal

▼ Historia de los lenguajes de programación

Título *

El título principal de la línea de tiempo va aquí (primera página)

Historia de los lenguajes de programación

Cuerpo de texto

El cuerpo principal de la línea de tiempo va aquí (primera página).

Aparición de los lenguajes de programación a lo largo del tiempo.

Nivel de zoom predeterminado

Esto modificará el nivel de zoom predeterminado. Equivale a presionar el botón acercar o alejar el número especificado de veces. Los números negativos se alejan. el valor predeterminado es 0

0

Imagen de fondo

Una imagen para mostrar como fondo.

Editar imagen Editar copyright

Altura *

La altura en píxeles

600

Activo

Además de indicar el título de la línea temporal y una descripción (*Cuerpo de texto*), podemos proporcionar una imagen de fondo e indicar el nivel de zoom y la altura de la imagen de fondo (en píxeles).

La sección *Activo* permite añadir un medio (imagen, vídeo, ...), un texto de créditos (*copyright*) y un subtítulo para el medio. Una vez proporcionado el medio, el nombre de la sección cambia al URL.



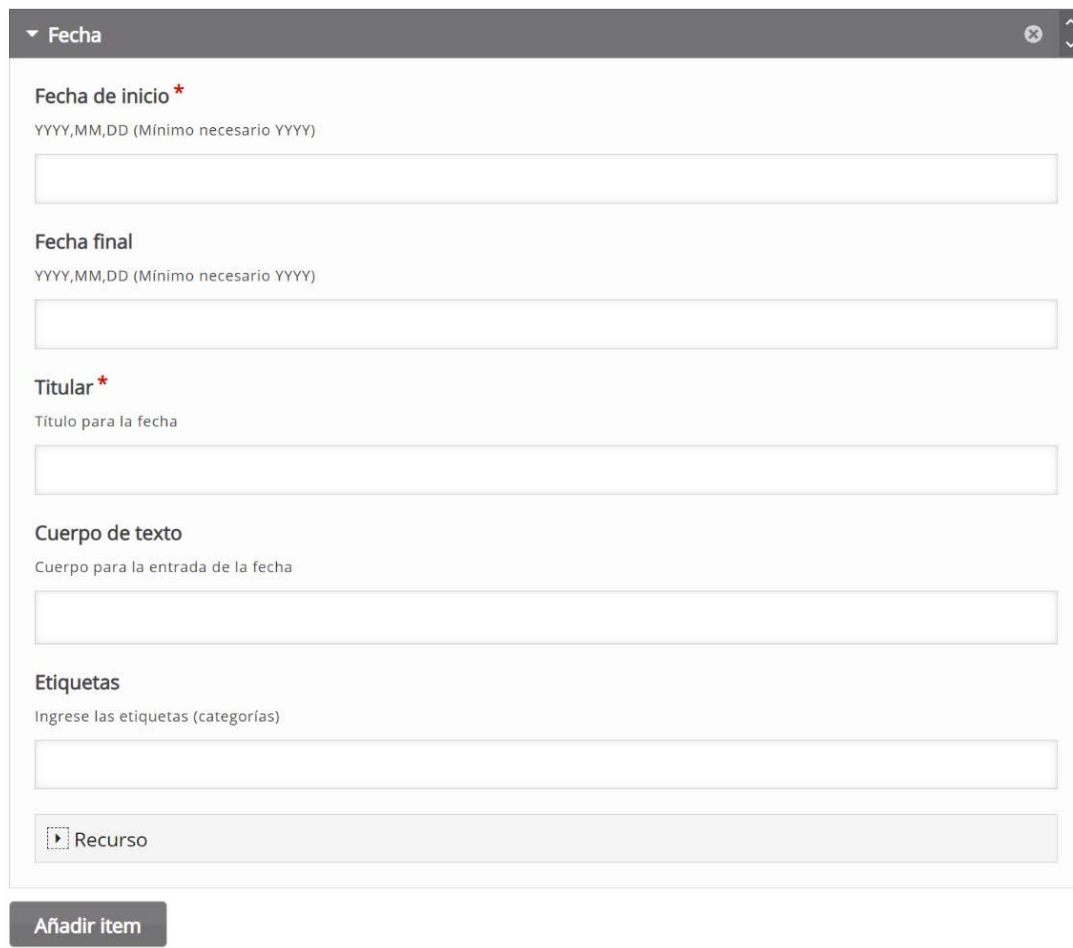
▼ https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_pro...

Medio
Enlace URL a los medios (Twitter, YouTube, Flickr, Vimeo, Google Maps y SoundCloud son actualmente compatibles)

Créditos
Créditos de los medios

Subtítulo
La descripción del subtítulo va aquí

Una vez configurada la página inicial de la línea temporal procedemos a crear los eventos que habrá en la línea temporal. Lo hacemos en cada sección *Fecha*:



▼ Fecha

Fecha de inicio *
YYYY,MM,DD (Mínimo necesario YYYY)

Fecha final
YYYY,MM,DD (Mínimo necesario YYYY)

Titular *
Título para la fecha

Cuerpo de texto
Cuerpo para la entrada de la fecha

Etiquetas
Ingrese las etiquetas (categorías)

Recurso

Añadir ítem

La sección cambia a la fecha de inicio una vez que la proporcionamos. Si se trata de un evento de un intervalo, también indicaremos la fecha final. El titular aparecerá en la línea temporal y el cuerpo del texto cuando se pulsa en el elemento.

1954

Fecha de inicio *
YYYY,MM,DD (Mínimo necesario YYYY)

Fecha final
YYYY,MM,DD (Mínimo necesario YYYY)

Titular *
Título para la fecha

Cuerpo de texto
Cuerpo para la entrada de la fecha

Etiquetas
Ingrese las etiquetas (categorías)


► <https://es.wikipedia.org/wiki/Fortran>

También podemos especificar un recurso:

► <https://es.wikipedia.org/wiki/Fortran>

Medio
URL a los medios (Twitter, YouTube, Flickr, Vimeo, Wikipedia, Google Maps y SoundCloud son actualmente compatibles).

Miniatura
Agrega una miniatura si es necesario, 32x32



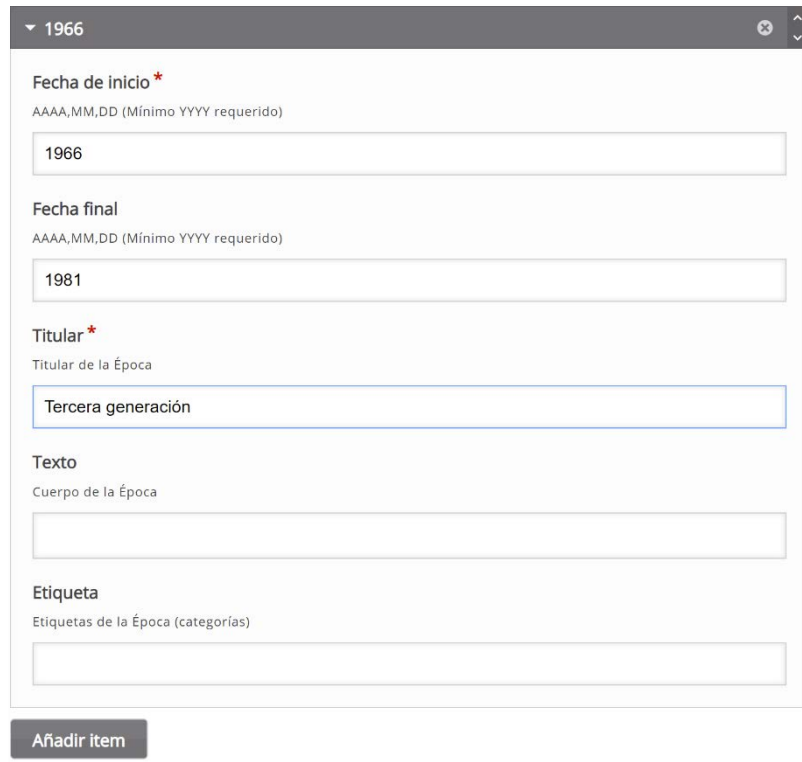
Crédito
Créditos a los medios

Subtítulo
Texto del subtítulo

La sección cambia al URL que se proporcione en el campo *Medio*. También podemos proporcionar una imagen que acompañe al titular (*Miniatura*) y textos de créditos y de subtítulo para el medio, que se mostrará sobre la línea cuando se pulse en el evento (se *incrusta* la información del medio, que ha de ser de ciertos sitios web, como se indica).

Podemos añadir más fechas con el botón *Añadir item* de la lista de fechas.

También podemos añadir épocas (con su propio botón *Añadir item*):



Formulario de edición de una época en una línea temporal. El formulario está dividido en secciones con campos de entrada:

- Fecha de inicio ***: Campo con el valor "1966".
- Fecha final**: Campo con el valor "1981".
- Titular ***: Campo con el valor "Tercera generación".
- Texto**: Campo vacío para el cuerpo de la época.
- Etiqueta**: Campo vacío para las etiquetas de la época (categorías).

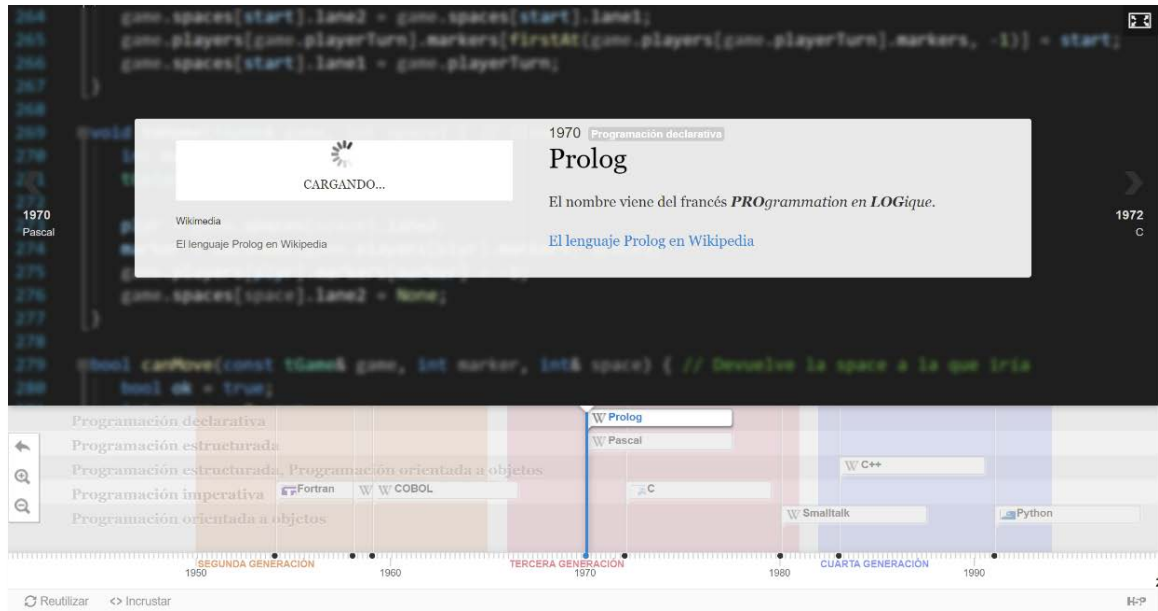
En la parte inferior del formulario hay un botón "Añadir item".

Cuando se pone en marcha el contenido de línea temporal se muestra algo así:



En la parte inferior está la propia línea temporal, en la que están sombreadas las distintas épocas establecidas y sobre la que hay etiquetas con los distintos elementos, colocadas en el año establecido. En la parte superior se muestra una portada, con el título y el cuerpo a la derecha, y a la izquierda la información del medio que se indicó, obtenida, en este caso, de la página de Wikipedia.

Cuando pulsamos en un elemento de la línea temporal, se muestra, en la parte superior, la información de ese elemento:



(Aunque en la portada sí que se muestra la información obtenida de la Wikipedia, en las páginas de los elementos de la línea temporal no termina de cargarse.)



Sencillamente una lista de los últimos tweets de una cuenta de Twitter. Simplemente hay que dar un título, indicar el nombre de usuario de Twitter y el número de últimos tweets a mostrar. También se puede activar que se muestren las respuestas.

No he conseguido hacerlo funcionar (siempre va a una cuenta del propio Twitter), pero en Moodle es muy sencillo incrustar la lista de tweets de una cuenta de Twitter en un bloque HTML, por lo que este contenido H5P no resulta muy útil realmente.

Contenidos H5P que conducen ejercicios

Puntuación: 1 Tiempo: 00:16

$14 \div 2 = ?$

7	17	8
14	4	6

Arrastre las palabras a los cuadros correctos

Dáblele a la el

arroz abad zorra

Arrastrar y soltar

Nombres	Verbos
Comida	Comer
Salto	

Saltar

Pasear

Find the words

S	A	N	T	A	N	D	E	R	M
A	R	D	E	V	E	T	N	O	P
N	N	S	M	S	N	O	E	L	V
Q	D	O	E	U	D	J	U	Y	A
O	U	I	L	V	R	J	P	V	L
A	M	V	R	E	I	C	Q	S	E
B	D	S	R	D	C	L	I	Q	N
L	Q	J	M	M	A	R	L	A	C
I	G	Y	P	G	U	M	A	A	I
B	C	A	C	E	R	E	S	B	A

Find the words

- MADRID
- BARCELONA
- ✓ VALENCIA
- BILBAO
- PONTEVEDRA
- LEON
- SEVILLA
- ✓ CACERES
- ✓ SANTANDER
- ✓ MURCIA

¿Cuáles de estos bucles de C++ comprueban la condición al principio?

Bucle `do..while`

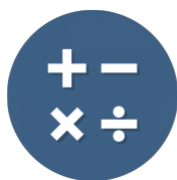
Bucle `while`

Bucle `do..until`

Bucle `for`

Bucle `repeat..until`

Comprobar

[Tutorial en h5p.org](#)[Ejemplos en h5p.org](#)[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Un examen con preguntas sobre aritmética. Se elige el tipo de operaciones que se quiere que se practique y el número de preguntas. Se genera automáticamente el examen con las preguntas.

Arithmetic Quiz

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Un test de aritmética

Introducción
El texto introductorio (máximo 100 caracteres)

Responde las preguntas que se plantean

Tipo de examen *
Examen de Operaciones Aritméticas

Tipo Aritmético *
División

Máx número de preguntas *
10

Parámetros y textos

Aquí puedes editar parámetros o traducir textos utilizados en este contenido. Idioma: Spanish (Español)

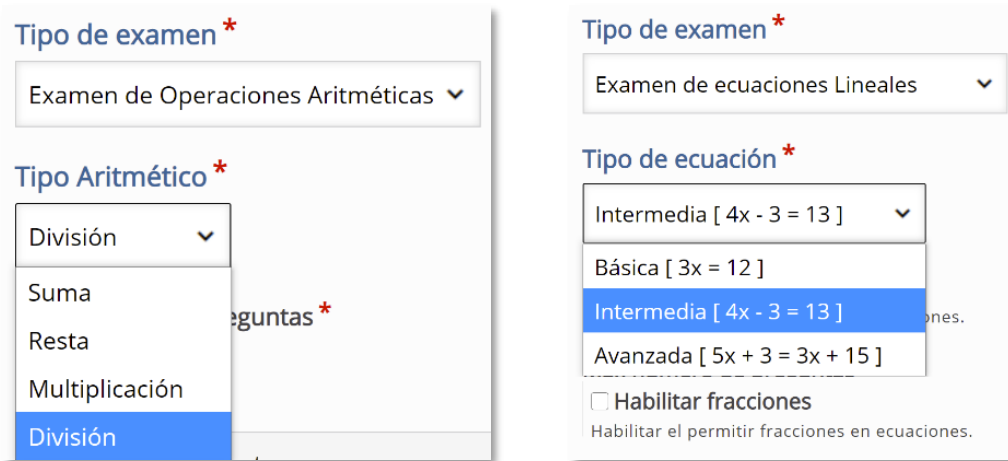
▶ Arithmetic Quiz

Además de proporcionar el título y una introducción, se elige el tipo de examen:

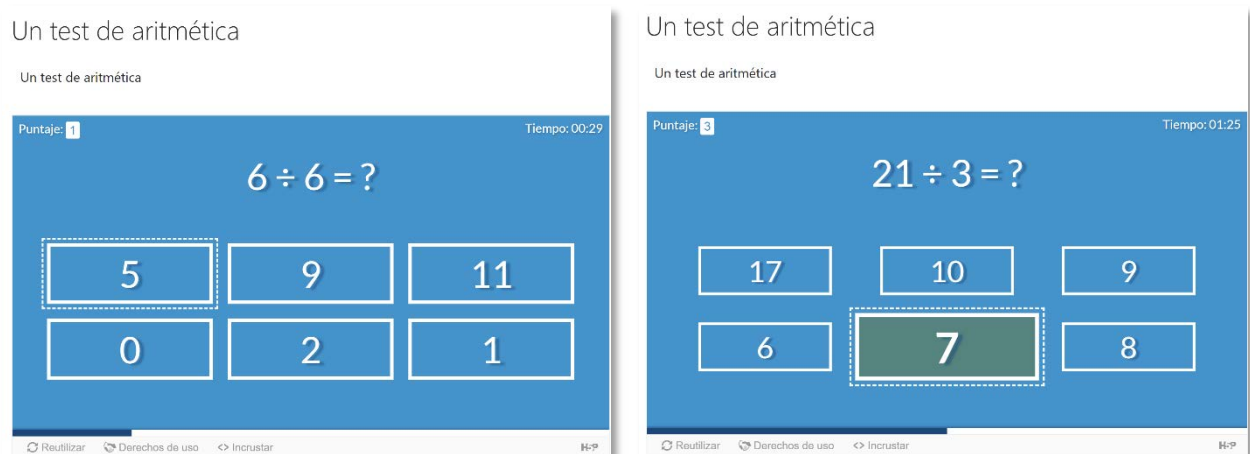
- Operaciones aritméticas
- Ecuaciones lineales

El número de preguntas se indica en el campo *Máx número de preguntas*.

Para cada tipo de operaciones se elige qué practicar exactamente:



Cuando se ejecuta el contenido se genera aleatoriamente un examen con el número de preguntas indicado. Ejemplos de preguntas:



El examen no tiene tiempo límite, aunque se cronometra y al finalizar se muestran las respuestas acertadas y el tiempo utilizado:





[Tutorial en h5p.org](#)
[Ejemplos en h5p.org](#)

Este contenido permite reproducir audios como dictados para que los estudiantes escriban lo que oyen. La creación de los dictados (frases) resulta muy sencilla, aunque el editor todavía no ha sido traducido al español:

Dictation

Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

▶ **Media**

Task description *

Describe your task here.

Sentences *

1. Sentence ✕

+ **AÑADIR SENTENCE**

Description

You can optionally put a simple description above the text input field, useful e.g. for dialogues.

Sound sample *

Sentence spoken in normal speed

Sound sample slow

Sentence spoken in slow speed

Text *

Text that should be written. You can add alternate spellings to a word by adding a vertical line (|) behind followed by an alternative.


Overall Feedback

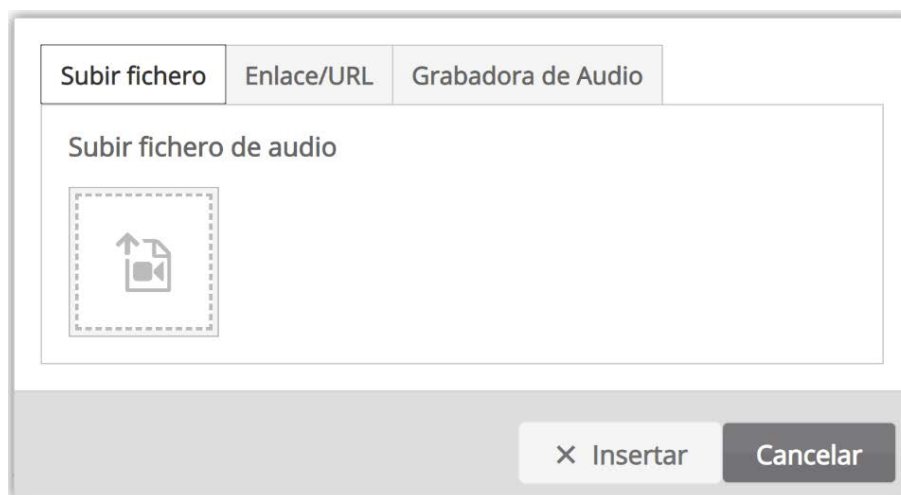
▶ Behavioural settings


▶ Parámetros y textos

Además de una descripción general del ejercicio (*Task description*), tenemos una lista de frases y las tres secciones generales que vimos en la introducción.

Cada frase (*Sentence*) consiste en una descripción opcional, dos audios con la frase a reproducir (velocidad normal y más lenta) y el texto de esa frase.

Con el botón  de cada audio se puede subir un archivo con el audio, proporcionar el URL de un audio de internet o usar la grabadora para crear el audio:



Con el botón **AÑADIR SENTENCE** (sic) se pueden añadir otras frases y, como con otras listas de elementos, las etiquetas se pueden arrastrar para cambiar su orden, así como intercambiar con el siguiente o el anterior pulsando la flecha correspondiente, o bien eliminar con el botón .

Overall Feedback es la sección de realimentación general que se explica en la introducción del tutorial. La sección de ajustes de comportamiento (*Behavioural settings*) permite proporcionar información sobre cómo se ha de comportar el contenido H5P. Podemos indicar el número máximo de veces (*Maximum tries*) que se podrán escuchar el audio normal y el lento (*slow speed*) o si se deben ignorar los signos de puntuación. La opción *Custom typo display* hace que se muestren de forma distinta las erratas que los errores claros de transcripción. *Value of typos* permite escoger en qué medida se penalizarán las erratas (0%, 50% o 100%) frente a los errores reales⁸.

En el texto que hay que reproducir puede haber palabras alternativas, separándolas con una barra vertical (valla|vaya|baya), por escucharse de la misma forma (o muy parecida). La opción *Presentation of alternate solutions* permite elegir entre que se muestren, en la corrección, todas las alternativas o sólo la primera.

⁸ En palabras de entre 3 y 9 letras se admite una letra mal como errata; en las de más de 9 letras, hasta dos.

Behavioural settings

Maximum tries
Will limit the number of times the samples for each sentence can be listened to.

Maximum tries for slow speed
Will limit the number of times the slow samples for each sentence can be listened to.

Ignore Punctuation marks
If checked, punctuation marks will not be considered for scoring.

Custom typo display
If checked, typos will be displayed in a custom style distinguishing them from clear mistakes.

Value of typos *
Determine to which extent typing errors (word with 3-9 characters: up to 1 mistake, word with more than 9 characters: up to 2 mistakes) count as a real mistake.

50 %

Presentation of alternate solutions *
Define which alternatives should be presented for wrong or missing words in the solution.

Show only first alternative

Writing direction *
Set whether the sentences' language is right-to-left or left-to-right.

Automatic detection

Splitting of characters
Activate if particular characters (e.g. Chinese Han characters) should be split into separate words automatically.

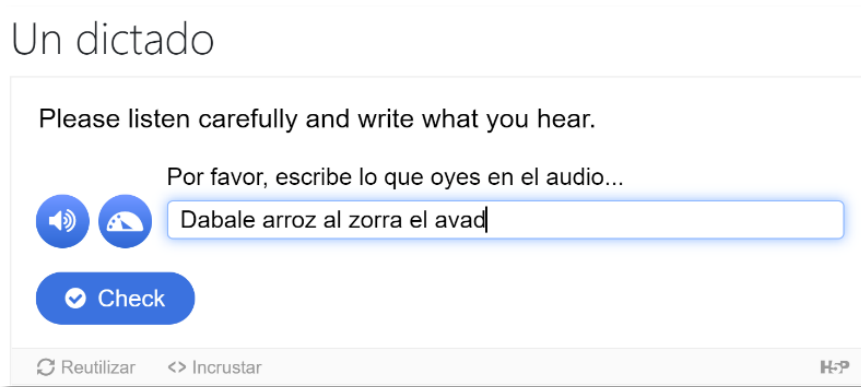
Enable "Retry"

Enable "Show solution" button

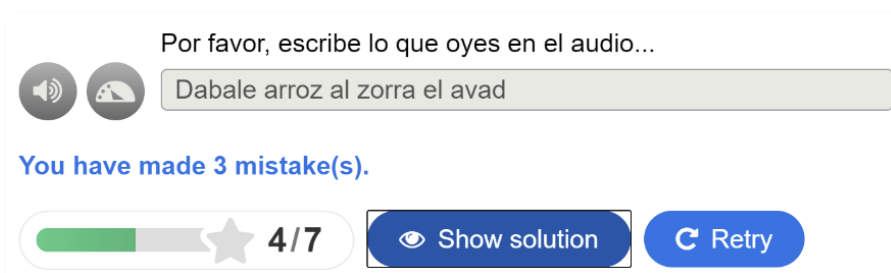
También se puede indicar la dirección en la que se escribirá la frase (izquierda a derecha o viceversa, o si se ha de detectar automáticamente (opción por defecto).

Y si, para idiomas como el Chino, se han de separar automáticamente ciertos caracteres en palabras (*Splitting of characters*), así como si se ha de mostrar el botón para reintentar (*Retry*) el ejercicio y el botón de mostrar solución (*Show solution*).

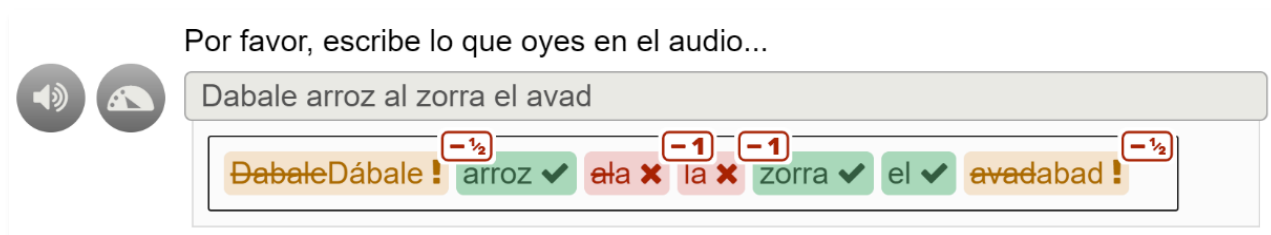
Cuando se ejecuta el contenido H5P, el estudiante ve algo así:



A la izquierda del cuadro de texto en el que escribir la frase hay dos botones para oír el audio a velocidad normal y a velocidad más lenta. El botón *Check* compara la frase con la solución y muestra el número de errores cometidos:



Si se ha permitido, aparecerán los botones que permiten mostrar la solución o volver a intentarlo (*Retry*). Con el botón *Show solution* se pueden ver los errores detectados:

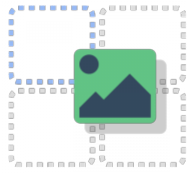


Se puede ver que las erratas (!) se penalizan la mitad (*Value of typos* en el 50%).

- 👁 Recuerda que puedes traducir los textos y botones de la interfaz por medio de la sección *Parámetros y textos*.

Arrastrar y soltar (*Drag and Drop*)

[Ir a categoría]



[Tutorial en h5p.org](#)
[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta permite crear un ejercicio del tipo arrastrar y soltar, en el que hay que arrastrar botones a zonas del área de trabajo y soltarlos en las zonas correctas. Puede haber un botón a colocar en una zona o varios botones a colocar en distintas zonas de la imagen o imágenes.

El contenido se crea en dos pasos. En el primer paso (*Ajustes*) establecemos el fondo para el ejercicio. Podemos cargar una imagen para el fondo o indicar el tamaño del área de trabajo:

Drag and Drop

Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Arrastrar y soltar

Paso 1 Ajustes **Paso 2** Trabajo

Imagen del fondo
Opcional. Seleccione una imagen para usar como fondo para su trabajo de arrastrar y soltar.

+ Añadir

Tamaño del trabajo *
Especifique que tan grande (en px) debería ser el área de juego.

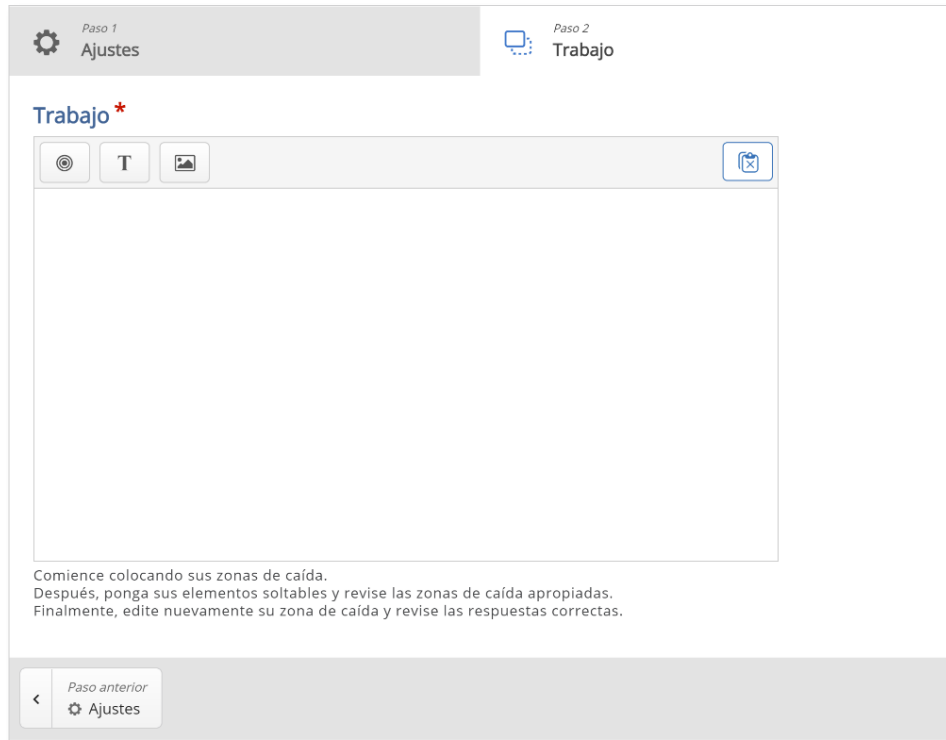
620 x 310

Paso siguiente Trabajo >


En este caso no cargaremos imagen y dejaremos el tamaño como está.

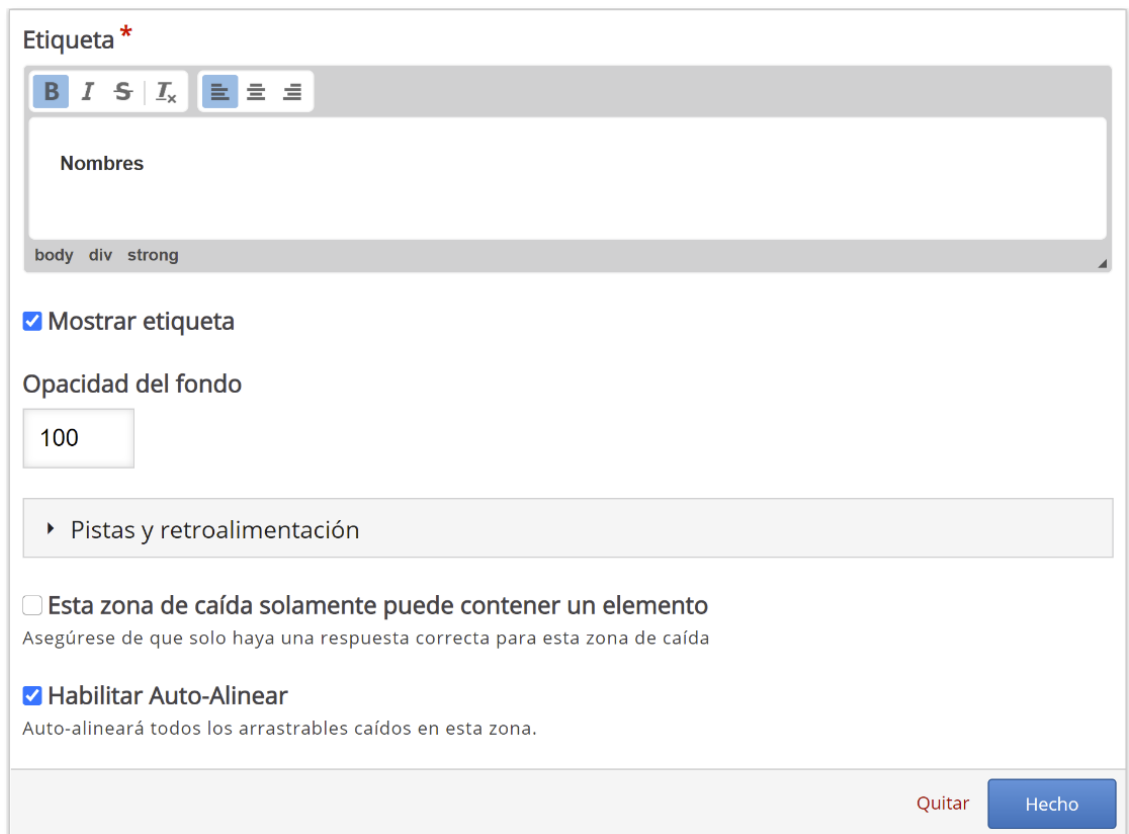
El segundo paso consiste en establecer las zonas donde soltar y los botones a soltar.

Pulsamos en la pestaña derecha (*Paso 2, Trabajo*), o el botón inferior (*Paso siguiente, Trabajo*), y veremos el área del contenido y botones encima de ella para poder añadir distintos elementos. (Podemos volver al paso anterior si queremos.)



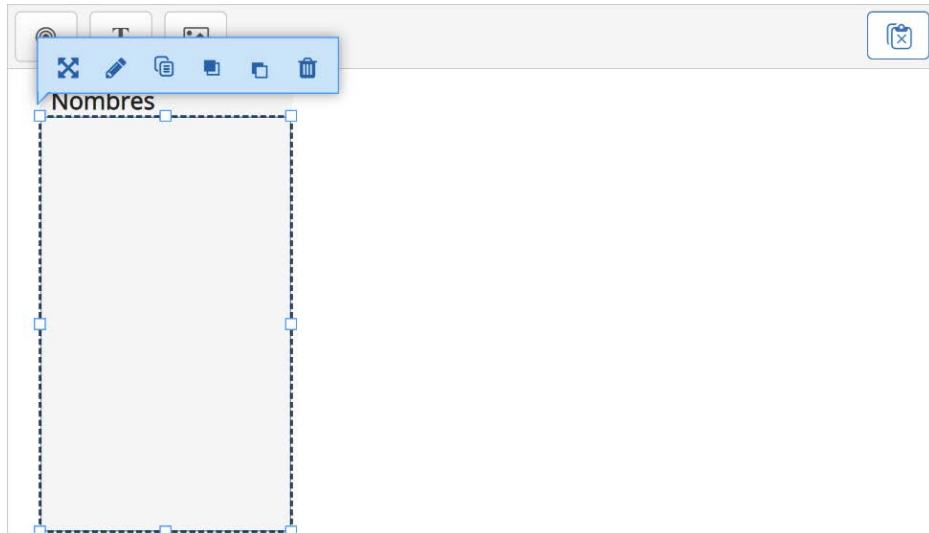
Los tres botones, sirven, por orden, para colocar un recuadro como zona donde soltar, un botón arrastrable o una imagen arrastrable.

 Inserta una zona de caída donde soltar uno o varios botones o imágenes.



La zona puede tener una etiqueta arriba (escribimos el texto y marcamos la opción *Mostrar etiqueta*). Podemos elegir si sólo se puede soltar un botón en esta zona y, si puede haber varios, si se han de alinear automáticamente.

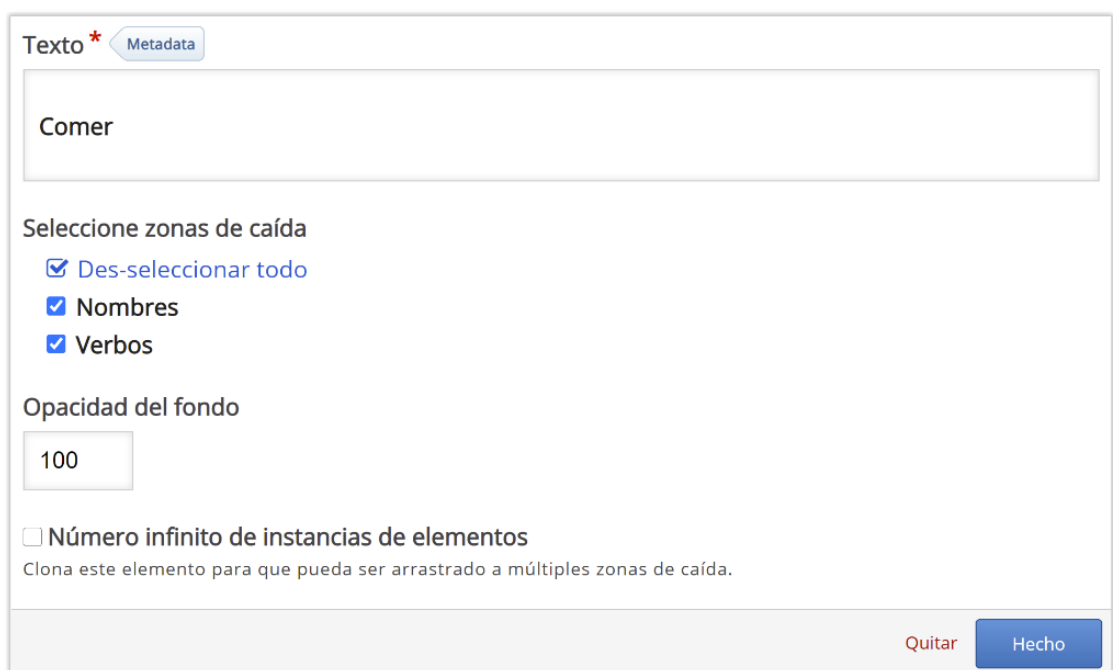
Al pulsar el botón *Hecho* veremos el recuadro de la zona en el editor para darle tamaño y colocarla donde queramos:



Si queremos crear otras zonas de igual tamaño podemos copiar la zona (barra de menú de la zona) y luego usar el botón *Pegar* de arriba a la derecha.

Copiamos y pegamos para tener otra con *Verbos* como etiqueta (tras pegarla hay que editar sus propiedades con el botón lápiz del menú de la zona).

T Inserta un botón para arrastrar y soltar.



El botón contendrá el texto que indiquemos. Seleccionamos las zonas donde se podrá soltar el botón (todas, normalmente). La opción de abajo permite que haya infinitas instancias del botón que se puedan soltar en varias zonas.

Al pulsar el botón *Hecho* veremos el botón de la zona en el editor para darle tamaño y colocarlo donde queramos. Si queremos crear otros botones de igual tamaño podemos copiarlo (barra de menú del botón) y luego usar *Pegar* (arriba a la derecha). Lo copiamos una vez y lo pegamos varias veces. Para cada uno, editamos sus propiedades (botón lápiz) para cambiar el texto:



Inserta una imagen a arrastrar y soltar, en lugar de un botón. Podremos cargar la imagen y elegir la zona donde se ha de soltar. (También se pueden poner imágenes que no se puedan soltar en ninguna zona de caída como parte del escenario.) En este ejemplo no insertamos imágenes.

Una vez que tenemos todos los botones creados volvemos a la configuración de las zonas de caída para indicar, en cada una, qué botones son los correctos para esa zona:

A screenshot of a configuration dialog box. At the top, it says 'Etiqueta *' in red. Below that is a text input field containing the word 'Nombres'. Underneath is a checked checkbox labeled 'Mostrar etiqueta'. Below that is the section 'Seleccionar elementos correctos' with a list of options: 'Seleccionar todo' (unchecked), 'Texto: Comer' (unchecked), 'Texto: Comida' (checked), 'Texto: Salto' (checked), 'Texto: Saltar' (unchecked), 'Texto: Pasear' (unchecked), 'Texto: Paseo' (checked), and 'Texto: Andar' (unchecked).

La herramienta tiene una sección de realimentación general (ya la explicamos en la introducción del tutorial).

La sección de ajustes de comportamiento nos permite configurar cómo se ha de comportar el ejercicio:

☑ Ajustes de comportamiento

Habilitar "Reintentar"

Requerir entrada del usuario antes de que pueda verse la solución

Dar un punto por todo el trabajo
Deshabilitar dar un punto por cada arrastrable que es colocado correctamente.

Aplicar penalización
Aplicar penalizaciones por elementos caídos en las zonas de caída incorrectas. Esto debe ser habilitado cuando los mismos elementos pueden ser soltados en múltiples zonas de caída, o si solamente hay una zona de caída. Si esto no está habilitado, los estudiantes podrían hacer coincidir todos los ítems a todas las zonas de caída y siempre recibirían un puntaje completo.

Habilitar explicación del puntaje
Mostrar una explicación del puntaje al usuario al revisar sus respuestas (si la opción para 'Aplicar penalizaciones' ha sido seleccionada).

Opacidad del fondo para arrastrables
Si este campo está activado, anulará la opacidad configurada en todos los elementos arrastrables. Esto debería ser un número entre 0 y 100, donde 0 significa transparencia completa y 100 significa sin transparencia

Resaltado de Zona de Caída
Elegir cuando resaltar las zonas de caída.

Al arrastrar ▾

Espaciado para Auto-Alinear (en px)

Habilitar Pantalla Completa
Activar esta opción para habilitar el botón para pantalla completa.

Mostrar puntos del puntaje
Mostrar puntos ganados por cada respuesta. No disponible cuando está habilitada la opción para 'Dar un punto para todo el trabajo'.

Mostrar Título
Desactivar esta opción si no desea que se muestre este título. El título solamente será mostrado en resúmenes, estadísticas, etc.

Las opciones se entienden bien, en general. La puntuación del ejercicio puede ser por cada acierto o por el trabajo completo (*Dar un punto por todo el trabajo*). Si es por cada acierto, se puede aplicar penalización por los fallos, y se puede elegir entre explicar la puntuación obtenida o no, y mostrar los puntos obtenidos por cada botón arrastrable.

También se puede hacer que las zonas de caída estén resaltadas siempre o que se resalten mientras se arrastra un botón (o que no se resalten nunca).

Cuando se ejecuta el ejercicio, el estudiante arrastra cada botón a la zona que cree que le corresponde:



Una vez que ha arrastrado los botones podrá pulsar en el botón *Revisar* para ver qué tal le ha ido (se le aplica penalización por los fallos):



Arrastrar palabras (*Drag the Words*)

[Ir a categoría]



[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta permite crear un ejercicio en el que el estudiante deba arrastrar palabras a sus posiciones correctas dentro de un texto. Además de un título y una descripción de la tarea, simplemente se ha de proporcionar ese texto general, con indicación de las palabras arrastrables en sus posiciones correctas. (La herramienta muestra unas instrucciones que se pueden ocultar.)

Drag Text

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Palabras arrastrables

Descripción de la tarea *
Describe cómo el usuario debería resolver la tarea.

Arrastre las palabras a los cuadros correctos

Texto * Mostrar instrucciones

Oslo es la capital de Noruega, *Estocolmo* es la capital de Suecia y *Copenhague* es la capital de Dinamarca. Todas las ciudades están ubicadas en la península Escandinava:Parte norte de Europa*.

Comentarios generales

Configuraciones de comportamiento.

Parámetros y textos

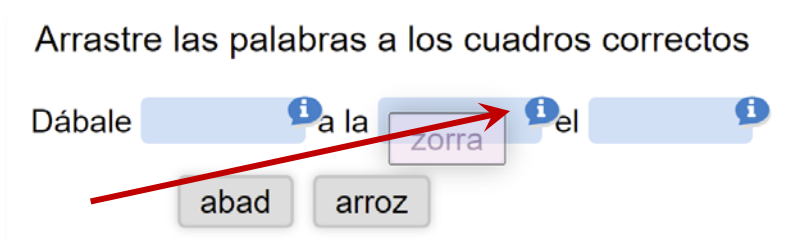
Simplemente hay que escribir el texto en el cuadro inferior (contiene inicialmente un ejemplo), siguiendo las instrucciones: las palabras arrastrables se identifican por estar entre asteriscos. La palabra puede ir seguida de dos puntos (:) y una pista que se mostrará (*sugerencia textual*); también se pueden poner comentarios a mostrar al final, empezando por \+ para el caso de acierto y \- para el caso de fallo.

Por ejemplo, si ponemos el siguiente texto:

Dábale *arroz:Un cereal\+¡Correcto!\-No, prueba de nuevo* a la *zorra:Un animal\+¡Correcto!\-¡Incorrecto!* el *abad:Un cargo eclesiástico*

Hay tres palabras arrastrables: arroz, zorra y abad. Cada una con una pista y las dos primeras con comentarios de corrección.

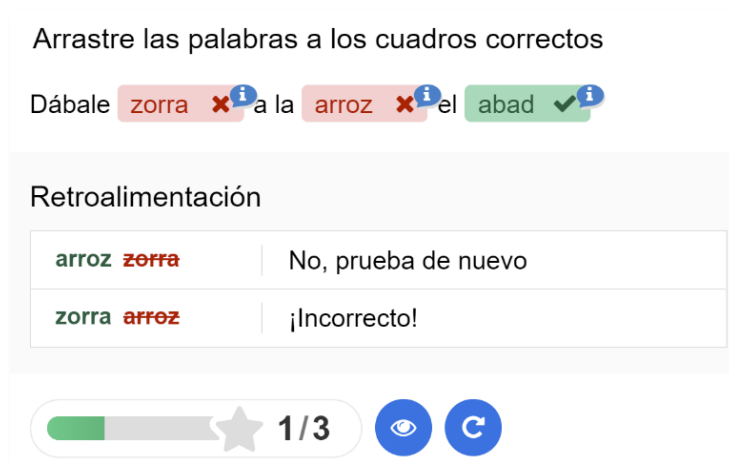
El ejercicio se mostrará así, con el estudiante arrastrando una de las palabras:



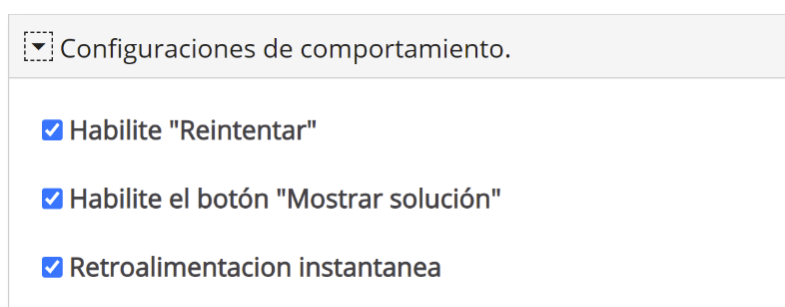
Si pulsa en una de las pistas (i) se le mostrará la sugerencia correspondiente:



Tras colocar las palabras, se muestran la puntuación y los comentarios de corrección:



En la sección *Configuraciones de comportamiento* elegimos cómo se ha de comportar:





[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta permite crear un contenido H5P en el que el estudiante ha de escribir una redacción, un texto en el que podemos detectar ciertas palabras clave para proporcionar una realimentación sobre la redacción:

A screenshot of the H5P Essay tool interface. The interface is titled "Essay" and has a "Metadata" tab selected. It contains several sections: "Redacción" (a text input field), "Medio" (a dark grey bar with a right-pointing arrow), "Descripción del trabajo*" (a text input field with a placeholder "Describe quién fue Augusta Ada King en una redacción de entre 250 y 500 caracteres..."), "Texto de ayuda" (a text input field with a placeholder "Este libro es acerca de ..."), "Solución de muestra" (a blue bar with a downward arrow), "Introducción" (a text input field), "Texto de solución de muestra" (a text input field with a placeholder "Augusta Ada King, más conocida como Ada Lovelace por ser Condesa de Lovelace, nació el 10 de diciembre de 1815 en Londres. Se la conoce también como la primera programadora de la historia por sus notas sobre la Máquina Analítica de Charles Babbage, que se consideran lo primeros algoritmos de la computación. El lenguaje de programación Ada se llama así en su honor."), and "Palabras clave*" (a list of key words, currently showing "1. Palabra clave" and a "Palabra clave*" input field).

Además de dar un título al contenido, describimos el tema de la redacción y ponemos, si queremos, un texto de ayuda y una posible solución a mostrar al estudiante al final.

A continuación proporcionamos una lista de palabras clave, con posibles variaciones:

Palabras clave *

1. Lovelace ✕

2. condesa ✕

+ AÑADIR PALABRA CLAVE

Palabra clave *

Palabra clave o frase a buscar. Use un asterisco '*' como un comodín para uno o más caracteres. Use una diagonal '/' al principio y al final para emplear una expresión regular.

condesa

Variaciones

Añada variaciones opcionales para esta palabra clave. Ejemplo: Para una 'ciudad' añada las alternativas 'poblado', 'municipio' etc. Se otorgarán puntos si el usuario incluye cualquiera de las alternativas especificadas.

Variación de palabra clave ✕

nobleza

Añadir variation

▸ Puntos, Opciones y Retroalimentación

Para cada palabra clave tenemos una sección *Puntos, Opciones y Retroalimentación*:

▾ Cierto: es más conocida por el apellido Lovelace

Puntos *

Puntos que obtendrá el usuario si incluye esta palabra clave o sus alternativas en la respuesta.

3

Ocurrencias *

Define cuantas ocurrencias de la palabra clave o sus variaciones deberían ser premiadas con puntos.

1

MAYÚSCULAS/minúsculas importan

Asegurarse que la entrada del usuario sea exactamente la misma que la respuesta.

Perdonar errores menores

Esto aceptará errores tipográficos menores (3-9 caracteres: 1 error, más de 9 caracteres: 2 errores).

Retroalimentación si palabra clave incluida

Esta retroalimentación será mostrada si el usuario incluye esta palabra clave o sus alternativas en la respuesta.

Cierto: es más conocida por el apellido Lovelace

Retroalimentación si palabra clave falta

Esta retroalimentación será mostrada si el usuario no incluye esta palabra clave o sus alternativas en la respuesta.

No indicas que se la conoce más como Ada Lovelace

Palabra de retroalimentación mostrada si palabra clave incluida *

Esta opción le permite especificar cual palabra será mostrada al frente de su retroalimentación si una palabra clave fue encontrada en el texto.

palabra clave

Palabra de Retroalimentación mostrada si palabra clave falta *

Esta opción le permite especificar cual palabra clave será mostrada al frente de su retroalimentación si una palabra clave no fue encontrada en el texto.

palabra clave

— El título de la sección cambia al texto de *Retroalimentación si palabra clave incluida*.

Aquí se muestra para la palabra clave *Lovelace*.

Indicamos cuántos puntos se darán por haber incluido la palabra en la redacción y cuántas veces ha de aparecer. También si debe coincidir en mayúsculas y minúsculas, si se han de perdonar las erratas⁹ (*errores menores*) y la retroalimentación para los casos en que la palabra esté o no, así como elegir si mostrar la palabra clave (o la variación proporcionada), la respuesta proporcionada o no mostrar nada.

Tenemos también una sección de ajustes de comportamiento:

▼ Ajustes del comportamiento

Número mínimo de caracteres
Especificar el número mínimo de caracteres que debe ingresar el usuario.

Número máximo de caracteres
Especificar el número máximo de caracteres que debe ingresar el usuario.

Tamaño de campo de entrada *
El tamaño del campo para entrada en cantidad de líneas que cubrirá

Habilitar "Reintentar"
Si se activa, los estudiantes pueden reintentar el trabajo.

Ignorar puntaje
Si se activa, los estudiantes solamente verán la retroalimentación que Usted proporcione para las palabras clave, pero sin puntaje.

Porcentaje aprobatorio
Porcentaje necesario para pasar

Porcentaje de dominio
Porcentaje que es necesario para el dominio. Configurar el porcentaje de dominio debajo de 100 % disminuirá el puntaje máximo posible respectivamente. Se usa para darle holgura a los estudiantes, no es para "aceptar graciosamente" soluciones que no contienen todas las palabras clave.

Anular sensibilidad a MAYÚSCULAS/minúsculas
Esta opción determina si la opción de "MAYÚSCULAS/minúsculas importan" será activada para todas las palabras clave.

Anular perdonar errores
Esta opción determina si la opción para "Perdonar errores" será activada para todas las palabras clave.

Casi todas las opciones se entienden con facilidad. El porcentaje de dominio indica el tanto por ciento de la puntuación máxima que se ha de conseguir para considerar que se domina la materia.

⁹ En palabras de entre 3 y 9 letras se admite una letra mal como errata; en las de más de 9 letras, hasta dos.

Cuando se pone en marcha el ejercicio, se muestra la descripción de la tarea y un área donde el estudiante escribirá su redacción:

Redacción

Describe quién fue Augusta Ada King en una redacción de entre 250 y 500 caracteres...

Augusta Ada King, más conocida como Ada Lovelace, nació el 10 de diciembre de 1815. Se la conoce como la primera programadora de la historia por sus notas sobre la Máquina Analítica de Charles Babbage. Era parte de la nobleza británica y murió el 27 de noviembre de 1852.

Caracteres restantes: 229

[Reutilizar](#) [<> Incrustar](#) H-P

Cuando ha escrito la redacción y pulsa el botón *Check* se le muestra la puntuación y los comentarios de retroalimentación:

Retroalimentación

Lovelace	Cierto: es más conocida por el apellido Lovelace
condesa	Efectivamente, Ada era Condesa de Lovelace
10 de diciembre de 1815	¡Bien! Indicas la fecha de nacimiento.
...	No dices dónde nació Ada
programadora	OK. Se la considera la primera programadora de la historia.
Charles Babbage	Conoció a Charles Babbage de joven y pronto empezó a trabajar con él.
Máquina Analítica	También llamada Máquina Diferencial
...	Sus notas se consideran los primeros algoritmos de la informática

34/40

El botón *Show solution* permite ver la solución que habíamos proporcionado. También puede el estudiante volver a intentar el ejercicio, pulsando el botón *Retry*.

Recuerda que puedes traducir los textos y botones de la interfaz por medio de la sección *Parámetros y textos*.

Rellenar los espacios (*Fill in the Blanks*)

[Ir a categoría]



Tutorial en h5p.org

Ejemplos en h5p.org

Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p

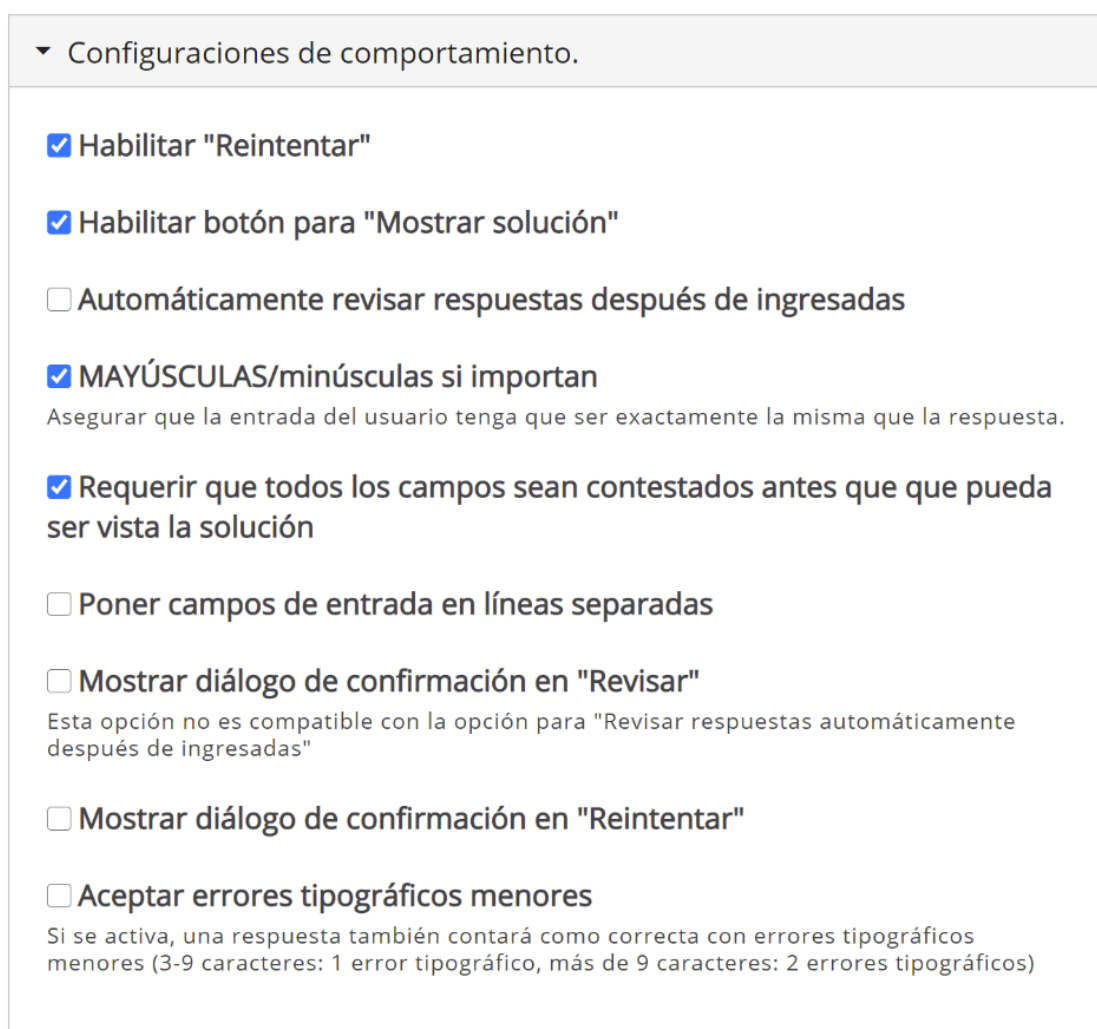
Esta herramienta permite crear un contenido H5P parecido al de Palabras arrastrables (*Drag the Words*), pero en lugar de arrastrar botones con las palabras a los espacios en blanco, en este el estudiante ha de escribir en esos espacios en blanco. El editor es muy similar al de arrastrar palabras:

The screenshot shows the H5P 'Fill in the Blanks' editor interface. At the top, there's a title field with the text 'Rellenar los espacios'. Below that is a 'Medio' section with a 'Descripción de la tarea' field containing the text 'Escribe las palabras que faltan...'. The main content area is titled 'Bloques de texto' and contains a 'Línea de texto' block with a yellow background. This block has a title 'i Instrucciones importantes' and a list of instructions: 'Se añaden espacios en blanco con un asterisco (*) delante y detrás de la palabra/frase correcta.', 'Respuestas alternativas se separan con una barra diagonal (/).', and 'Puede agregar un texto de consejo, mediante dos puntos (:) delante del texto consejo.'. Below the instructions is an 'Ejemplo:' box with the text 'El contenido H5P puede ser editado usando un *browser/web-browser:Algo que Usted usa todos los días*.'. Underneath the example is a text input field containing 'Oslo es la capital de *Noruega*.'. A red error message below the field reads 'La campo de texto es requerida y debe tener un valor.'. At the bottom, there's a blue button labeled 'AÑADIR BLOQUE DE TEXTO' and three expandable sections: 'Realimentación global', 'Configuraciones de comportamiento.', and 'Parámetros y textos'.

Se pueden incluir varios bloques de texto y en cada uno los *huecos* se indican con palabras clave entre asteriscos, que pueden tener alternativas separándolas con / y pistas empezando por dos puntos (:). Por ejemplo:

En la computadora escribimos cartas usando un **editor/procesador** de textos y pulsamos **Intro/Enter:Tecla muy usada del teclado** para crear un nuevo párrafo.

Tenemos las secciones habituales *Parámetros y textos*, *Realimentación global* y *Configuraciones de comportamiento*. En esta última sección elegimos cómo se ha de comportar el ejercicio:



▼ Configuraciones de comportamiento.

- Habilitar "Reintentar"**
- Habilitar botón para "Mostrar solución"**
- Automáticamente revisar respuestas después de ingresadas**
- MAYÚSCULAS/minúsculas si importan**
Asegurar que la entrada del usuario tenga que ser exactamente la misma que la respuesta.
- Requerir que todos los campos sean contestados antes de que pueda ser vista la solución**
- Poner campos de entrada en líneas separadas**
- Mostrar diálogo de confirmación en "Revisar"**
Esta opción no es compatible con la opción para "Revisar respuestas automáticamente después de ingresadas"
- Mostrar diálogo de confirmación en "Reintentar"**
- Aceptar errores tipográficos menores**
Si se activa, una respuesta también contará como correcta con errores tipográficos menores (3-9 caracteres: 1 error tipográfico, más de 9 caracteres: 2 errores tipográficos)

Como en otros ejercicios, podemos habilitar o no los botones para reintentar y para mostrar la solución. También hacer que se revise cada palabra una vez escrita, en lugar de todas al final, que las palabras deban escribirse o no exactamente como se han indicado (iguales mayúsculas/minúsculas) o que no se tengan en cuenta las erratas menores¹⁰.


¹⁰ En palabras de entre 3 y 9 letras se admite una letra mal como errata; en las de más de 9 letras, hasta dos.

También podemos elegir entre que la solución pueda o no pueda ser vista sin que se hayan escrito todas las palabras, que los campos en los que hay que escribir estén en líneas separadas o no y que se muestren o no cuadros de confirmación cuando el estudiante pulse los botones de reintentar y de mostrar solución.


Cuando se ejecuta el ejercicio, el estudiante ve los textos con campos de entrada en los que escribir las palabras que faltan.


Rellenar los espacios

Escribe las palabras que faltan...

En la computadora escribimos cartas usando un de textos y pulsamos  para crear un nuevo párrafo.

H-P




El estudiante ha de escribir las palabras que faltan. Si hay una pista puede pulsar en el icono  para verla:

En la computadora escribimos cartas usando un de textos y pulsamos  para crear un nuevo párrafo.

Tecla importante del teclado

Cuando ha introducido las palabras y pulsa el botón *revisar* verá sus aciertos y fallos:

Escribe las palabras que faltan...

En la computadora escribimos cartas usando un  de textos y pulsamos   para crear un nuevo párrafo.

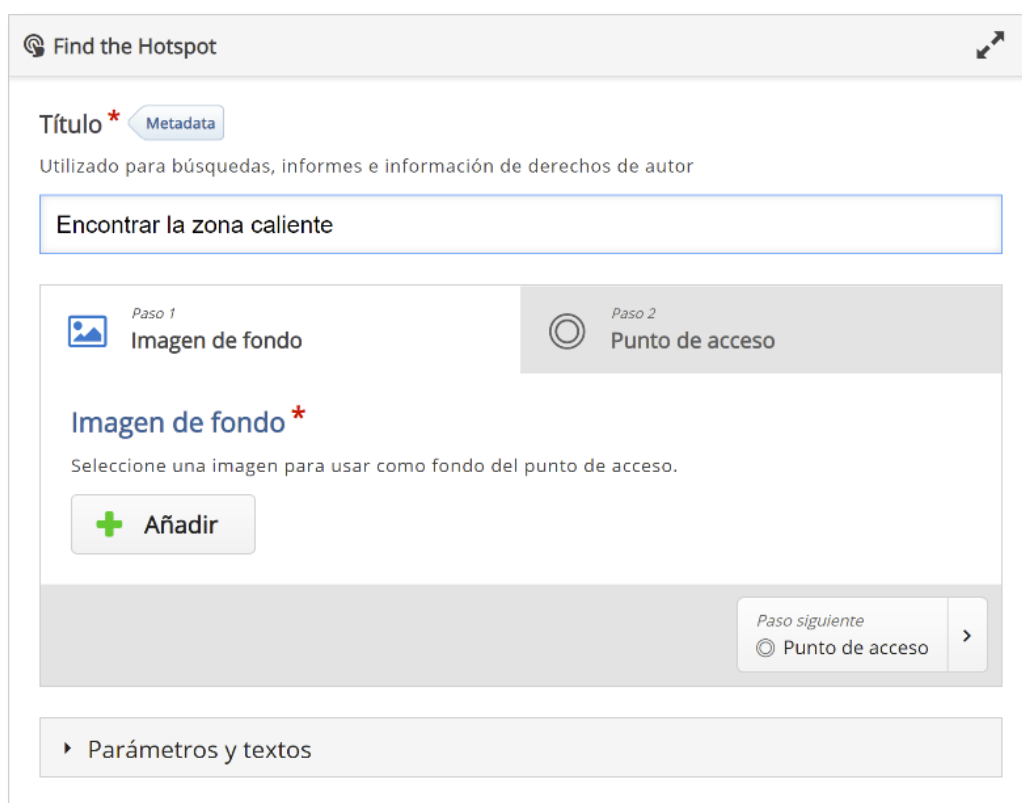
Si los hemos habilitado, podrá usar los botones para ver la solución y reintentarlo.



[Ejemplo en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

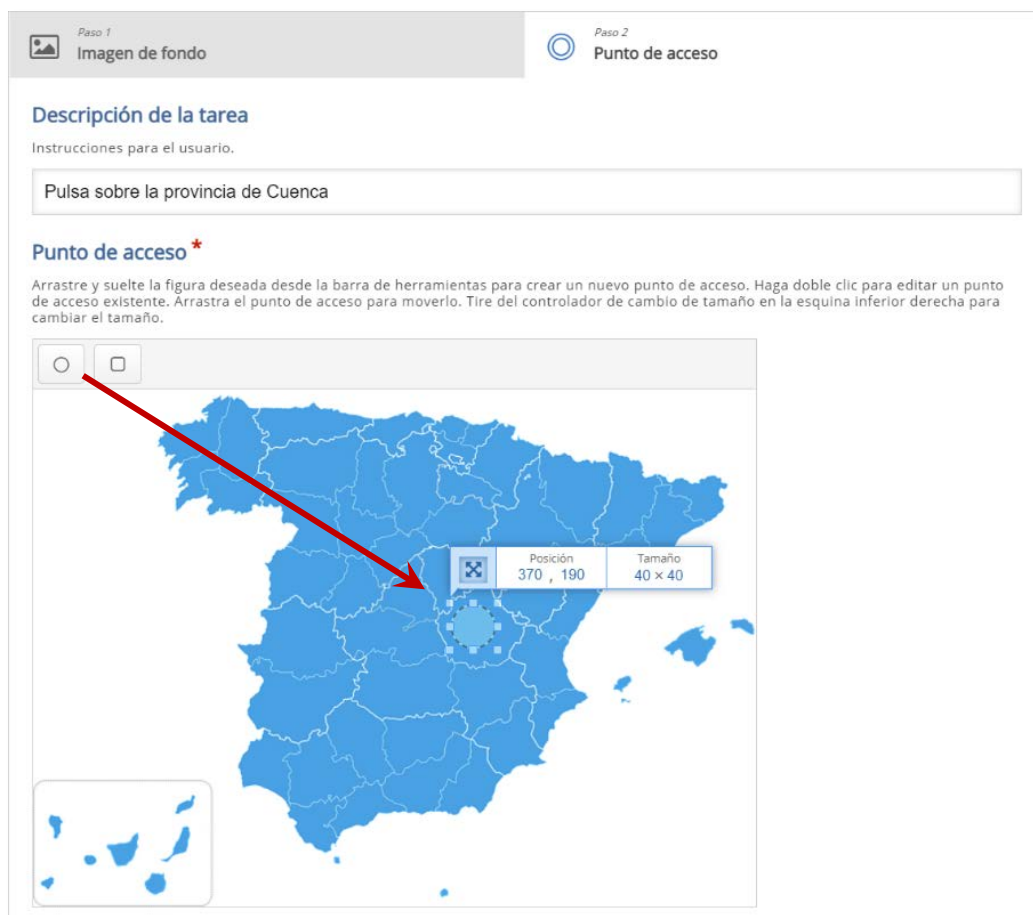
Esta herramienta permite crear un contenido H5P con una imagen de fondo en la que se ha marcado un punto de acceso (*zona caliente*) en la que se ha de pulsar para resolver correctamente el ejercicio. El editor es muy sencillo y se usa en dos pasos:



En el primer paso cargamos la imagen de fondo con el botón *Añadir*:



Después, en el segundo paso (*Punto de acceso*), colocamos la *zona caliente*, como óvalo o como rectángulo, sobre la imagen de fondo.



La zona se puede redimensionar y mover una vez colocada. (Si se mantiene la tecla Control -Ctrl- pulsada y se usan las teclas de flecha se mueve con más precisión).



Cuando se suelta la zona en la imagen de fondo se muestra un cuadro de diálogo en el que se puede establecer la zona como correcta y proporcionar un comentario de realimentación.

Se pueden poner otras zonas como incorrectas si se quiere, aunque si no se ponen, cualquier otro sitio se indicará que no es correcto.



Si se incluyó un comentario de realimentación se mostrará en el recuadro.

En el paso 2 hay algunas opciones más:

Comentario si el usuario selecciona un lugar vacío:

No, esa no es la provincia de Cuenca. Inténtalo de nuevo.

Mostrar comentarios en una ventana emergente

Reintentar

Texto del botón reintentar

Reintentar

Texto del botón Cerrar

Cerrar

The image shows a configuration panel for a location selection error. It includes a text input field for a comment, a checked checkbox for 'Mostrar comentarios en una ventana emergente', and a section for 'Reintentar' with two text input fields for button labels: 'Reintentar' and 'Cerrar'.

Encontrar múltiples puntos de acceso (Find Multiple Hotspots) [\[Ir a categoría\]](#)



[Ejemplo en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta permite crear un contenido H5P con una imagen de fondo en la que se han marcado varios puntos de acceso (*zonas calientes*) en las que se ha de pulsar para resolver correctamente el ejercicio.

El editor es muy sencillo y se usa en dos pasos, aunque no está todavía traducido al español (algunas pocas cosas sí). El primer paso consiste en cargar la imagen de fondo (*Background image*):

Find Multiple Hotspots

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor


Encontrar las zonas calientes

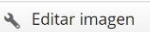
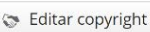
? Paso 1 Background image ? Paso 2 Hotspots

The title of this question *
Used in summaries, statistics etc.

Provincias de España

Background image *
Select an image to use as background the image hotspot question.



Paso siguiente
? Hotspots >

Hay que proporcionar un título para la pregunta (*The title of this question*) y cargar la imagen pulsando el botón *Añadir*. En la ilustración ya se ha cargado un mapa de España. La imagen se puede editar (girar y recortar). También se puede proporcionar información de *copyright*.

En el segundo paso (*Hotspots*) colocaremos todos los puntos de acceso en la imagen de fondo. Pero primero describimos la tarea (*Task description*), encontrar todas las provincias que empiezan por la letra A en este caso. Podemos indicar un nombre de

punto de acceso (*Hotspot Name*) que se podrá usar en los textos de realimentación, y el número de puntos de acceso que el estudiante tendrá que encontrar para dar por superado el ejercicio (*Number of correct hotspots...*; si se deja en blanco, todos).

Paso 1 Background image

Paso 2 Hotspots

Task description
Instructions to the user.
Pulsa sobre las provincias que empiezan por A

Hotspot Name
Please enter what the user is trying to find i.e. risks, objects, errors (this will be used in feedback statements).
Provincia que empieza por A

Number of correct hotspots that need to be found for question completion
If left blank, will default to the number of correct hotspots created.

Hotspots*
Choose appropriate figure for your hotspot, configure it, then drag and resize it into place.

Feedback if the user selects an empty spot:
Ahí no hay ninguna provincia que empiece por A. Sigue intentándolo...

Feedback if the user selects an already found hotspot:
¡Esa ya la encontraste!

Paso anterior ? Background image

Cada zona, ovalada o rectangular, se puede redimensionar y mover una vez colocada. (Si se mantiene la tecla Control -Ctrl- pulsada y se usan las teclas de flecha se puede mover con precisión.)


Cuando se suelta la zona en la imagen de fondo se muestra un cuadro de diálogo en el que se puede establecer la zona como correcta y proporcionar un comentario de realimentación (*Feedback*), así como eliminar la zona (*Remove hotspot*).

Correct
There can be multiple correct hotspots. The user gets correct/incorrect feedback immediately after each click. The feedback will be displayed in the form of - (Text entered below) (Number of hotspots found) of (Correct hotspots needed) (Hotspot Name entered above).


Feedback
¡Correcto!

Remove hotspot Done

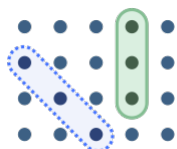
Se pueden poner zonas incorrectas, aunque si no se ponen cualquier otro sitio se indicará que no es correcto. Bajo la imagen de fondo hay dos campos para indicar textos a mostrar cuando se pulsa fuera de un punto de acceso (*Feedback if the user selects an empty spot*) y cuando se pulsa en un punto de acceso ya encontrado (*Feedback if the user selects an already found hotspot*).

Cuando se ejecuta el ejercicio y el estudiante pulsa en un punto de acceso correcto se muestra que es correcto con , se muestra el comentario de realimentación, si se ha proporcionado, y el número de aciertos hasta el momento:



Cuando el estudiante pulsa en un sitio donde no hay punto de acceso, se muestra que no es correcto con  y el comentario de realimentación:





[Ejemplo en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta permite crear un contenido H5P con un típico juego de palabras cruzadas (sopa de letras). El estudiante tendrá que localizar en una matriz de letras unas palabras. El editor es muy sencillo, aunque no está todavía traducido al español.

Find The Words

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Palabras cruzadas

Task description *
Description of the Game

Encuentra las palabras

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

MADRID, BARCELONA, VALENCIA, BILBAO, PONTEVEDRA, LEON, SEVILLA, CACERES, SANTANDER, MURCIA

▾ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

▾ **Orientations**

- Horizontal- left to right
- Horizontal- right to left
- Vertical downwards
- Vertical upwards
- Diagonal downwards- left to right
- Diagonal downwards- right to left
- Diagonal upwards- left to right
- Diagonal upwards- right to left

Vertical downwards
pool of letters from which the blanks to be filled

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

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

Show vocabulary
Determines whether to show vocabularies to the player

Enable show solution
Add a show solution button for the game

Enable retry
Add a retry button for the game

▸ Parámetros y textos

Además del título y la descripción de la tarea (*Task description*), ponemos la lista de palabras a encontrar, separadas por coma, en *Word list*. La sección desplegable que tiene las letras del abecedario (inglés) permite, en primer lugar, elegir los sentidos en los que se podrán encontrar las palabras (desplegable *Orientations*): en horizontal o vertical, de izquierda a derecha (*left to right*) o de derecha a izquierda (*right to left*), y en diagonal, hacia abajo (*downwards*) o hacia arriba (*upwards*) y de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

El campo *Vertical downwards* (¿?) contiene las letras que podrá haber en la matriz y va seguido de cuatro opciones que, cuando se activan, hacen lo siguiente:

- *Prefer overlap*: las palabras podrán solaparse en la matriz, que será más compacta. En nuestro ejemplo la desactivamos para que el puzle sea más sencillo.
- *Show vocabulary*: mostrar las palabras a localizar.
- *Enable show solution*: mostrar el botón de ver la solución
- *Enable retry*: mostrar el botón para reintentar el ejercicio.

Al ejecutar el contenido H5P se genera automáticamente la matriz y el estudiante ha de arrastrar el puntero del ratón desde la primera letra y hasta la última de cada palabra, en las direcciones admitidas. A medida que las encuentra se marca con ✓ la palabra en la lista (si se he elegido mostrarla). Cuando pulsa el botón *Check* se muestra la puntuación (número de palabras encontradas) y el tiempo empleado. El botón *Show solution*, permite ver dónde estaban todas las palabras:

👁 Recuerda que puedes traducir los textos y botones de la interfaz por medio de la sección *Parámetros y textos*.

Tarjetas de vocabulario (*Flashcards*)

[Ir a categoría]



Tutorial en h5p.org
Ejemplos en h5p.org

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Este contenido H5P consiste en una secuencia de tarjetas que contienen una imagen y una pregunta cuya respuesta es un texto que ha de escribir el estudiante. El editor permite crear varias tarjetas. En cada una cargamos la imagen (poniendo información de *copyright*) y ponemos la pregunta y la respuesta, así como una pista si queremos:

Flashcards

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Tarjetas de vocabulario


Descripción del trabajo *
Escribe la respuesta en cada tarjeta

Cartas *

1. ¿Cuál es la capita...
2. ¿Cuál es la capita...
+ AÑADIR CARTA

Pregunta
Pregunta opcional de texto para la carta. (La carta podría usar solamente una imagen, solo un texto o ambos)
¿Cuál es la capital de Egipto?

Respuesta
Respuesta opcional (solución) para la carta.
El Cairo

Imagen
Imagen opcional para la carta. (La carta podría usar solamente una imagen, solo un texto o ambos)

Editar imagen Editar copyright

Texto alternativo para la imagen
Egipto

Pista
Texto de pista
Indiana Jones estuvo allí

Requerir entrada del usuario antes que la solución pueda ser vista

MAYÚSCULAS/minúsculas importan
Asegurarse que la entrada del usuario sea exactamente la misma que la respuesta.

Parámetros y textos

Debajo hay un par de opciones activables que se entienden bien.

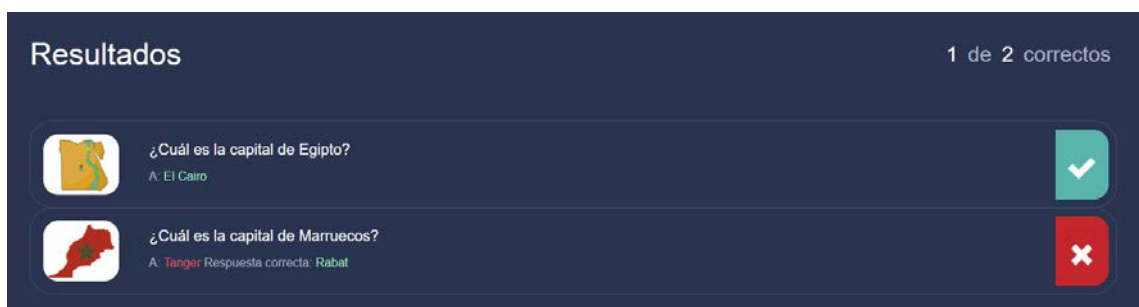
Cuando se ejecuta el contenido interactivo se muestra la primera tarjeta y, si hay más de una, la siguiente (y anterior) difuminadas:



El estudiante escribe la respuesta en el cuadro inferior de la tarjeta y pulsa el botón *Revisar* para ver si ha acertado. Si es así, verá un símbolo ✓ ocupando la tarjeta:

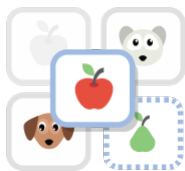


Si falla verá, en cambio un símbolo ✗ y la respuesta correcta. Automáticamente se pasa a la siguiente tarjeta, si la hay. Al terminar el estudiante puede pulsar en *Mostrar resultados* para ver cómo le ha ido (y podrá reintentarlo):



Imágenes para emparejar (*Image Pairing*)

[Ir a categoría]



Tutorial en h5p.org

Ejemplos en h5p.org

Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p

Este contenido H5P muestra dos conjuntos de imágenes, uno a la izquierda y otro a la derecha. Cada imagen de la izquierda ha de arrastrarse hasta la imagen de la derecha que se corresponda. El editor es sencillo, aunque todavía está en inglés:

The screenshot shows the H5P Image Pair editor interface. At the top, it says "Image Pair". Below that, there is a "Título" field with a "Metadata" button and a description: "Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor". The title field contains "Emparejamiento de imágenes".

Next is the "Task Description" section, which includes a guide: "Arrastra los escudos de universidades de la izquierda a las provincias de la derecha a las que pertenecen".

The "Cards" section shows two cards: "1. Escudo UAH" and "2. Card". There is a "+ AÑADIR CARD" button.

The main editing area contains two image cards. The first card is titled "Image" and shows the UAH crest. Below it are buttons for "Editar imagen" and "Editar copyright". Underneath is the "Alternative text for Image" field, which contains "Escudo UAH".

The second card is titled "Matching Image" and shows a map of Spain with a red dot in Madrid. Below it are buttons for "Editar imagen" and "Editar copyright". Underneath is the "Alternative text for Matching Image" field, which contains "Madrid".

At the bottom, there are two expandable sections: "Behavioural settings" and "Parámetros y textos".

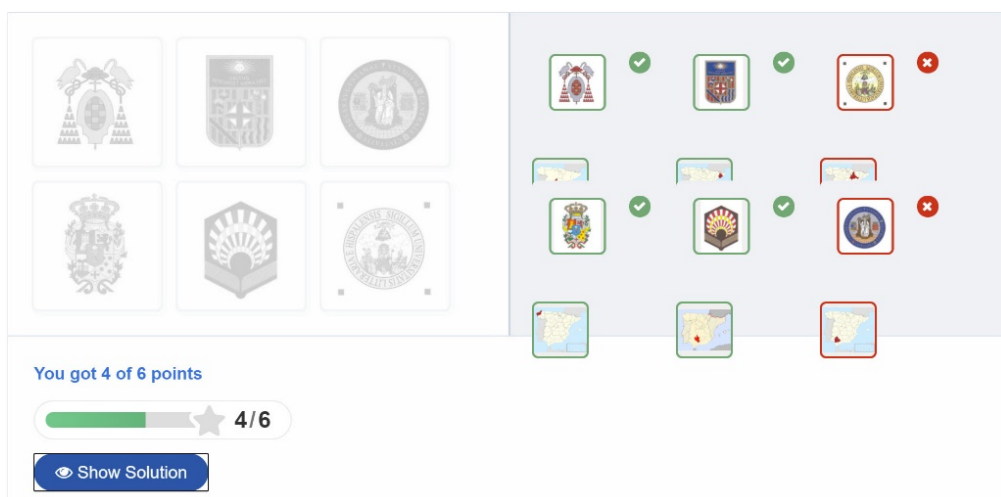
Debe haber al menos dos imágenes en cada lado, pero se pueden añadir más con el botón **AÑADIR CARD** (sic). En cada pareja (*card*) hay que cargar las dos imágenes que se corresponden y proporcionar un texto alternativo (el de la segunda es opcional).

La descripción de la tarea (*Task Description*) debe indicar al estudiante lo que ha de hacer y la sección de comportamiento (*Behavioural settings*) simplemente permite activar un botón para reintentar el ejercicio.

Una vez que se ejecuta, el estudiante ha de arrastrar los escudos a las provincias:



Una vez que todas se han arrastrado se pueden ver los aciertos con el botón *Check*, y luego ver la solución:



👁 Recuerda que puedes traducir los textos y botones de la interfaz por medio de la sección *Parámetros y textos*.

Ordenar imágenes (*Image Sequencing*)

[[Ir a categoría](#)]



[Tutorial en h5p.org](#)
[Ejemplos en h5p.org](#)

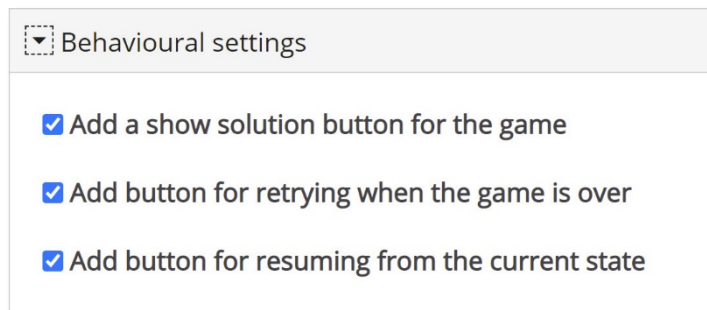
[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Este ejercicio consiste en colocar una serie de imágenes en el orden correcto, arrastrando cada una a su lugar. El editor es sencillo, aunque todavía está en inglés:

The screenshot shows the 'Image Sequencing' editor interface. It has a title field with the text 'Imágenes en secuencia'. Below it are sections for 'Task Description' and 'Alternate Task Description'. The 'Images' section contains a list of three items: '1. Universidad de S...', '2. Universidad de V...', and '3. Image'. The third item is selected, and its details are shown in a larger panel. This panel includes an image of the 'Universidad Complutense de Madrid' logo, buttons for 'Editar imagen' and 'Editar copyright', an 'Image Description' field containing 'Universidad Complutense', and an 'Audio files' section with a dashed box and a plus sign. At the bottom, there are expandable sections for 'Behavioural settings' and 'Parámetros y textos'.

Ha de haber como mínimo tres imágenes, pero se pueden añadir más con el botón **AÑADIR IMAGE** (sic). Cada imagen ha de tener una descripción (*Image Description*) y puede cargarse también un audio que se reproducirá al pulsar en la imagen.

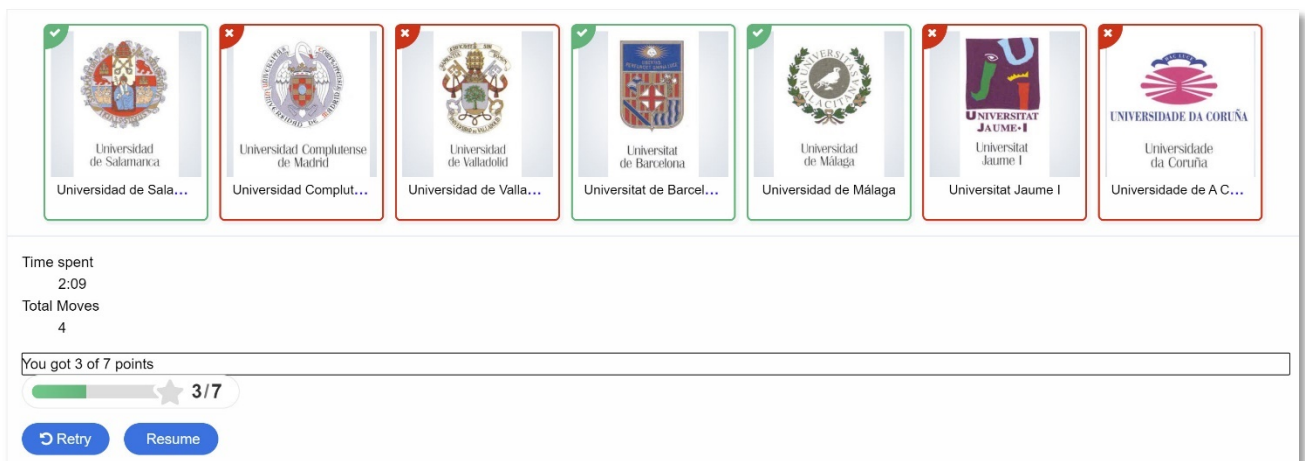
La sección de ajustes de comportamiento (*Behavioural settings*) permite elegir que se muestren o no botones para ver la solución, reintentarlo y reanudar el ejercicio.



Cuando se ejecuta el ejercicio, el estudiante arrastra a su lugar las imágenes:



Cuando cree haberlas colocado en su lugar puede pulsar el botón *Check* para ver los aciertos y fallos que ha tenido (o ver la solución con *Show solution*):



Si se han activado los botones, podrá reintentarlo desde el principio (*Retry*) o retomar el ejercicio desde la situación actual.

👁 Recuerda que puedes traducir los textos y botones de la interfaz por medio de la sección *Parámetros y textos*.

Marcar palabras (*Mark the Words*)

[Ir a categoría]



[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplo en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Un ejercicio para marcar determinadas palabras en un texto. Su configuración es muy sencilla (incluye unas instrucciones sobre cómo identificar las palabras correctas):

Mark the Words

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Marcar palabras

Descripción de la tarea *
Describe cómo el usuario debería resolver la tarea.

Marca las capitales de países europeos...

Campo de texto * Mostrar instrucciones

B **I** **I_x** Normal

Madrid, *Londres*, Cairo, Lima, *Roma*, Frankfurt, *Budapest*, Cracovia, *Oslo*, Hamburgo, *París*, Milán

body p

Comentarios generales

Configuraciones de comportamiento.

- Habilitar "Reintentar"
- Habilitar el botón "Mostrar Solución"
- Mostrar el puntaje
Mostrar los puntos obtenidos por cada respuesta.

En el texto, las palabras correctas se identifican encerrándolas entre asteriscos.

Juego de memoria (*Memory Game*)

[Ir a categoría]



[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

El típico juego de memoria en el que hay que ir descubriendo parejas en un conjunto de tarjetas que están boca abajo. Las parejas pueden ser de imágenes coincidentes o de imágenes relacionadas de alguna forma.

En el editor hay que crear la lista de parejas de tarjetas (al menos dos parejas):

Memory Game

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Juego de memoria


Tarjetas *

1. Universidad de A... x

2. Tarjeta x

+ AÑADIR TARJETA

Imagen *



Editar imagen Editar copyright

Texto alternativo para la imagen *

Describe lo que se puede ver en la foto. El texto es leído por una herramienta de conversión de texto a voz, a usuarios con discapacidad visual.

Universidad de Alcalá

Pista de Audio

Un sonido opcional que se reproduce cuando se voltea la carta.





Imagen coincidente

Una imagen opcional para emparejar, en vez de usar dos tarjetas con la misma imagen.

Las tarjetas también pueden tener audios asociados, que se podrán escuchar cuando se volteen (pudiendo desactivarse el sonido con el icono habitual).

Si no se proporciona una imagen coincidente, las dos tarjetas de la pareja serán iguales. No es nuestro caso.

Imagen coincidente
Una imagen opcional para emparejar, en vez de usar dos tarjetas con la misma imagen.




[Editar imagen](#) [Editar copyright](#)

Texto alternativo para imágenes coincidentes
El texto es leído por una herramienta de conversión de texto a voz, a usuarios con discapacidad visual.

Madrid

Pista de Audio Coincidente
Un sonido opcional que se reproduce cuando se voltea la segunda carta.



Descripción
Un breve texto opcional que aparecerá una vez se encuentren las dos cartas coincidentes.

Alcalá de Henares están en la provincia de Madrid

Habrá que emparejas escudos de universidades con provincias.

Hay dos secciones que afectan al comportamiento del juego:

▼ Ajustes de comportamiento


Coloca las tarjetas en un cuadrado
Intentará igualar el número de columnas y filas al distribuir las tarjetas. Después, las tarjetas se escalarán para que se ajusten al contenedor.

Número de tarjetas a utilizar
Establecer esto a un número mayor que 2 hará que el juego seleccione tarjetas aleatorias de la lista de tarjetas.


Añadir botón para volver a intentarlo cuando el juego ha terminado

▼ Aspecto y comportamiento

Color del tema
Elegir un color para crear un tema para su juego de cartas.



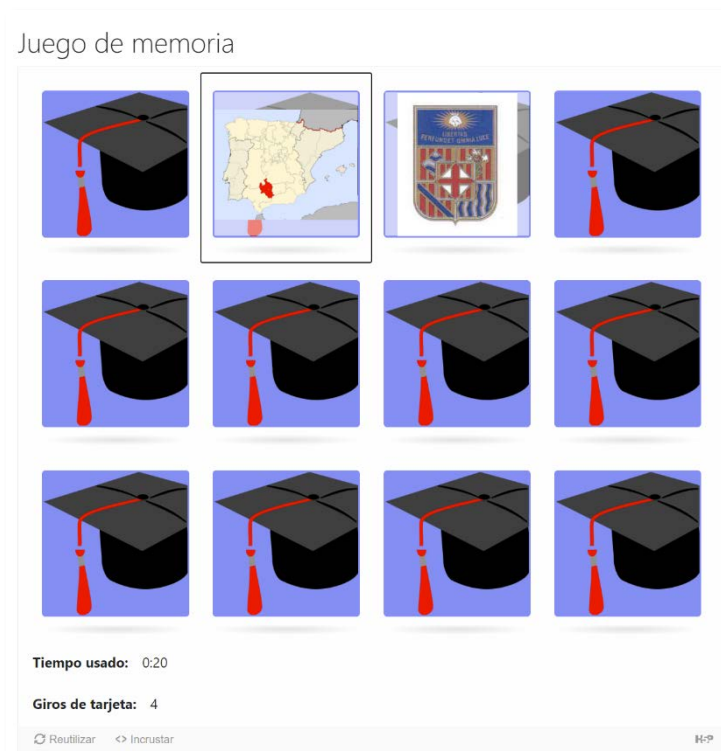
Parte posterior de la tarjeta
Utilice una parte posterior personalizada para sus tarjetas.



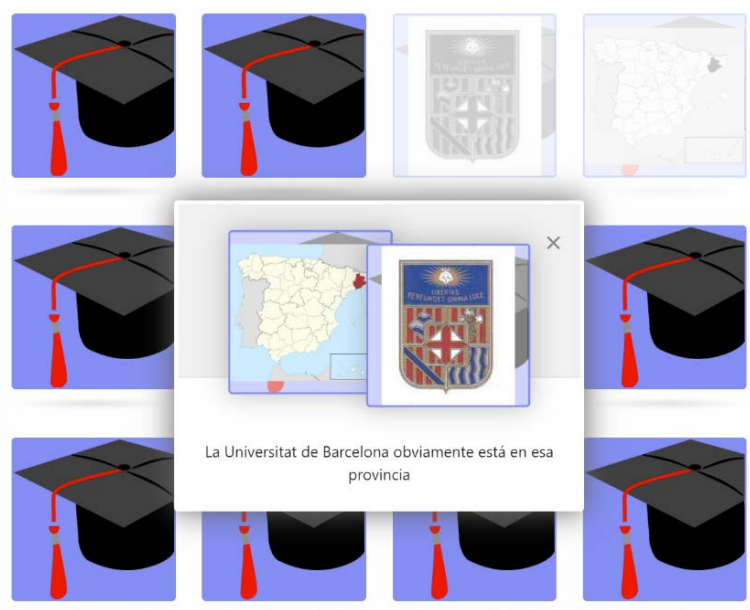
[Editar imagen](#) [Editar copyright](#)

Las opciones se entienden fácilmente.

Cuando se ejecuta el contenido H5P, se genera el juego con las tarjetas dispuestas aleatoriamente y el usuario debe ir dando la vuelta a las tarjetas de dos en dos e intentar recordar las que ha visto y dónde las ha visto.



Cuando pulsa de forma consecutiva dos que se emparejan, esas se quedan volteadas y, si se ha establecido un texto a mostrar al acertar, se mostrará un recuadro:



El juego termina cuando se han encontrado todas las parejas. Se van contabilizando el número de tarjetas que se han volteado y se cronometra el tiempo. Si se ha elegido que lo haya, se podrá reintentar pulsando el correspondiente botón.

Elección múltiple (*Multiple Choice*)

[Ir a categoría]



Tutorial en h5p.org

Ejemplo en h5p.org

Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p

La típica pregunta de elegir entre varias opciones una o varias correctas. El editor es fácil de usar. Además del título y, opcionalmente, una imagen o vídeo (sección *Medio*), indicamos las posibles respuestas, marcando aquellas que sean correctas:

The screenshot shows the H5P Multiple Choice question editor. The interface is organized into several sections:

- Título *** (Title): A text input field with a "Metadata" button. Below it, a note states: "Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor".
- Opción múltiple** (Multiple Choice): A text input field.
- Sin título Image** (No title image): A section header.
- Tipo** (Type): A dropdown menu set to "Image". To the right are "Copiar" and "Pegar y Reemplazar" buttons.
- Imagen *** (Image): A text input field with a "Metadata" button. Below it is a small image of a flowchart and an "Editar imagen" button.
- Texto alternativo *** (Alternative text): A text input field with a note: "Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de 'texto-hablado'".
- Texto al pasar el ratón encima** (Text on mouseover): A text input field with a note: "Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen".
- Desactivar zoom de imagen para imagen de pregunta (Disable image zoom for question image)
- Pregunta *** (Question): A text input field containing the question: "¿Cuáles de estos bucles de C++ comprueban la condición al principio?".
- Opciones disponibles *** (Available options): A list of options, each with a dropdown arrow, a close button, and a checkmark.
 - Bucle repeat..until**: A dropdown menu set to "Bucle repeat..until". Below it is a text input field with "Bucle repeat..until", a "Correcto" checkbox, and a "Consejos y retroalimentación" button.
 - Bucle for**: A dropdown menu set to "Bucle for".

En cada respuesta se pueden proporcionar tres textos: sugerencia al usuario y mensajes a mostrar si se ha seleccionado o no se ha seleccionado la respuesta tras pulsar el botón de comprobación o verificación.

La sección *Configuraciones de comportamiento* permite ajustar el funcionamiento:

▼ Configuraciones de comportamiento

- Habilitar el botón "Reintentar"
- Habilitar el botón "Mostrar solución"

Tipo de pregunta
 Seleccione el aspecto y comportamiento de la pregunta.

Automático ▼

- Da un punto para toda la tarea
Habilite para dar un total de un punto para múltiples respuestas correctas. Esto no será una opción en el modo "Respuesta simple"
- Respuestas aleatorias
Habilitar para aleatorizar el orden de las respuestas en pantalla.
- Requerir respuesta antes de que se pueda ver la solución
- Mostrar el cuadro de diálogo de confirmación en "Comprobar"
- Mostrar el diálogo de confirmación en "Reintentar"
- Verifica automáticamente las respuestas
Al activar esta opción, se verá afectada la accesibilidad, asegúrese de saber lo que está haciendo.


Porcentaje de pase
Esta configuración a menudo no tendrá ningún efecto. Es el porcentaje del puntaje total requerido para obtener 1 punto cuando se habilita un punto para toda la tarea, y para obtener un resultado correcto en las declaraciones xAPI.

100

- Mostrar resultados de puntuación
Mostrar los puntos obtenidos por cada respuesta.

El tipo de pregunta será *Opción múltiple* (casillas de verificación) o *Selección única* (botones de radio). Se puede detectar de forma automática.

Opción múltiple



¿Cuáles de estos bucles de C++ comprueban la condición al principio?

- Bucle for
- Bucle while
- Bucle do..until
- Bucle repeat..until
- Bucle do..while

Reutilizar <> Inrustar H-P

Cuando se pone en marcha el contenido se muestra la imagen (o el vídeo, si se ha proporcionado) y las posibles respuestas. Al pulsar el botón *Comprobar* se muestran los aciertos y los fallos.

- ✓ Bucle for +1
- ✓ Bucle while +1
- ✗ Bucle do..until -1
- Bucle repeat..until
- Bucle do..while

1/2

[Ejemplo en h5p.org](#)[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta permite generar un test de personalidad compuesto por una serie de preguntas. Las respuestas elegidas por el usuario permiten decidir cuál de entre las distintas personalidades proporcionadas es la más adecuada. El ejemplo es el de la web de H5P traducido al español. El editor todavía está en inglés:

Personality Quiz

Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Test de personalidad

▶ Title Screen

▶ Result screen

Personality *

▶ Fresa

▶ Arándano

▶ Mora

Añadir personality

Questions *

▶ ¿Qué parte del mundo prefieres?

▶ ¿Qué es más importante para tu nutrición?

▶ ¿Qué vitaminas ofrecerías?

▶ ¿Qué color prefieres?

Añadir question

Start *

Además de un título, podemos configurar una página inicial (*Title Screen*) y la página de resultados (*Result screen*). También debemos definir las distintas personalidades y configurar las preguntas del test (*Questions*).

Cada personalidad consiste en un nombre (*Personality name*), una descripción y, si se quiere, una imagen, como se puede ver en la siguiente ilustración.

Personality*

▼ Fresa

Personality name*

The personality name will be used to associate answers with their respective personalities.

Fresa


Description*

La fresa de jardín es una especie híbrida del género *Fragaria* ampliamente cultivada. Se cultiva en todo el mundo por su fruta. La fruta es ampliamente apreciada por su característico aroma, su color rojo intenso, su textura jugosa y su dulzor.

▼ Fresa

Image

An image to display on the result screen.



Editar imagen Editar copyright

Alt text

Alternative text if the browser is unable to load the image.

Fresa

Cada pregunta (*Question*) consiste en el texto (y opcionalmente una imagen) de la pregunta, junto con una serie de respuestas posibles. Cada respuesta (*Answer*) consiste en el texto (y opcionalmente una imagen) de la respuesta y las personalidades que cuadran con la respuesta (lista separada por comas).

Questions*

▼ ¿Qué parte del mundo prefieres?

Question*

¿Qué parte del mundo prefieres?

Optional: Image

Answers*

▼ Sitios fríos

text*

Sitios fríos


Personalities*

A comma separated list of personality names associated with this answer.

Arándano,Mora

Optional: Image

File



Editar imagen Editar copyright

Alt text

Alternative text if the browser is unable to load the image.

Sitios cálidos

La página de título a mostrar al principio consiste en el título y una imagen opcional. Se puede hacer que se muestre el título durante el test, marcando *Display Title*.

▼ Title Screen

▼ ¿Qué baya eres tú?


Title *

¿Qué baya eres tú?

Display Title
Whether or not to show the title as a headline at the start of the personality quiz.

▼ Optional: Image

File



[Editar imagen](#) [Editar copyright](#)

Alt text
Alternative text if the browser is unable to load the image.

Bayas

Skip
Select if you want the quiz to start on the first question instead of the title screen.

Si no se marca la casilla *Skip*, que hace que no haya página de título, ésta aparecerá cuando se pone en marcha el test:



La sección *Result screen* permite configurar la página de resultados:

Result screen

Animation *

The Wheel of Fortune animation will only use the images associated with personalities if ALL personalities has an image associated with them.

Wheel of Fortune ▾

Display personality title?

Display description?

Personality Image Position *

Choose how to display the image, if there is any, of the result personality. Background will fill the entire HSP container and center the image. Inline will put the image as an image element between the result personality name and description.

Background ▾

Tras la última pregunta hay una animación que termina mostrando la personalidad que se corresponde con las respuestas proporcionadas. Se puede elegir en *Animation* entre una rueda de la fortuna (*Wheel of Fortune*) o un fundido (*Fade in*) o nada (*None*, sin animación). También se puede elegir entre si se muestran el título y la descripción de la personalidad o no, así como indicar en qué posición se ha de mostrar la imagen (en el fondo -*Background*- o en línea -*Inline*-). La rueda de la fortuna se ve así:



Se usan trozos de las imágenes de las personalidades en los sectores. Gira un rato y se detiene en la personalidad elegida.

En la parte final del editor del test de personalidad se pueden proporcionar traducciones para los botones *Start* (Empezar) y *Retake* (Volver a hacerlo). También se pueden desactivar todas las animaciones y elegir los colores para el borde de los botones y de la barra de progreso:

Start *
Text displayed on the start quiz button on the title card.

Progress text *
Progress text, variables available: @question and @total. Example: '@question of @total'

Retake *
Retake text

Animation
Uncheck to turn off all animation

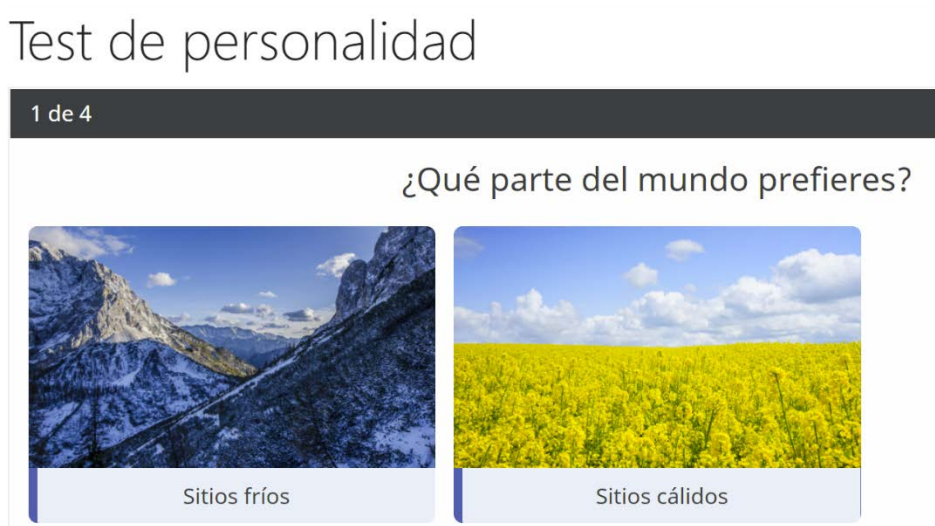
Button Accent

Change the color of the button borders and the animation color fill

Progressbar Color

Determines the color of the progress bar

Las preguntas se muestran con una barra de progreso encima:



2 de 4

¿Qué es más importante para tu nutrición?

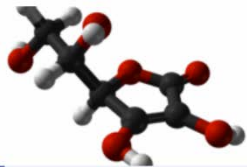
Hidratos de carbono

Proteínas

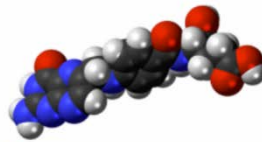
Grasa

3 de 4

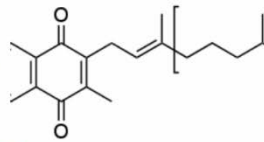
¿Qué vitaminas ofrecerías?



Vitamina C



Folato



Vitamina K

4 de 4

¿Qué color prefieres?



Azul



Rojo



Naranja

Una vez respondidas las preguntas, la rueda da vueltas y cuando se para apunta a la personalidad elegida y la muestra:

Test de personalidad

Fresa

La fresa de jardín es una especie híbrida del género *Fragaria* ampliamente cultivada. Se cultiva en todo el mundo por su fruta. La fruta es ampliamente apreciada por su característico aroma, su color rojo intenso, su textura jugosa y su dulzor.

Volver a hacer el test

Examen de respuestas únicas (*Single Choice Set*)

[Ir a categoría]



Tutorial en h5p.org
Ejemplos en h5p.org

Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p

Este contenido consiste en una serie de preguntas en las que sólo hay una respuesta correcta. La edición del test es muy sencilla: creamos las preguntas que queramos y configuramos el comportamiento. Tras el título, tenemos la lista de preguntas:

The screenshot shows the H5P Single Choice Set editor interface. At the top, there's a title field with the text "Test de elección única" and a "Metadata" tab. Below the title, there's a section for "Lista de preguntas" with tabs for "Textual" and "Predeterminado". The main area contains a question: "¿Cuál de los siguientes NO es un tipo de datos estándar de C++?". Below the question, there are four alternative options: "string", "double", "float", and "bool". Each alternative is in a separate field with a close button and a dropdown arrow. At the bottom, there's a button labeled "Añadir respuesta" and a blue button labeled "AÑADIR PREGUNTA".

En cada pregunta, la primera alternativa es siempre la correcta, aunque al estudiante se le mostrarán en orden aleatorio. Inicialmente hay dos alternativas, pero se puede pulsar el botón *Añadir respuesta* para que haya más¹¹. Y para crear más de las dos preguntas que hay inicialmente se puede pulsar el botón *Añadir pregunta*.

La sección *Ajustes de comportamiento* permite configurar cómo se ha de comportar el test cuando los estudiantes lo utilicen:

▼ Ajustes de comportamiento

Auto continuar
Automáticamente ir a la pregunta siguiente cuando una alternativa es seleccionada

Timeout en respuestas correctas *
Valor en microsegundos
2000

Timeout en respuestas incorrectas *
Valor en microsegundos
3000

Habilitar efectos sonoros

Habilitar botón Reintentar

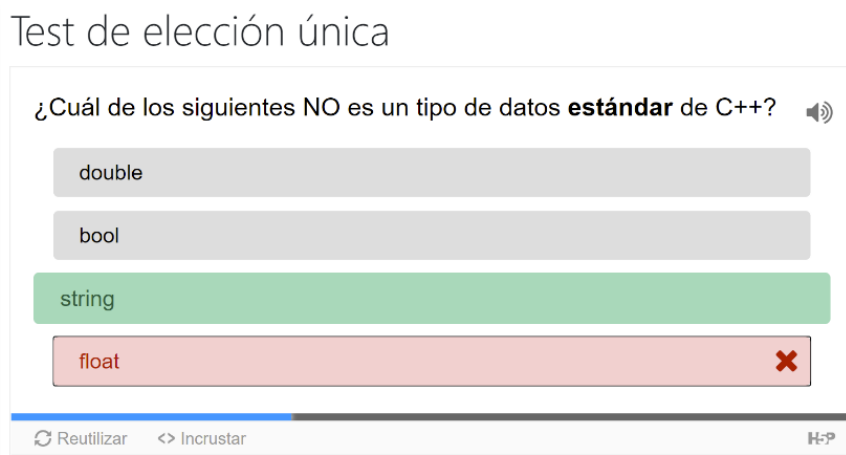
Habilitar botón Mostrar solución

Porcentaje aprobatorio *
Porcentaje del puntaje total requerido para pasar el examen.
100

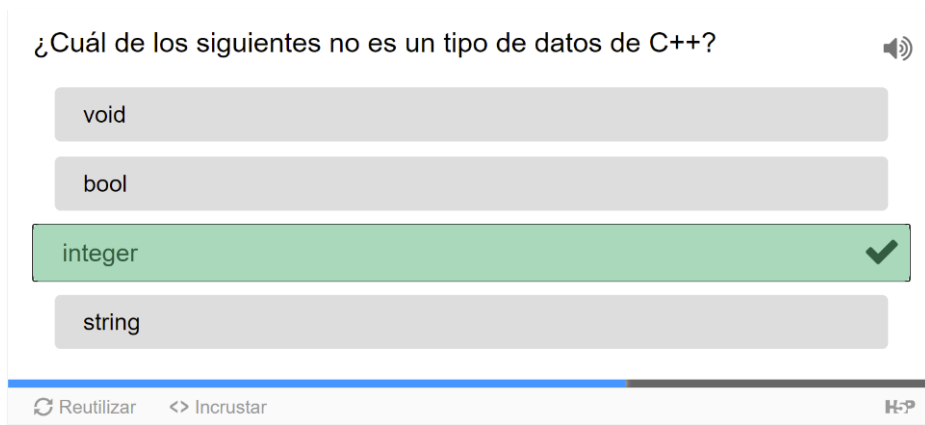
Si se activa *Auto continuar*, cada vez que el estudiante elija una respuesta se pasará automáticamente a la siguiente pregunta; estarán visibles, además, dos campos más: los tiempos que pasarán (*timeout*) hasta que se pasa a la siguiente pregunta, tanto en el caso de que haya elegido una respuesta correcta o como incorrecta. Aunque pone que se debe indicar en *microsegundos*, se trata de un error: hay que indicarlos en milisegundos (en el ejemplo, 2 segundos tras una correcta y 3 tras una incorrecta). Las demás opciones se entienden fácilmente.

¹¹ Parece que para que se puedan añadir más de 4 alternativas hay que cambiar la configuración de H5P en Moodle.

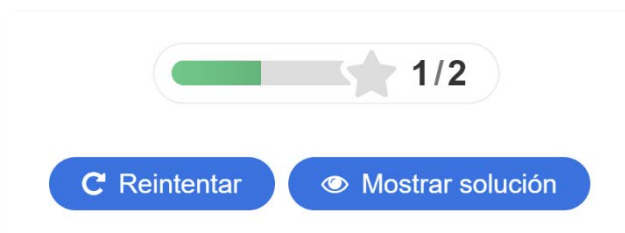
Cuando se ejecuta el contenido, se muestra la primera pregunta y el estudiante pulsa en la respuesta que crea que es correcta. Inmediatamente se le indicará si lo es o no:



Si no es correcta, se resalta la que sí lo es. Se pueden silenciar los efectos sonoros con el botón 🔊 de arriba a la derecha. Si está activado *Auto continuar*, se pasará a la siguiente pregunta tras el *timeout* de respuesta incorrecta, en este caso. Si no está activado, habrá un botón ▶ para pasar a la siguiente pregunta.



En este caso la respuesta es correcta. Cuando se han respondido todas las preguntas, aparece una página de resumen que indica la puntuación obtenida (número de respuestas correctas):



Y si se ha configurado que aparezcan, habrá botones para reintentar el examen y para ver las soluciones.

Respuesta hablada (*Speak the Words*)

[[Ir a categoría](#)]



(Sólo para el navegador Chrome)

[Ejemplo en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Este contenido consiste en una pregunta que el estudiante ha de responder hablando (utiliza el reconocedor de voz que usa el propio navegador). El editor es muy sencillo:

Speak the Words

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Respuesta hablada

Describir tarea *
¿Cuál es el resultado de 7 por 2?

Respuestas aceptadas *
Respuesta aceptada
Catorce

Añadir ítem

Texto de respuesta incorrecta *
Respuesta incorrecta

Texto de respuesta correcta *
Respuesta correcta

Idioma de ingreso de habla *
Español (España)

Además del título, se proporciona el texto de la pregunta y el texto de las respuestas aceptadas (podemos proporcionar varias alternativas con *Añadir ítem*). Es importante seleccionar el idioma adecuado en la lista *Idioma de ingreso de habla*. También podemos cambiar los textos que se mostrarán cuando la respuesta es correcta o no.

Respuesta hablada

¿Cuál es el resultado de 7 por 2?

Presione para hablar

Reutilizar <> Inrustar H-P

Basta pulsar en el botón (un simple *click*) y hablar. Se indicará si es correcta o no.



(Sólo para el navegador Chrome)

[Ejemplos en h5p.org](#)

Simplemente un examen con preguntas del tipo anterior, tantas como se quiera:

The screenshot shows the 'Speak the Words Set' interface. At the top, there is a title field labeled 'Título *' with a 'Metadata' button and a description: 'Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor'. Below this is an 'Introducción' section. The main part of the interface is for configuring a question, labeled 'Preguntas *'. It shows a list of questions, with the first one being '1. Sin título Speak t...'. A blue button '+ AÑADIR PREGUNTA' is visible. The configuration form for the selected question includes: a 'Título *' field with 'Sin título Speak the Words' entered; a 'Describir tarea *' field with '¿Cómo dice 'Si' en Español?'; a 'Respuestas aceptadas *' section with a 'Respuesta aceptada' field; an 'Añadir item' button; a 'Texto de respuesta incorrecta *' field with 'Respuesta incorrecta'; a 'Texto de respuesta correcta *' field with 'Respuesta correcta'; and an 'Idioma de ingreso de habla *' dropdown menu set to 'Español (España)'.

Se puede hacer que se muestre una página de introducción al principio del examen con una imagen, un título y un texto introductorio; en esa página habrá un botón para empezar el examen. Se puede consultar la sección anterior para saber cómo son este tipo de preguntas.



Tutorial en h5p.org

Ejemplo en h5p.org

Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p

Un sencillo ejercicio en el que el estudiante construye un resumen a base de elegir la frase (*oración*) que considera correcta en una serie de conjuntos de frases:

Summary

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Un resumen sobre bucles de C++

Texto introductorio *
Será mostrada arriba de la tarea resumida.

Selecciona la frase correcta de cada grupo para generar tu resumen...

Resumen * Textual Predeterminado

Conjunto de oraciones

Lista de oraciones para el resumen - la primera oración es la correcta. *

Oración

Bucles de C++: while, for y do-while

Oración

Bucles de C++: while, for y repeat-until

Oración

Bucles de C++: while, for y do-until

Oración

Bucles de C++: do-while, for y repeat-until

Añadir oración

Pista

Conjunto de oraciones

AÑADIR ORACIONES

Simplemente hay que crear los conjuntos de oraciones que se quieran, cada uno con las oraciones que se quieran y, si se quiere, con una pista a mostrar al usuario.

El estudiante deberá pulsar en cada conjunto sobre la frase correcta. Si pulsa sobre una incorrecta, se anotará el fallo y se esperará a que pulse en la correcta:

Un resumen sobre bucles de C++

Selecciona la frase correcta de cada grupo para generar tu resumen... ✓ Progreso: 0/2
✗ Respuestas incorrectas: 1

Bucles de C++: while, for y repeat-until ✗

Bucles de C++: do-while, for y repeat-until

Bucles de C++: while, for y do-until

Bucles de C++: while, for y do-while

Reutilizar <> Incrustar H-P

Cuando el estudiante pulsa en la frase correcta, ésta se coloca arriba, donde se irán añadiendo al resumen deseado:

Un resumen sobre bucles de C++

Bucles de C++: while, for y do-while ✓

Selecciona la frase correcta de cada grupo para generar tu resumen... ✓ Progreso: 1/2
✗ Respuestas incorrectas: 1

El bucle while comprueba la condición al principio

El bucle while comprueba la condición al final

Reutilizar <> Incrustar H-P

Una vez que se han seleccionado todas las frases correctas de todos los conjuntos de oraciones, se muestra el resumen y las estadísticas:

Un resumen sobre bucles de C++

Bucles de C++: while, for y do-while ✓

El bucle while comprueba la condición al principio ✓

Su resultado ✗ Respuestas incorrectas: 1 ✓ Progreso: 2/2

1/2

Reutilizar <> Incrustar H-P

Pregunta de verdadero/falso (*True/False Question*)



[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Una pregunta que muestra un enunciado que puede ser verdadero o falso:

Bucle for

El bucle **for**...¿comprueba la condición al principio?

Sí No

La pregunta se puede acompañar de un medio (imagen o vídeo, desplegable *Tipo*):

True/False Question

Título * Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Medio

Tipo
Medios opcionales para mostrar sobre la pregunta.

Pregunta *

Respuesta correcta *

Verdadero Falso

Configuraciones de comportamiento

La pregunta del ejemplo se crea de la siguiente forma:

True/False Question

Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Bucle for

▼ Bucle for (Image)

Tipo

Medios opcionales para mostrar sobre la pregunta.

Image ▼ Copiar Pegar y Reemplazar

Imagen * Metadata

Editar imagen

Texto alternativo *

Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".

Diagrama de flujo

Texto al pasar el ratón encima

Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen.

Desactivar zoom de imagen para imagen de pregunta

Pregunta *

B I X₂ X⁺ I_x Normal

El bucle for... ¿comprueba la condición al principio?

body p

Respuesta correcta *

Verdadero Falso

La sección *Configuraciones de comportamiento* tiene las siguientes opciones:

▼ Configuraciones de comportamiento

Habilitar el botón "Reintentar"

Habilite el botón "Mostrar solución"

Mostrar el cuadro de diálogo de confirmación en "Comprobar"

Mostrar el diálogo de confirmación en "Reintentar"

Verificar automáticamente la respuesta

Tenga en cuenta que la accesibilidad sufrirá si habilita esta opción

Retrolimentación en respuestas correctas

Esto anulará el texto de retroalimentación predeterminado. Variables disponibles: @score y @total

Retrolimentación en respuestas incorrectas

Esto anulará el texto de retroalimentación predeterminado. Variables disponibles: @score y @total

En la sección *Parámetros y textos* podemos cambiar *Verdadero/Falso* por *Sí/No*.

Contenidos H5P que agrupan otros contenidos H5P

Bucles en C++

PREVIEW

Quick Info Show

T Bienvenido/a al tut...

Tipos de bucles

¿Cuál de los bucles ...

A1 A2 A3

El bucle while

Mientras la condición sea cierta, ejecuta el cuerpo

```
while (condición) {  
    cuerpo  
}
```

Condición al pri

```
int i = 1; // Inicialización de la varia  
while (i <= 100) {  
    cout << i << endl;  
    i++;  
}
```

Muestra los números d

Bucles en C++

¿Cuáles de los siguientes son bucles de C++?

- while
- do_while
- repeat_until
- do_until
- for

Comprobar

Ejercicio extra

Un carrito de la compra

Hasta 50 productos (nombre, precio y unidades)

Carrito: unidades adquiridas de cada producto

nombreProd	precioProd	unidades
Disco	123.45	
Ratón	54.95	
Monitor	235.00	
Teclado	36.50	
MemoriaUSB	41.25	
Auriculares	28.99	
...

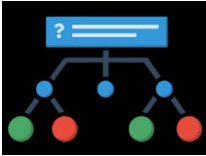
¿Qué necesitas repasar?

- Estructuras de datos
- Lista de longitud



Escenario ramificado (*Branching Scenario*)

[Ir a categoría]



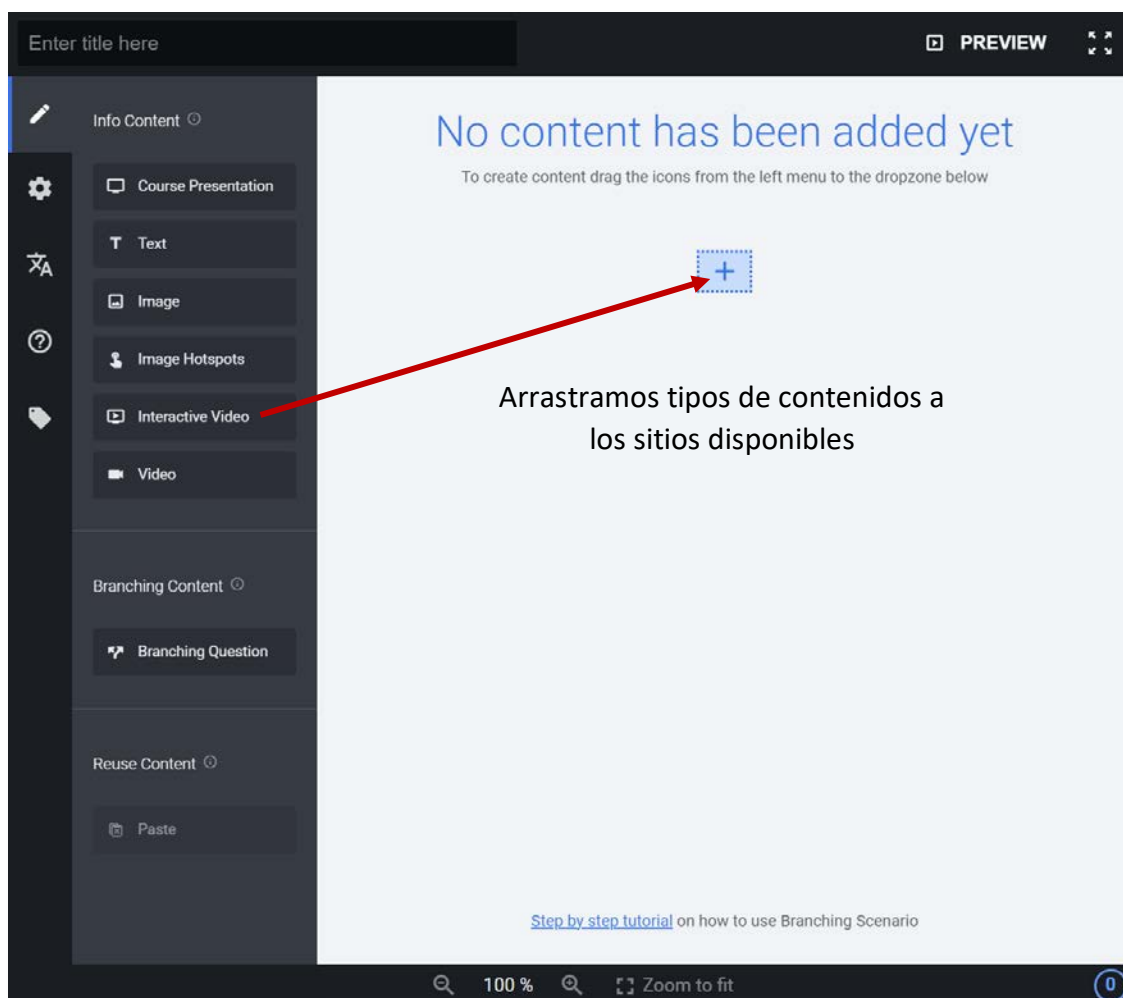
Tutorial en h5p.org
Ejemplos en h5p.org

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)


Esta herramienta nos permite crear un árbol de contenidos con preguntas que llevan por una rama u otra de acuerdo con la respuesta elegida. La herramienta todavía está en versión Beta (*en pruebas*), por lo que ni siquiera tiene una versión en español aún.

Cada elemento del árbol es un contenido H5P que se puede crear directamente en el editor o importar. Se contemplan los siguientes contenidos: presentación (*Course Presentation*), texto (*Text*), imagen (*Image*), imagen con puntos de acceso (*Image Hotspots*), vídeo (*Video*) y vídeo interactivo (*Interactive Video*), además de las preguntas (*Branching Question*) que deciden las ramas por las que hay que seguir.

El aspecto del editor es el siguiente:

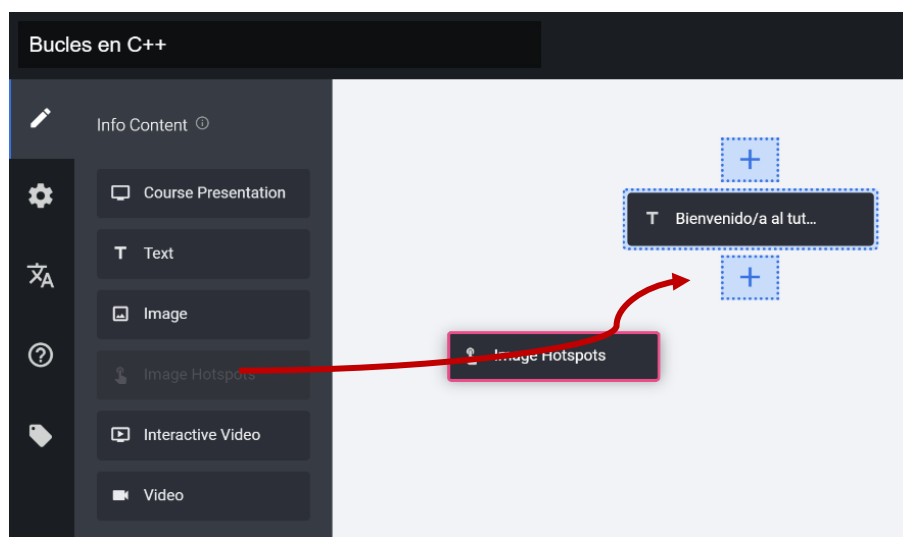


En la barra de título se puede escribir el título para el escenario ramificado.

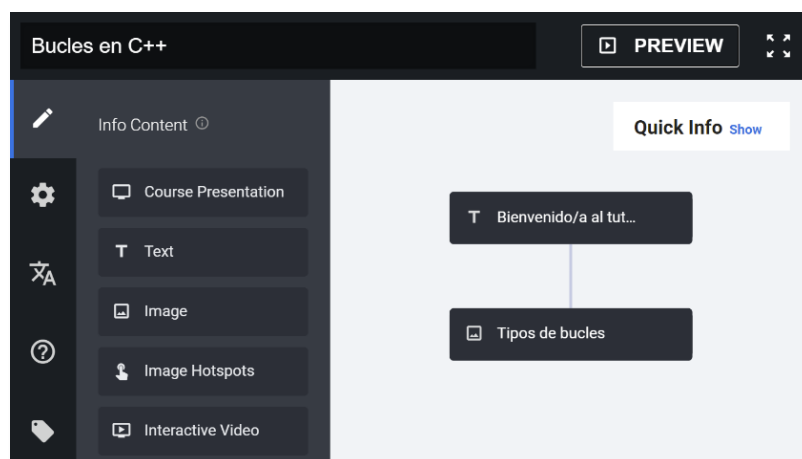
Inicialmente se muestra el panel de edición del contenido (icono de lápiz en el menú de la izquierda). Aquí se van arrastrando contenidos de los tipos disponibles a los cuadros  que hay en la zona de contenidos (fondo blanco). Inicialmente hay un solo cuadro, pero a medida que se van añadiendo contenidos van surgiendo más donde colocar otros contenidos. Si se ha copiado algún contenido existente en el árbol, se podrá arrastrar el botón *Paste* para pegarlo en un cuadro.

Para saber cómo se crean los distintos tipos de contenidos, véase la explicación de cada uno de ellos en este tutorial. Se añade una sección adicional *Branching Options* que permite especificar a qué otro contenido del árbol se ha de ir tras mostrar el actual, si no es directamente el contenido hijo.

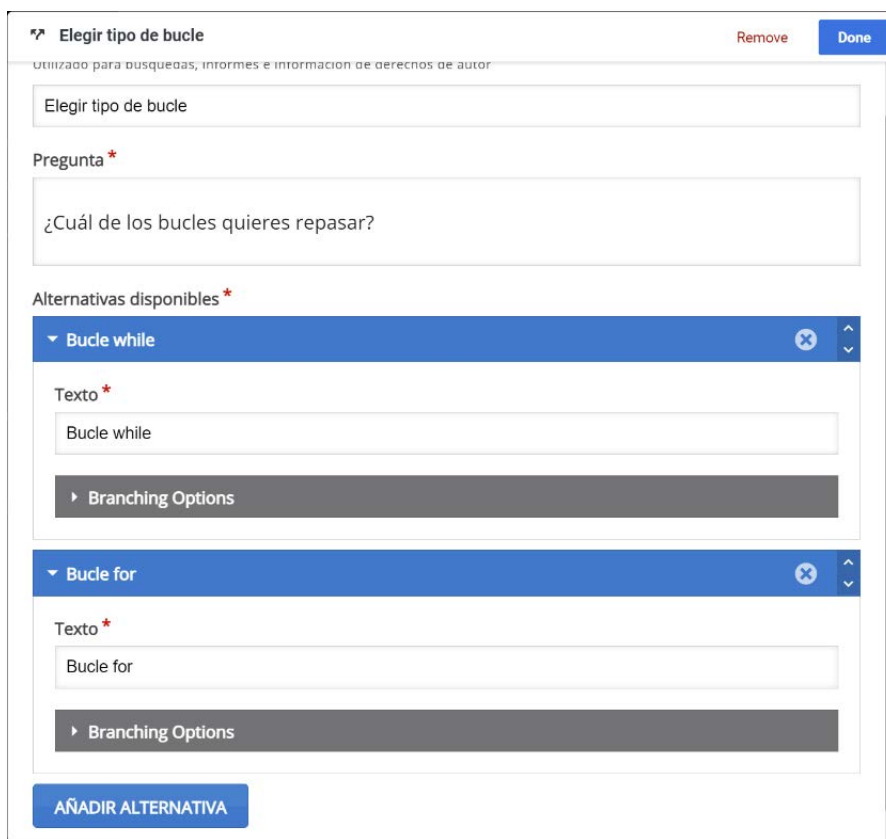
Para cada contenido que se haya añadido al árbol, que no sea una pregunta, se puede añadir otro contenido inmediatamente antes o inmediatamente después. Al arrastrar se muestran esos posibles cuadros, como se puede ver en la siguiente ilustración:



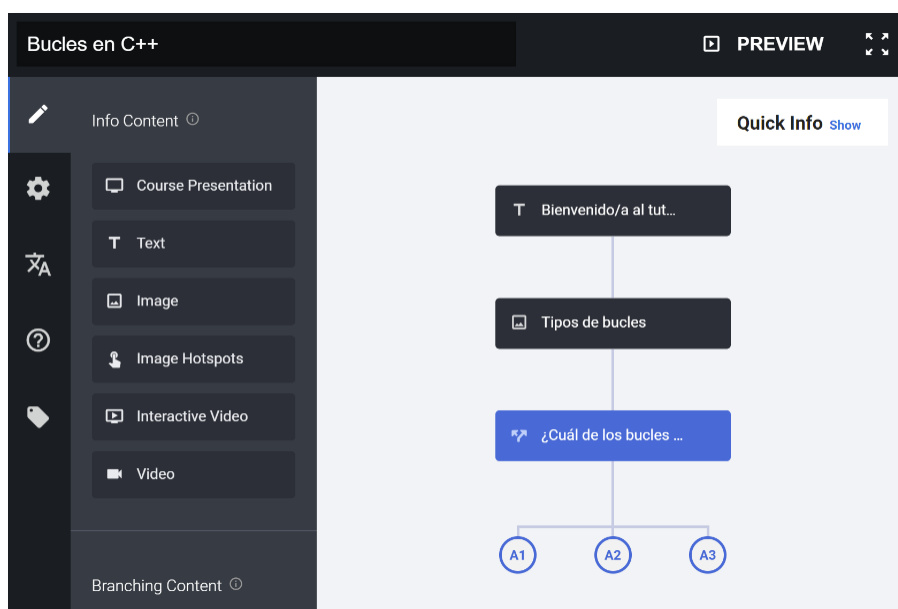
Al soltar el tipo de elemento en uno de los cuadros se abre el editor para ese tipo y una vez configurado se coloca donde se haya elegido:



Si se inserta una pregunta (*Branching Question*), además de un título y el texto de la pregunta, se han de proporcionar las distintas alternativas:



Para tener más de dos alternativas, basta usar el botón AÑADIR ALTERNATIVA tantas veces como se desee. La pregunta se guarda pulsando el botón *Done* (arriba derecha). Se pueden arrastrar las alternativas para cambiar su orden, o usar sus flechas para cambiar con la anterior o la siguiente. Una vez indicadas las distintas alternativas se crea una rama en el nodo del árbol por cada una de ellas:



Ahora se pueden crear contenidos en cada una de las tres ramas. Por ejemplo, una diapositiva como imagen:

Bucle while Remove Done

```
El bucle while
Mientras la condición sea cierta, ejecuta el cuerpo
while (condición) {
    cuerpo
}
Condición al principio del bucle

int i = 1; // inicialización de la variable i
while (i <= 100) {
    cout << i << endl;
    i++;
}
Muestra los números de 1 al 100
```

Editar imagen

Texto alternativo *

Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".

El bucle while

Texto al pasar el ratón encima

Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen.

Mostrar el título del contenido

Si está seleccionado, el usuario verá el título del contenido en la barra superior

Branching Options

Special action after this content

Jump to another branch

Select a branch to jump to *

¿Cuál de los bucles quieres repasar? (Branching Question)

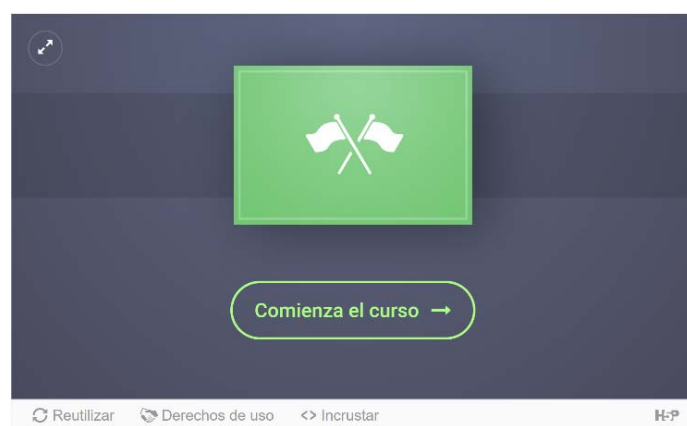
Se puede ver cómo hacer que después de este elemento se vaya a otro cualquiera del árbol: en *Branching Options* seleccionamos *Jump to another Branch* (saltar a otra rama y entonces podemos elegir en la lista *Select a branch to jump to* (seleccionar la rama a la que saltar) el nodo que queramos (en el ejemplo, volver a la pregunta). Si queremos que una alternativa de una pregunta nos lleve al final, seleccionaremos *Custom end scenario* (escenario final a medida), pudiendo especificar si se quiere, un título, un texto y una imagen para ese escenario final; si no se especifica el escenario final se podrá colocar un contenido cualquiera como nodo final de la rama.

Podemos añadir los contenidos que queramos y organizarlos en las ramas necesarias. Aunque requiere bastante trabajo, el resultado es muy atractivo y efectivo.

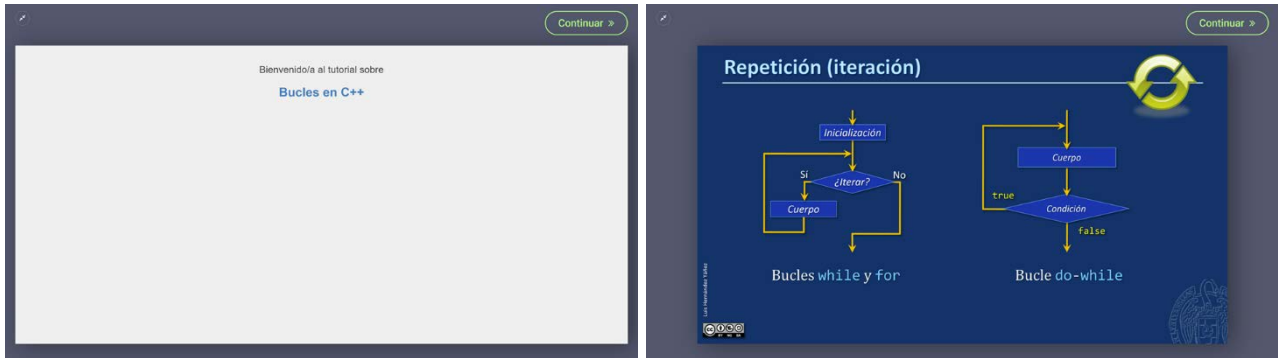


La bandera junto a un nodo indica que es un nodo final y si lo que hay es , entonces desde ese nodo se va a otro de otra rama (si se pulsa, se muestra a cuál).

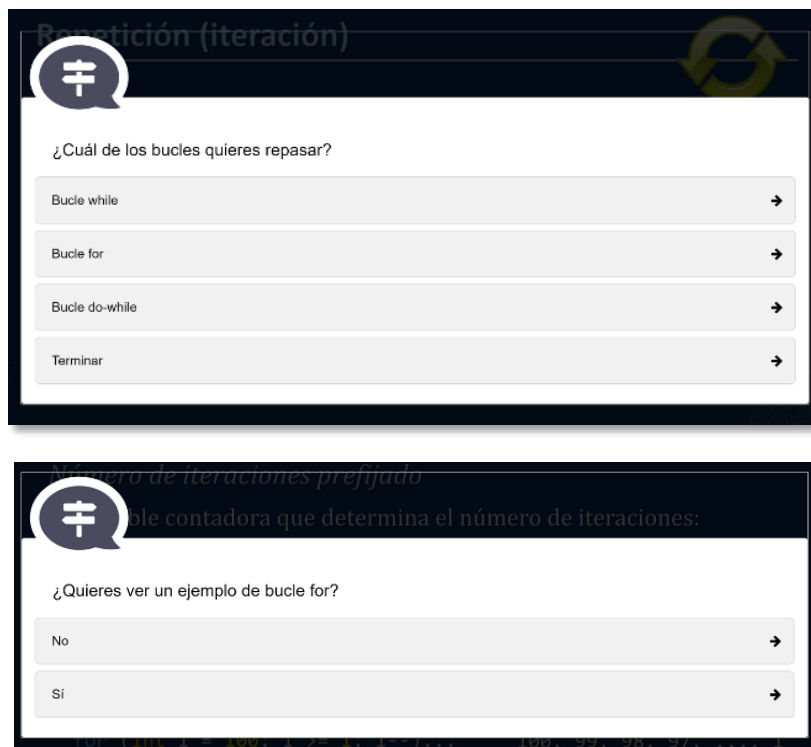
Cuando se guarda el trabajo en la página de Moodle (puede tardar), se puede pulsar en el contenido H5P de escenario ramificado y éste se pone en acción, mostrando en primer lugar una página genérica de comienzo:



Se puede poner a pantalla completa con el icono de arriba a la izquierda. Una vez que se pulsa en el botón *Comienza el curso*, se pasa a mostrar lo que haya en el primer nodo del árbol y a medida que se pulsa *Continuar* se pasa al nodo siguiente.



Cuando se llega a un nodo que es una pregunta, el usuario elige una opción:



Y se pasa a mostrar el primer nodo de la rama de esa opción. Cuando elige la opción *Terminar*, el estudiante va al nodo de esa rama que lleva al final o al escenario final.

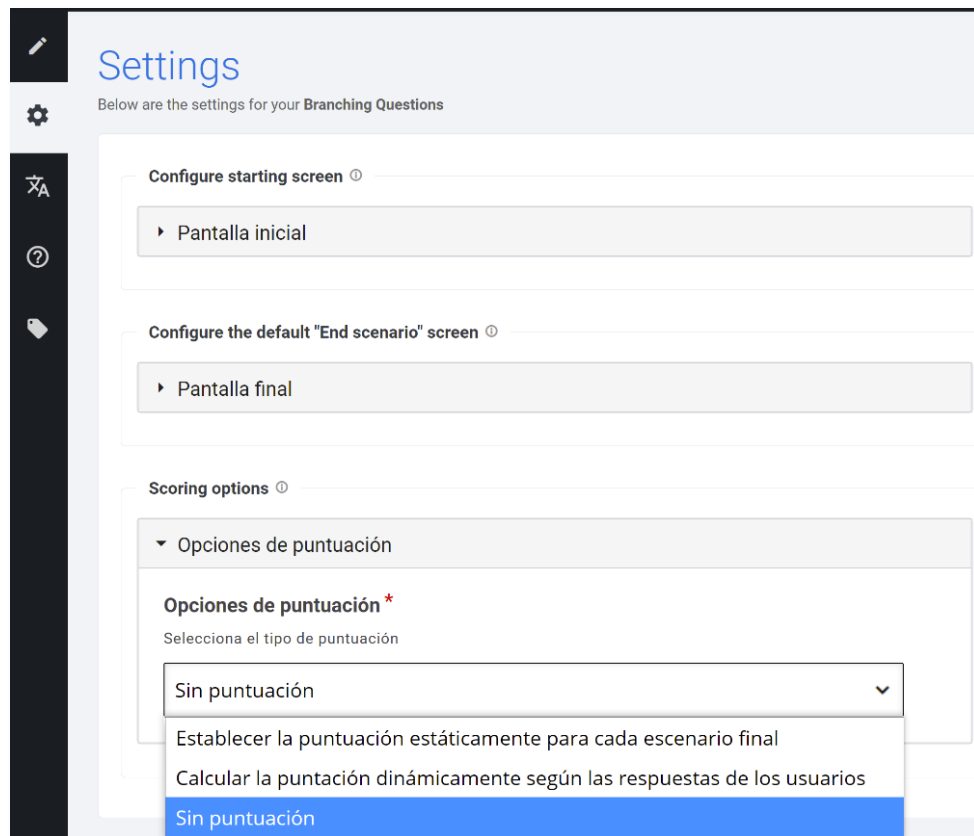
Más sobre escenarios ramificados

Cuando el puntero del ratón se pone sobre un nodo del árbol, aparece una rueda dentada que permite editar ese contenido, previsualizarlo, copiarlo o eliminarlo.

Por otro lado, cuando el árbol tiene muchos nodos y ramas, llega un momento en el que el árbol entero no cabe en el área de visualización; se puede arrastrar esa área para ver otras partes.

A la izquierda del editor, además del icono del lápiz que muestra el editor en sí, hay otros iconos:

⚙️ Opciones de configuración generales:



Permite configurar una página inicial (*starting screen*) a medida (título, texto e imagen), al igual que una página final predeterminada (*default “End scenario”*). También permite indicar si se ha de asignar puntuación al estudiante y, en ese caso, si se puntuará simplemente con la puntuación que se haya indicado en cada nodo final o si habrá puntuación en cada nodo y cada respuesta. La puntuación obtenida por el estudiante se guardará en el libro de calificaciones.

🌐 Traducciones: permite elegir el idioma y cambiar algunos textos que se muestran durante la *ejecución* del escenario a los que queramos.

❓ Muestra un tutorial sobre el uso de la herramienta (en inglés).

📄 Metadatos generales.

El escenario ramificado, como hemos visto, es una herramienta muy potente, pero requiere bastante trabajo. Resulta aconsejable diseñar el árbol de contenidos antes de editar este contenido H5P, así como diseñar y crear por anticipado todos los contenidos que se vayan a utilizar en los nodos del árbol.



[Tutorial en h5p.org](#)
[Ejemplos en h5p.org](#)

Esta herramienta permite colocar contenidos H5P en una columna, uno tras otro:

The screenshot shows the 'Column' tool interface. At the top, there's a title field with a red asterisk and a 'Metadata' button. Below it, a subtitle reads 'Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor'. The main title field contains 'Una columna de contenidos'. Below this is a section titled 'Lista de contenido de columna *' with a blue header 'content'. This section contains two identical content blocks. Each block has a 'Contenido *' dropdown menu with a '-' symbol, 'Copiar' and 'Pegar' buttons, and a 'Separar contenido con una línea horizontal *' dropdown menu set to 'Automatico (predeterminado)'. At the bottom of the interface is a blue button labeled 'AÑADIR CONTENIDO'.

Para cada contenido (*content*) se selecciona el tipo (casi cualquier contenido H5P) y se indica si se quiere que haya una línea horizontal de separación con el siguiente.

Al seleccionar el tipo de contenido se abre el editor para ese tipo de contenido H5P. Se puede ver cómo se usa cada uno en la correspondiente entrada de este tutorial.

Cuando se activa el contenido Columna simplemente se muestran los contenidos incluidos, uno tras otro, pudiendo interactuar con ellos en secuencia o como se quiera, ya que el estudiante se puede desplazar por la columna a voluntad. Si se quiere forzar a interactuar con los contenidos en un determinado orden, se puede crear una presentación, que es el contenido H5P que se explica a continuación.

Presentación (Course Presentation)

[Ir a categoría]

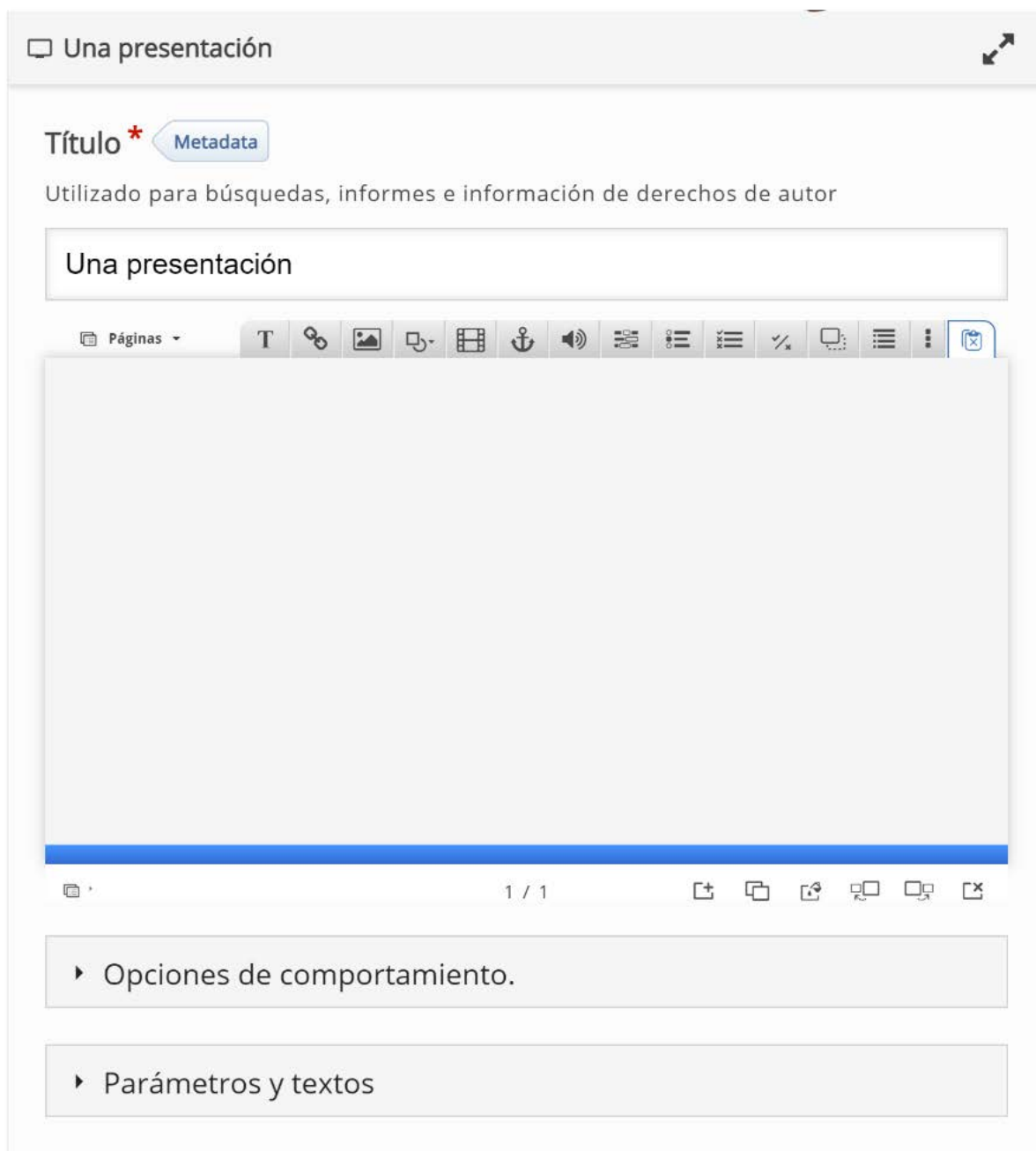


[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta permite crear una presentación, similar a las de diapositivas, pero donde cada página (*diapositiva/slide*) puede tener distintos tipos de contenidos H5P.

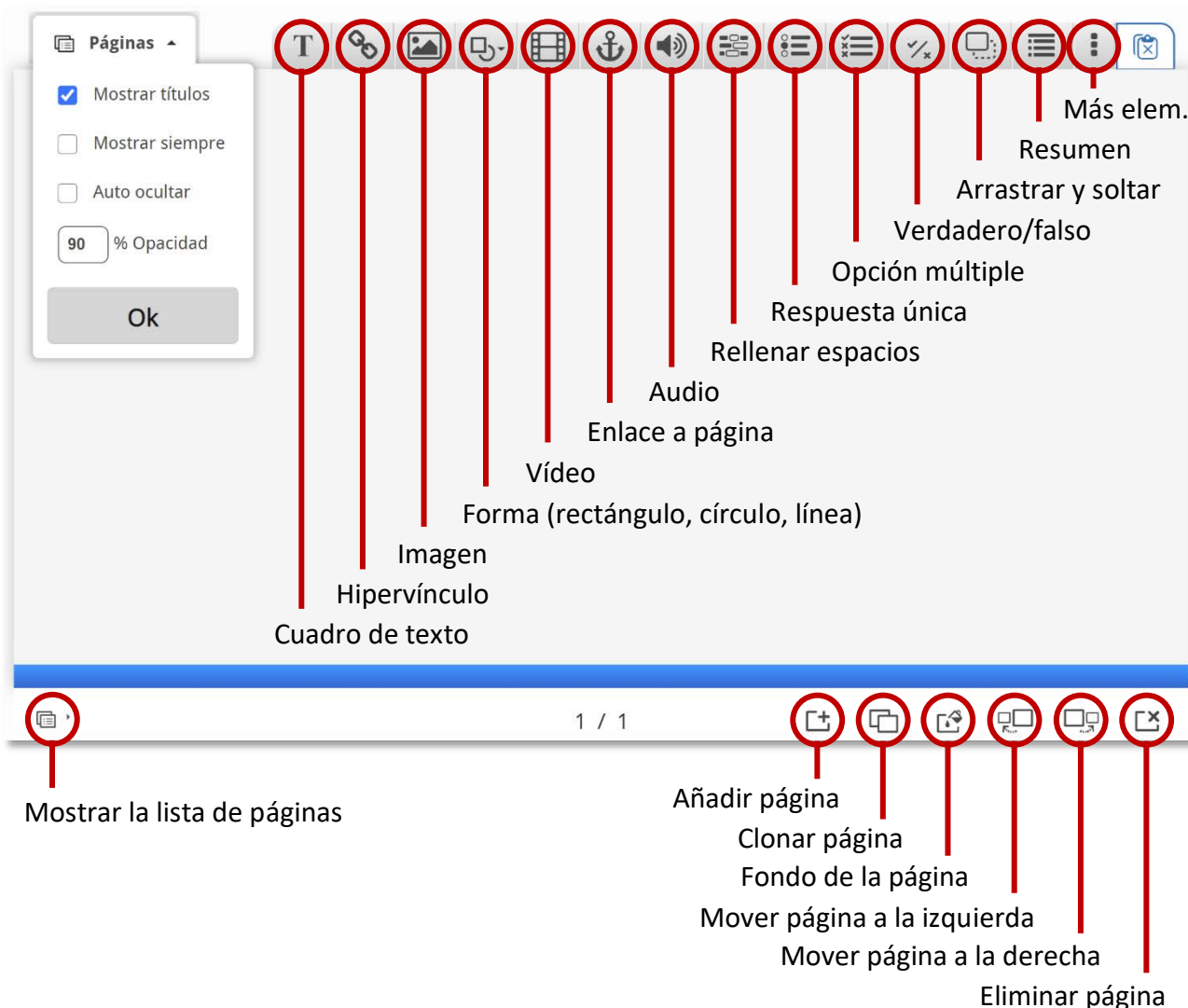


The screenshot shows the H5P presentation editor interface. At the top, there is a title field labeled "Una presentación" with a "Metadata" button next to it. Below the title, there is a subtitle field containing "Una presentación". A toolbar with various icons for text, images, video, audio, and other content types is visible. The main area is a large white space for editing the slide content. At the bottom, there are two expandable sections: "Opciones de comportamiento" and "Parámetros y textos".

Además del cuadro de título y la sección de *Parámetros y textos*, esta herramienta tiene un editor de páginas y otra sección *Opciones de comportamiento*.

El editor de páginas

Para crear páginas y diseñar cada una tenemos un editor con todos los controles que necesitamos (en la siguiente ilustración se muestra desplegado el menú *Páginas*):



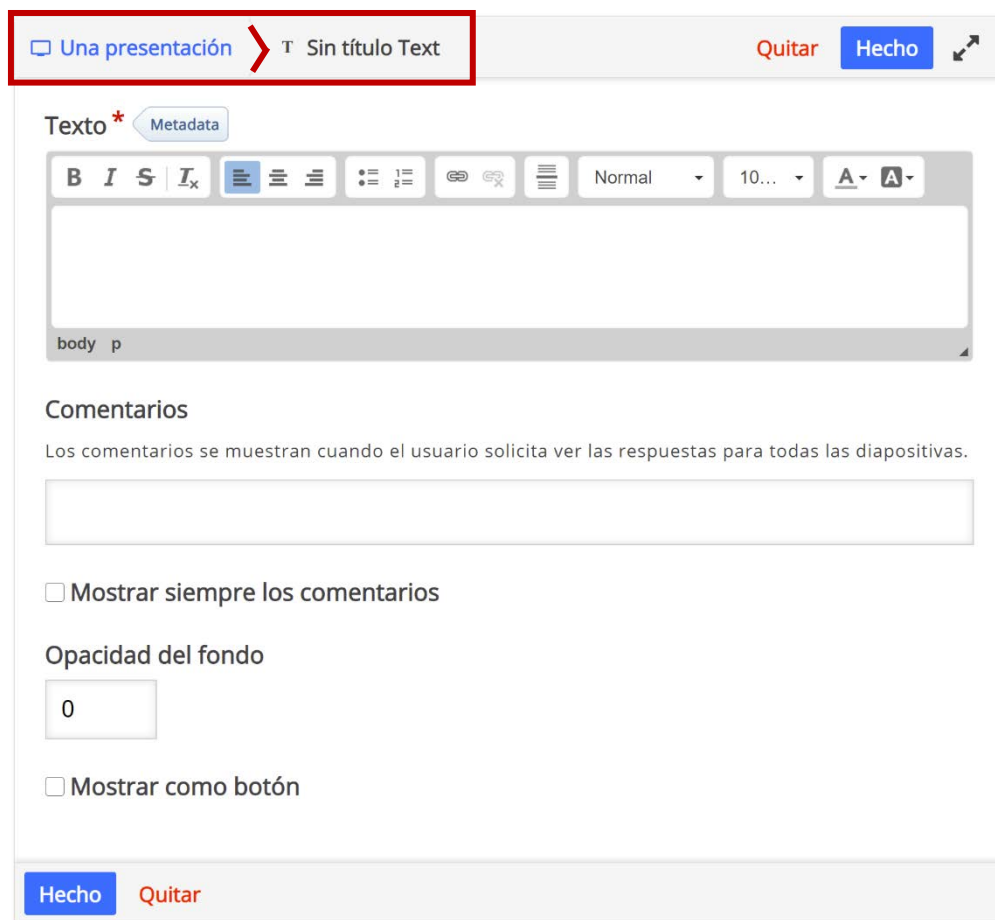
La barra de herramientas superior es la que permite incorporar a la página actual contenidos de los tipos que se indican en la ilustración. El penúltimo botón (el de los tres puntos, *Más elementos*) despliega un menú con más contenidos que se pueden insertar: Arrastrar texto (*Drag Text*), Marcar palabras (*Mark the Words*), Tarjetas de diálogo (*Dialog Cards*), Texto continuo¹² (*Continuous Text*), Área de texto exportable¹³ (*Exportable Text Area*), Tabla (*Table*), Vídeo interactivo (*Interactive Video*) y Últimos tweets (*Twitter User Feed*). El último botón permite pegar lo que se haya copiado.

La barra inferior permite mostrar u ocultar la lista de páginas y realizar las operaciones de páginas que se muestran en la ilustración.

¹² Texto muy largo que se podrá partir fácilmente en varias páginas (por ejemplo, un artículo).

¹³ Área donde el estudiante podrá añadir notas que podrá exportar (descargarse) después.

Casi todos los elementos que se pueden insertar en las páginas son contenidos H5P. Cuando se pulsa sobre uno de los botones, se abre, encima del editor de páginas, el editor correspondiente al contenido elegido; se puede ver cómo se usa en la entrada correspondiente de este tutorial.



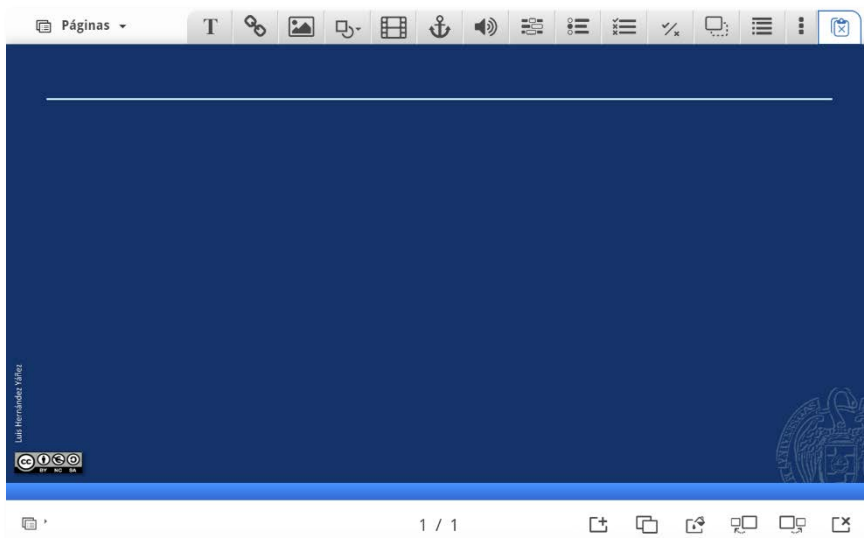
Veamos algunos ejemplos de páginas. Vamos a usar un fondo común para las páginas. En la primera pulsamos el botón de la barra inferior *Fondo de la página*. Tendremos la posibilidad de elegir entre usar el fondo como plantilla para todas las páginas o poner el fondo sólo en la página actual (se podrá cambiar en páginas individuales).

Podemos elegir entre usar una imagen para el fondo o usar un color de relleno. En este caso elegimos la primera opción y cargamos la imagen pulsando el botón *Añadir*.

Tras cargar la imagen tendremos botones para editarla (girar o recortar) o añadir información de *copyright*.

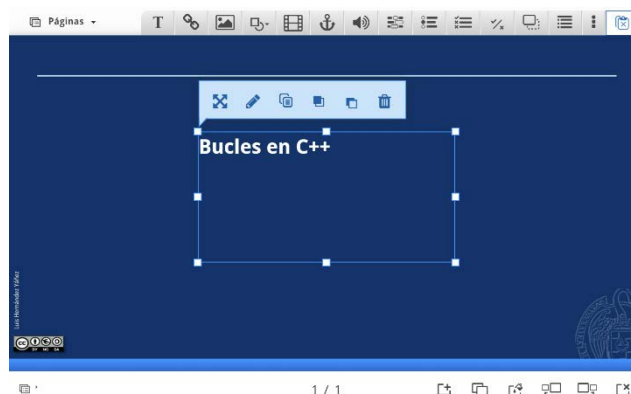
Pulsando el botón  se cierra el cuadro *Fondo de la página* y veremos el fondo elegido en la página actual.



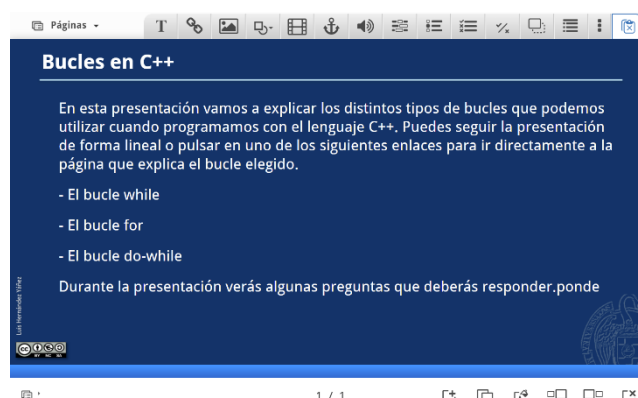


En este caso el fondo es azul, con una línea para separar el título, parte del escudo de la UCM, el nombre del autor y un cuadro de licencia *Creative Commons*.

Para poner el título usaremos el contenido de tipo Texto. En el editor de textos introducimos el texto del título y pulsamos en *Hecho*. Aparecerá en el editor de la página un cuadro con el texto, que podemos recolocar arrastrándolo y usar unos botones para redimensionarlo (también arrastrando las asas del recuadro), editarlo, copiarlo al portapapeles, traerlo al frente o enviarlo atrás en relación a otros elementos de la página (o eliminarlo):

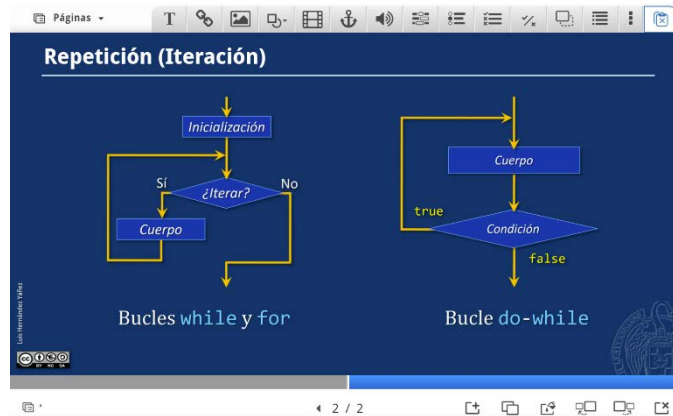


Lo ponemos en el área de título y añadimos un texto de introducción de forma similar:



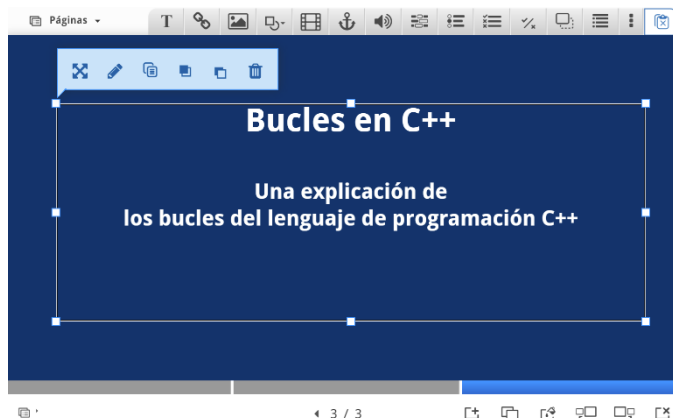
(Después añadiremos los enlaces a las páginas en las que se explican los bucles.)

Pulsamos el botón *Añadir página nueva* de la barra inferior para crear una nueva página. Veremos que tiene el mismo fondo que la primera página. De la misma forma que hicimos en la página anterior, ponemos el texto de título, y añadimos una imagen:

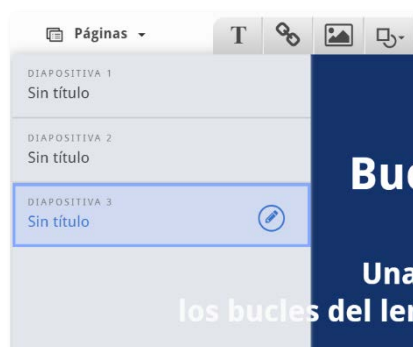



Ya tenemos dos páginas. En la barra inferior se muestra que es la segunda (2 / 2) y hay una flecha para ir a la anterior.

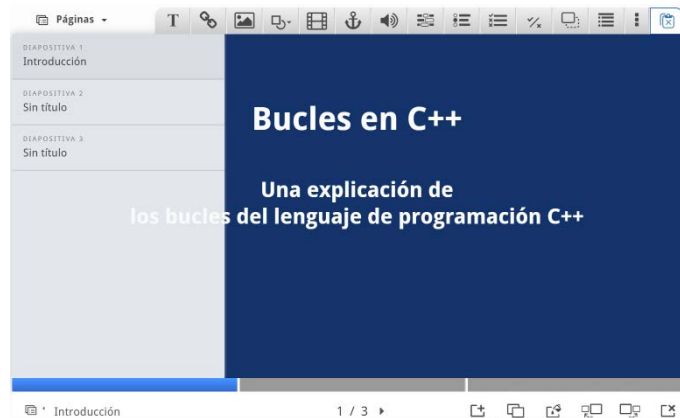
Nos hemos olvidado de la página de introducción. Creamos otra página con un fondo distinto (sólo el color de fondo) y añadimos un texto introductorio:



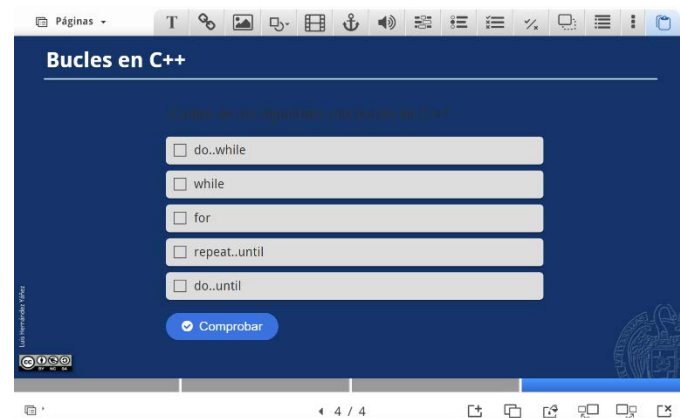
Ahora es la tercera página, pero queremos que sea la primera. Pulsamos en el botón para mostrar la lista de páginas (a la izquierda en la barra inferior; lo llaman *Mostrar la lista de palabras clave*) y se abre un panel en el área de edición:



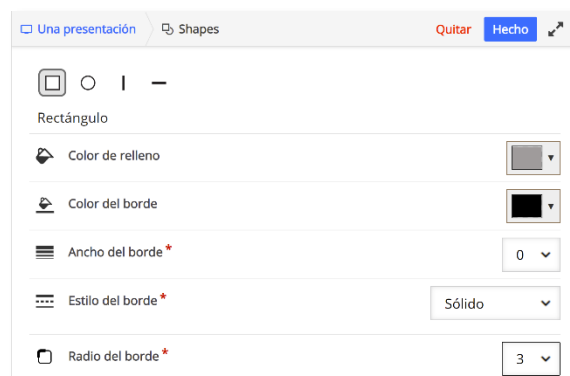
En cada página de la lista podemos pulsar el botón  para darle un nombre (le damos el nombre de *Introducción*). Y para ponerla como primera página usamos dos veces el botón para mover la página a la izquierda (barra inferior; lo llaman *Mover página left*):



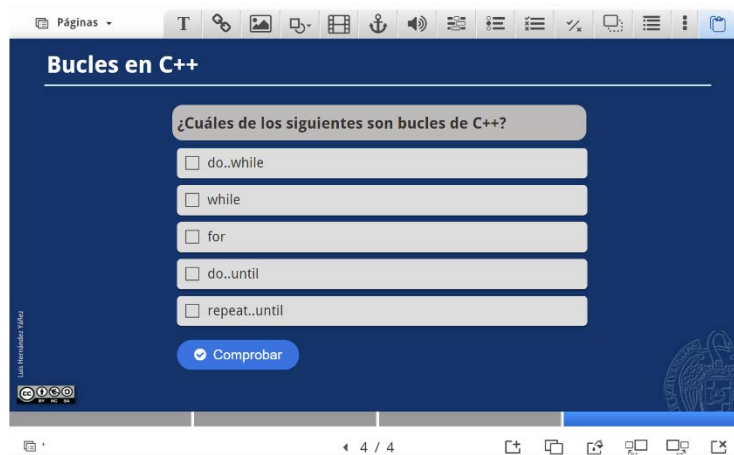
Aprovechamos para dar nombre a las otras páginas, pulsamos en la tercera página y ocultamos la lista (mismo botón que para mostrarla). Añadimos alguna página más. En una de ellas insertamos una pregunta de elección múltiple (botón *Multiple Choice*). Se crea con el editor de ese contenido H5P.



(Podemos copiar el texto del título de la página 2 y pegarlo en esta.) Nos encontramos con que el texto de la pregunta no se ve apenas, ya que es siempre texto en negro y sobre ese fondo funciona mal. Podemos crear un rectángulo gris con el botón de formas (*Shapes*) de la barra superior (submenú para rectángulo, círculo y líneas).

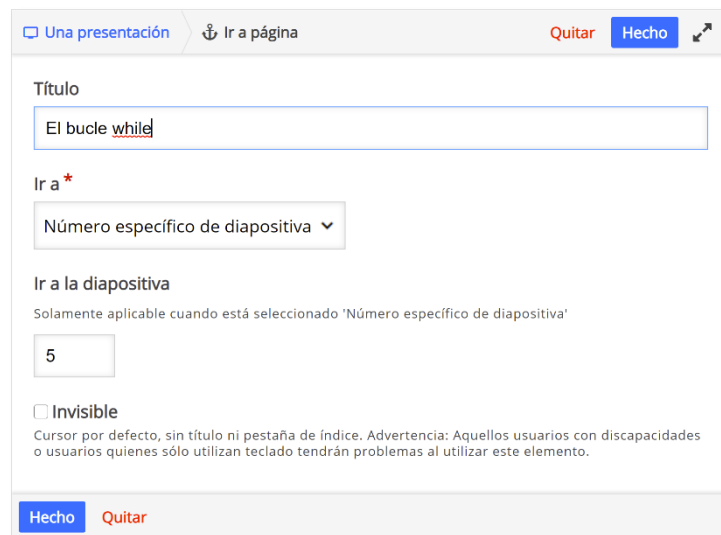


Hacemos que el rectángulo se ponga debajo de la pregunta, con el botón *Enviar atrás* del menú de la forma, y lo colocamos convenientemente:

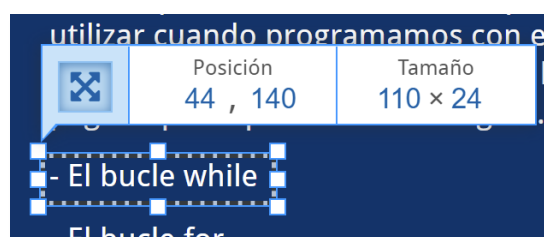


Se registrarán los aciertos y fallos del estudiante al responder las preguntas de la presentación.

Supongamos que hemos añadido al final una página que explica el bucle while. Podemos crear en la página 2 un enlace a esa página sobre ese texto. Para ello usamos el botón *Ir a página* de la barra superior:



Indicaremos el número de diapositiva a la que ir cuando se pulse. Al pulsar en *Hecho* veremos un recuadro que delimita la zona donde pulsar. La reducimos y la ponemos sobre el texto donde queremos que pulse el estudiante:



Por cierto, cuando arrastramos una forma se muestra su posición y su tamaño, y podemos cambiar los valores para realizar ajustes finos, pues mientras arrastramos, o cambiamos el tamaño, se va de diez en diez *píxeles* (posiciones de pantalla).

Ahora, cuando se muestre la página, el estudiante podrá pulsar sobre 'El bucle while' e ir directamente a la página que explica ese bucle.

Secuencia yendo siempre a la siguiente página:

The image shows a sequence of five presentation slides:

- Slide 1:** Title "Bucles en C++" with subtitle "Una explicación de los bucles del lenguaje de programación C++".
- Slide 2:** Overview of C++ loops: "En esta presentación vamos a explicar los distintos tipos de bucles que podemos utilizar cuando programamos con el lenguaje C++. Puedes seguir la presentación de forma lineal o pulsar en uno de los siguientes enlaces para ir directamente a la página que explica el bucle elegido." List: "- El bucle while", "- El bucle for", "- El bucle do-while". Note: "Durante la presentación verás algunas preguntas que deberás responder.ponde".
- Slide 3:** "Repetición (Iteración)" with two flowcharts. The first shows "Iniciación" leading to a decision "¿Iterar?", which loops back to "Cuerpo" if "Si" and exits if "No". The second shows "Cuerpo" leading to a decision "Condición", which loops back to "Cuerpo" if "true" and exits if "false".
- Slide 4:** Quiz question: "¿Cuáles de los siguientes son bucles de C++?". Options: while, do_while, repeat_until, do_until, for. A "Comprobar" button is at the bottom.
- Slide 5:** "El bucle while" with text "Mientras la condición sea cierta, ejecuta el cuerpo" and code:

```
while (condición) {  
    cuerpo  
}
```

 and

```
int i = 1; // Inicialización de la variable i  
while (i <= 100) {  
    cout << i << endl;  
    i++;  
}
```

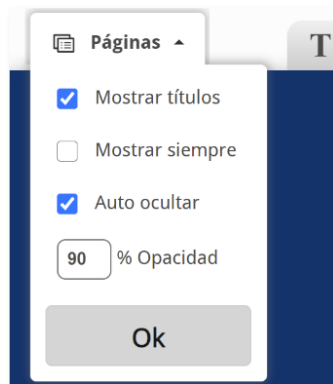
 with annotations "Condición al principio del bucle" and "Muestra los números del 1 al 100".

Secuencia pulsando para ver el bucle while:

The image shows the same sequence of slides as above, but with a mouse cursor clicking on the "El bucle while" slide in the second screenshot. The text "click" is written in a large font next to the cursor.

La presentación termina con una página especial de resumen con las puntuaciones obtenidas en las preguntas (si las hay) y, si se quiere, con botones para ver las soluciones y volver a ver la presentación (*Reintentar*).

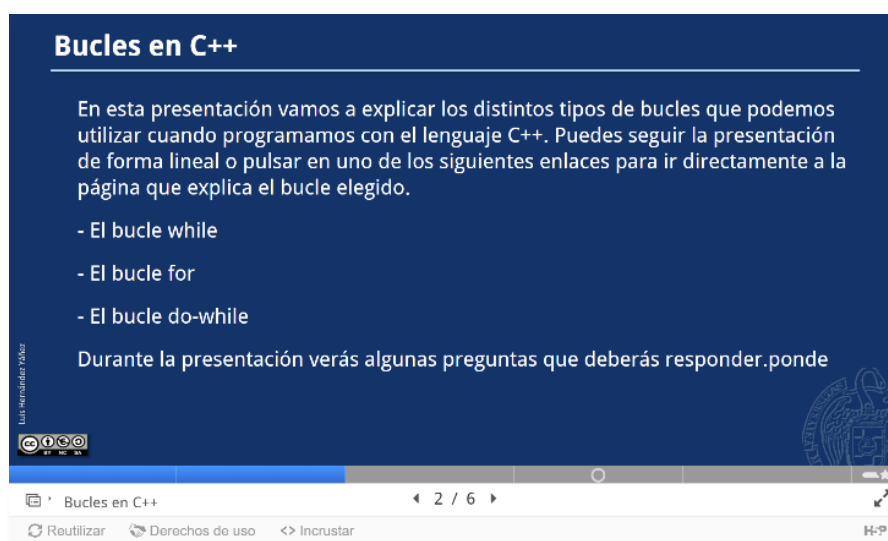
El menú que se despliega al pulsar sobre *Páginas* (esquina superior izquierda del editor), permite indicar cómo se ha de comportar el menú de páginas (también durante la ejecución de la presentación):



Mostrar títulos hace que se vea o no el botón para mostrar/ocultar la lista de páginas. *Mostrar siempre* hace que siempre esté visible. Con *Auto ocultar* se cierra de forma automática al pulsar en otro sitio. Y se puede hacer que sea más o menos traslúcida.

Opciones de comportamiento

Cuando se ejecuta la presentación vemos debajo una barra con sectores, uno por cada página y una última que se corresponde con el resumen final:



Los sectores de las páginas ya vistas (incluida la actual) se muestran en azul y las siguientes en gris. Podemos pulsar en un sector para ir a una página concreta. Las que son preguntas tienen un círculo en medio.

Debajo de esa barra tenemos el botón para mostrar/ocultar la lista de páginas (izda.), la indicación de la diapositiva en la que estamos (2 / 6) con botones para ir a la anterior o a la siguiente (centro) y un botón para ver la presentación a toda pantalla (dcha.).

La sección *Opciones de comportamiento* de la herramienta permite establecer cómo se comportará la presentación cuando la vea el estudiante:

Opciones de comportamiento.

Activar el modo de Navegación Gestual
Suprime los controles de navegación para el usuario final. Utilice Ir a la Diapositiva para navegar.

Ocultar la Diapositiva de Resumen
Oculta la diapositiva de resumen.

Ocultar el botón "Mostrar solución"
Esta opción determina si el botón "Mostrar solución" se muestra en todas las preguntas, se desactiva para todas, o se configura para cada pregunta individualmente.

-

Ocultar el botón de "Reintentar"
Esta opción determina si el botón "Reintentar" se muestra en todas las preguntas, se desactiva para todas, o se configura para cada pregunta individualmente.

-

Mostrar botón de "Mostrar solución" en la diapositiva de resumen
Si se habilita, el estudiante podrá mostrar las soluciones para todas las preguntas cuando llegue a la diapositiva del resumen

Mostrar botón "Reintentar" en la diapositiva de resumen
Si se habilita, el estudiante podrá reintentar todas las preguntas cuando llegue a la diapositiva del resumen. Tenga en cuenta que al refrescar la página los estudiantes podrán reintentarlas aunque no se esté mostrando este botón.

Habilitar botón Imprimir
Habilita el botón Imprimir.

► Configuraciones Sociales

Si se activa el modo de navegación gestual no habrá controles debajo de cada página. ¡Cuidado! Esta opción no se podrá volver a desactivar y la única forma de ver otras páginas será haciendo que el menú de páginas esté visible permanentemente (nada recomendable para estudiantes con ciertas minusvalías).

También podemos ocultar la página (*dispositiva*) final, la de resumen, o elegir entre que se oculten los botones *Mostrar solución* o *Reintentar* en todas las páginas que sean preguntas, se vean en todas o se decida en cada una. Y también decidir si en la página de resumen se han de ver o no esos botones. O si se podrá imprimir.

Como en otros contenidos H5P, la puntuación obtenida por el estudiante en las páginas de pregunta se guarda en el libro de calificaciones de Moodle.



[Ejemplo en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Un libro interactivo H5P consiste en un conjunto de contenidos H5P de diversos tipos organizados en capítulos. Se genera un índice de contenidos y puede haber también una cubierta si se quiere. El editor no es complicado, más allá de la complejidad de la creación de los contenidos concretos que se incorporen al libro, para los que se ha de consultar la correspondiente sección de este tutorial (se pueden crear o pegar código H5P de contenidos existentes copiados). Eso sí, resulta bastante laborioso.

The screenshot shows the 'Interactive Book' editor interface. At the top, there's a title field with a 'Metadata' button and a description: 'Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor'. Below this is a checkbox for 'Habilitar cubierta de libro' (checked), with a sub-description: 'Una cubierta que muestra información respecto al libro antes de acceder a él'. A section for 'Página de Cubierta' is collapsed. The 'Capítulos' section shows a list with one item: '1. Sin título Column'. A '+ AÑADIR CAPÍTULO' button is visible. The selected chapter is expanded to show its 'Título' field (containing 'Sin título Column'), a 'Lista de contenido de columna' section with a 'content' item, and a 'Contenido' dropdown menu. Below the content list, there's a 'Separar contenido con una línea horizontal' dropdown set to 'Automatico (predeterminado)'. A '+ AÑADIR CONTENIDO' button is at the bottom of the chapter editor. At the very bottom of the interface, there's a 'Configuraciones de comportamiento' section.

Tenemos una lista de capítulos y en cada capítulo una lista de contenidos.

Si se elige que haya cubierta, tendremos una sección para configurar la misma:


Habilitar cubierta de libro
Una cubierta que muestra información respecto al libro antes de acceder a él

▼ Facultad de Informática

Descripción de la Cubierta
Este texto será la descripción de su libro.

Facultad de Informática

Imagen de cubierta
Una imagen de fondo opcional para la introducción.



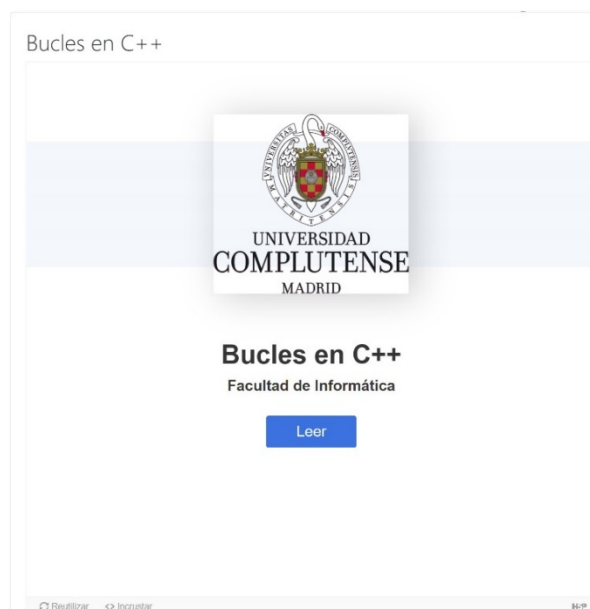
✂ Editar imagen 🔄 Editar copyright

Texto alternativo para imagen de cubierta
Un texto alternativo para la imagen de cubierta

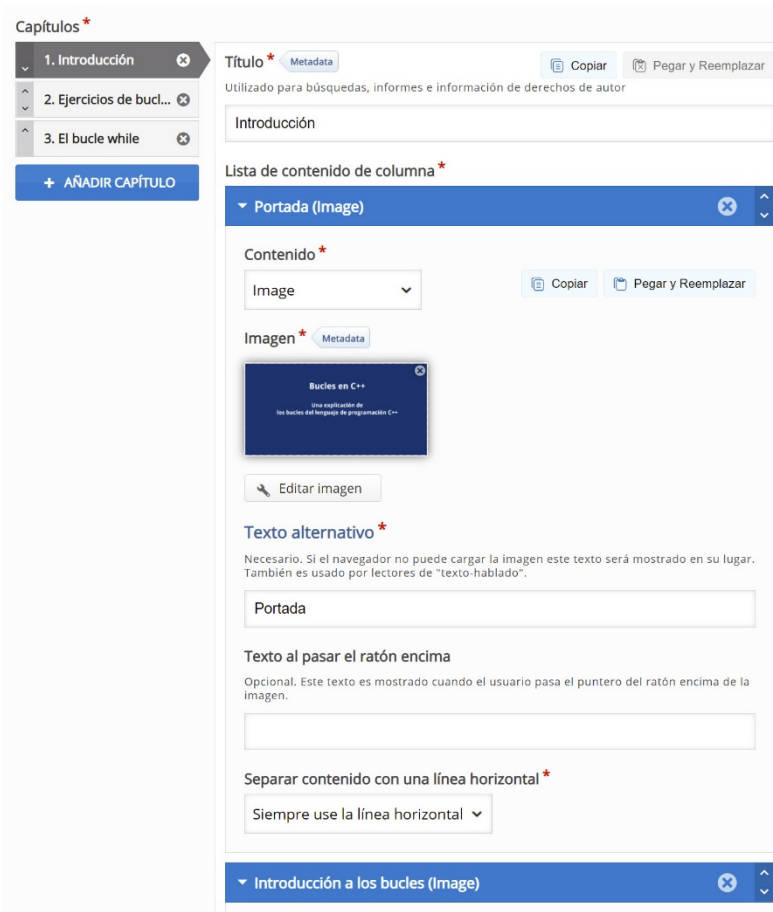
Universidad Complutense de Madrid

Capítulos *

La cubierta consiste en una imagen (opcional) que aparecerá encima del título del libro interactivo. Debajo del título, el texto de la *Descripción de la Cubierta*. Y debajo un botón *Leer* para pasar al primer capítulo:




Cada capítulo tiene un título y una lista de contenidos. Como contenido se puede elegir casi cualquier tipo de contenido H5P (véase la sección correspondiente).

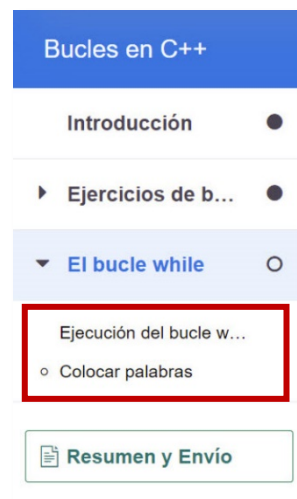


En este ejemplo, el primer capítulo (*Introducción*) contiene, como contenidos, un par de imágenes que se mostrarán en el orden el que se encuentran. Cada contenido tiene debajo un desplegable que permite elegir entre que se separe del siguiente con una línea horizontal o no¹⁴.

Si se incluyen contenidos textuales y en ellos hay textos con formato de encabezado, entonces esos encabezados se incluyen en el índice, dentro del capítulo. También se incluyen en el índice de un capítulo, de forma automática, los títulos de los contenidos que sean ejercicios (precedidos de un círculo).

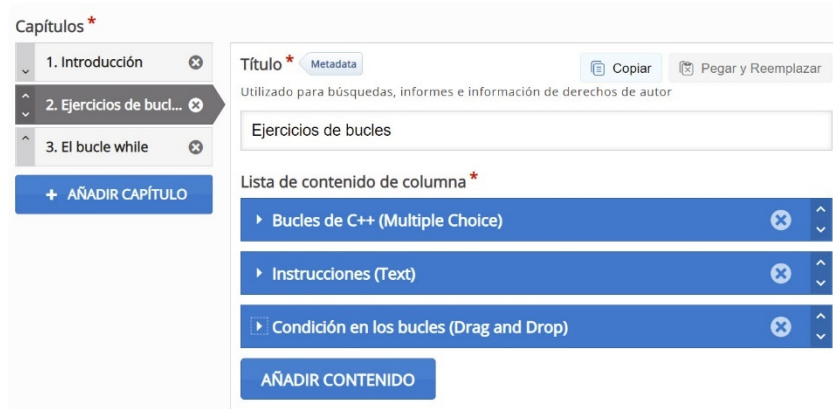
Y al final del índice del libro se incluirá, si así se decide, una página de resumen.

El índice se podrá ocultar o mostrar a voluntad con un típico botón  que estará siempre visible en la parte superior.

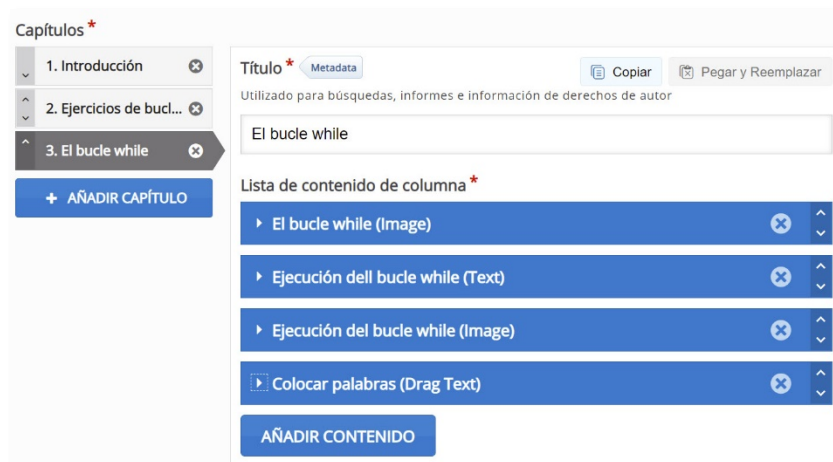


¹⁴ Parece que afecta a todos los contenidos lo elegido en el primero, aunque se elijan opciones distintas.

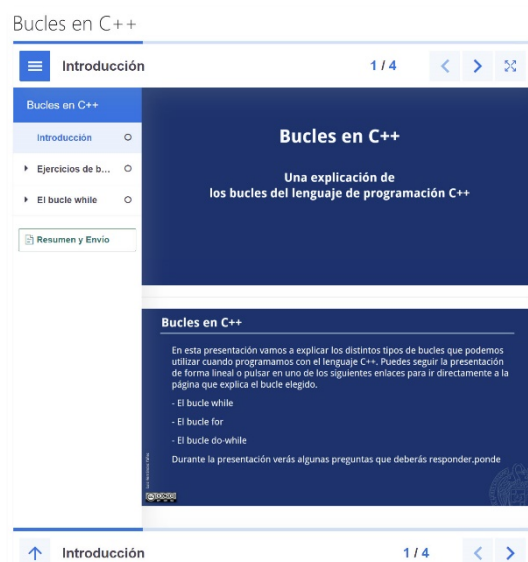
En el segundo capítulo del ejemplo se han incluido, como contenidos un par de ejercicios y, entre medias, un texto con instrucciones para el segundo ejercicio:



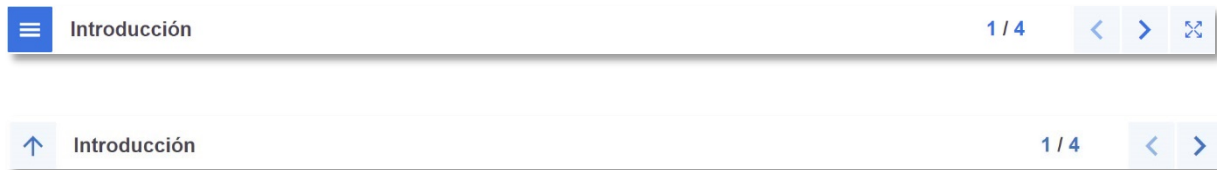
Y en el tercer capítulo del ejemplo, una imagen, un texto con encabezado, para que se incluya en el índice, otra imagen y un ejercicio:



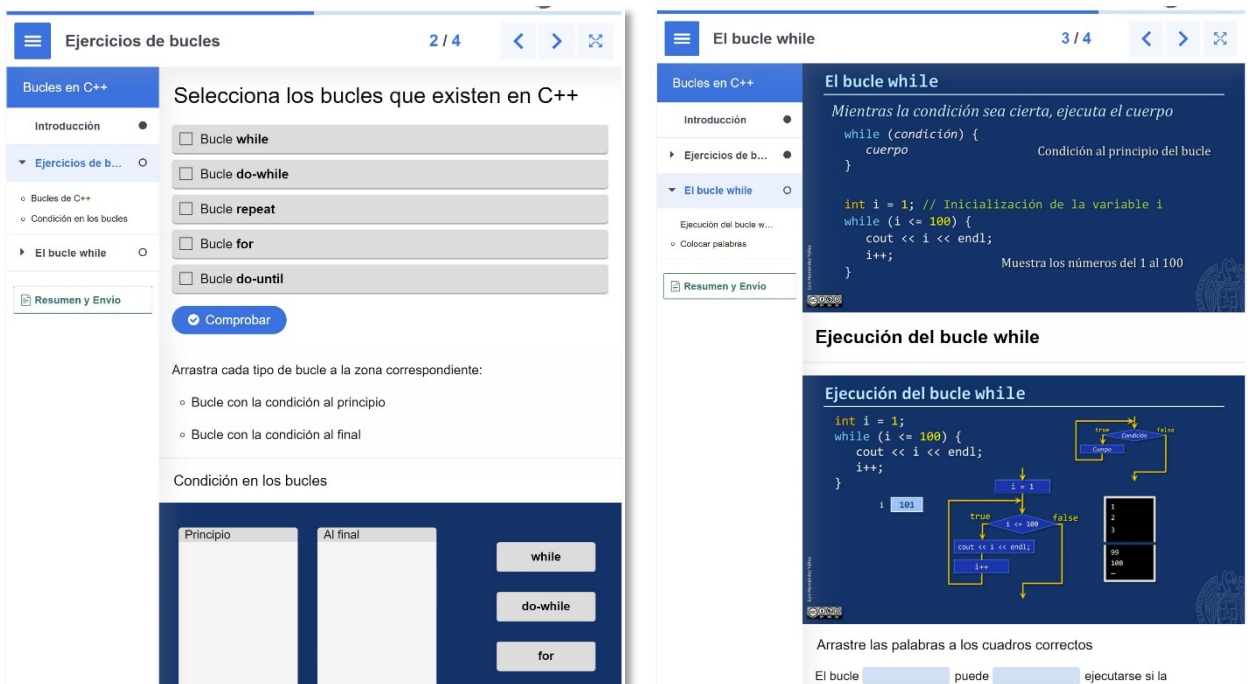
Cuando se pulsa en el botón *Leer* de la cubierta (o directamente si no hay cubierta), se muestran los contenidos del primer capítulo uno tras otro:



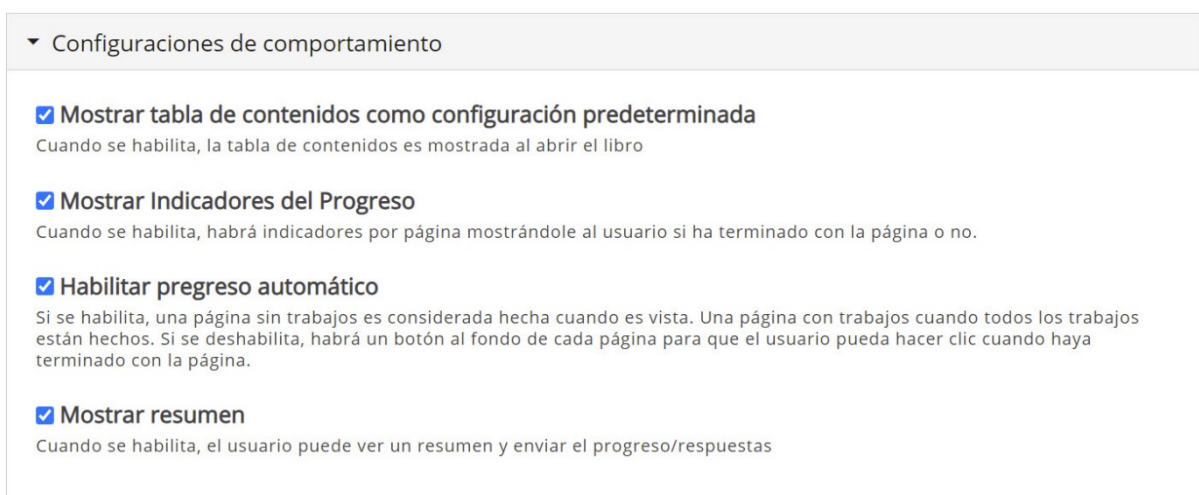
Arriba y abajo se muestra el nombre del capítulo, el número del capítulo (1 / 4) y botones para ir al siguiente y al anterior (si existen). Arriba, al principio, también está el botón para ocultar o mostrar el menú y al final un botón para verlo en pantalla completa. Abajo también un botón de flecha arriba para ir al principio del capítulo:



A continuación se muestran los capítulos 2 y 3 en acción:



La sección *Configuraciones de comportamiento* de esta herramienta permite indicar cómo se ha de comportar el libro interactivo (las opciones se entienden fácilmente):



Si se ha activado *Mostrar resumen*, habrá una página final de resumen:

The screenshot shows a summary page for the course 'Bucles en C++'. The page is titled 'Resumen' and shows the following information:

- Puntaje total:** 8 / 10 (3 de 3 interacciones)
- Progreso del libro:** 100% (3 de 3 páginas)
- Progreso de interacciones:** 100% (3 de 3 interacciones)

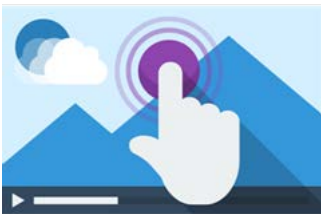
Buttons: Enviar Reporte, Reiniciar

Resumen (Todas las interacciones)

Capítulo	Progreso	Puntaje
Introducción	Sin interacciones	
Ejercicios de bucles	2 de 2 interacciones completadas	
Bucles de C++		3 / 3
Condición en los bucles		1 / 3
El bucle while	1 de 1 interacciones completadas	
Colocar palabras		4 / 4

Progress bar: 8 / 10

Se muestra el progreso (si está activado en *Configuraciones de comportamiento*), las interacciones en los capítulos y los resultados de las preguntas.




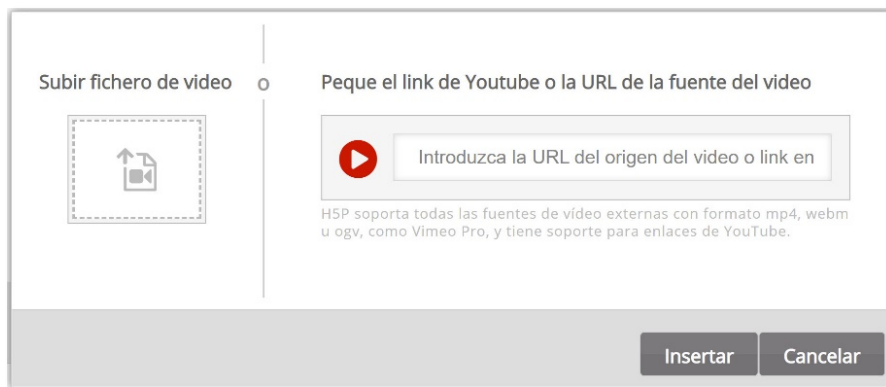
[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplos en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

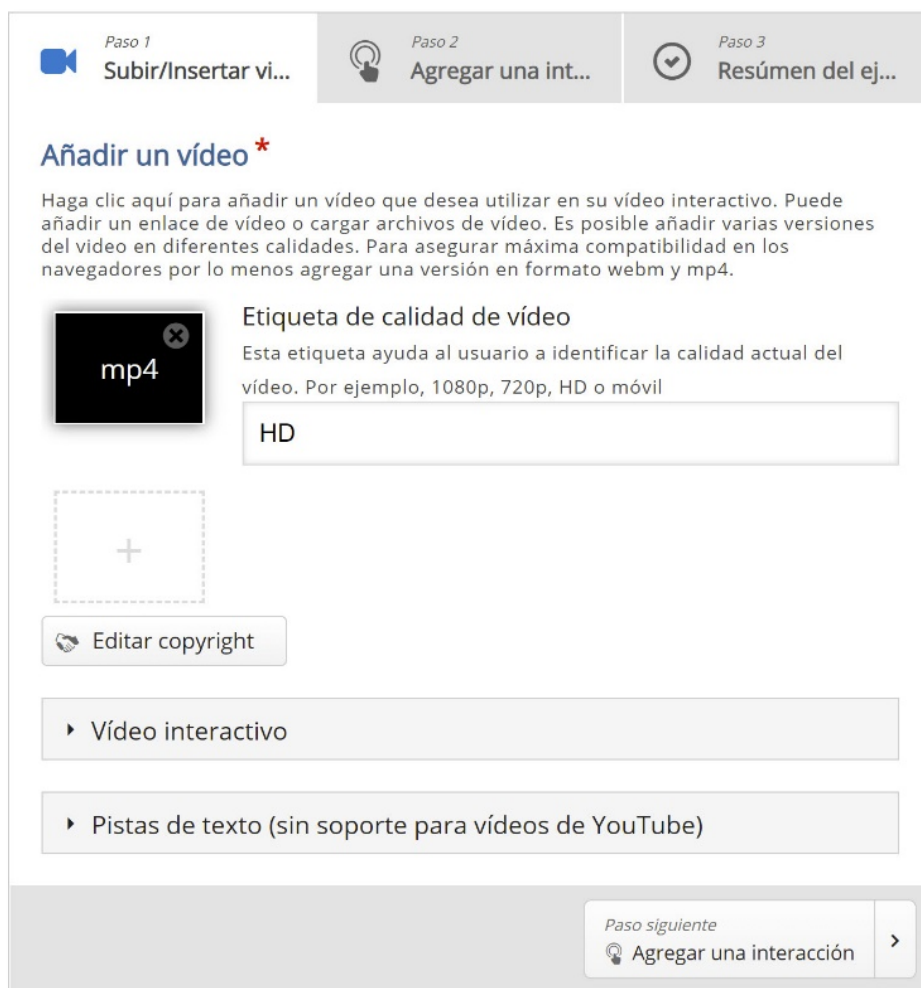
Este es uno de los contenidos más vistos. Permite superponer otros contenidos H5P en un vídeo (por ejemplo, preguntas de distintos tipos sobre lo que se ha visto). Nada más crear en Moodle este tipo de contenido se abre el editor específico y un cuadro de nos permite ver un breve *tour* que nos explica los dos pasos a seguir:

En realidad los pasos son tres: subir un vídeo (o indicar uno de YouTube), agregar interacciones y configurar el resumen que se muestra al final del vídeo. El contenido, como todos, ha de tener un título. En el primer paso (*Subir/Insertar Video*) se empieza pulsando el botón  para especificar el vídeo que se va a usar como base.



Podemos subir un vídeo que tengamos en un archivo¹⁵ (admite los formatos mp4, webm y ogv) o proporcionar el URL de un vídeo de YouTube. Las interacciones se superponen sobre el vídeo, no modificándose el mismo de ninguna forma.

En este ejemplo subimos un vídeo con una explicación de un curso de programación. Debemos indicar cuál es su calidad (1080p, 720p, HD o móvil) y podemos cargar otras versiones de distinta calidad y/o distinto formato:



¹⁵ El editor utiliza indistintamente los términos archivo y fichero; aquí se considera más adecuado archivo.

La sección *Vídeo interactivo* permite especificar un título y una carátula (*Cartel*):

▼ Vídeo interactivo FP

Título de este vídeo interactivo *
Utilizado en extractos, estadísticas, etc.

Vídeo interactivo FP

Ocultar el título al inicio del video

Descripción corta (Opcional)
Opcional. Mostrar un texto con una breve descripción en la pantalla inicial del vídeo. No funciona para vídeos de YouTube.

Demostración de vídeo interactivo H5P

Cartel
Imagen que se muestra antes de que el usuario inicie el vídeo. No funciona para Vídeos de YouTube.

Editar imagen Editar copyright

El nombre de la sección cambia a ese título.

La carátula es una imagen que se mostrará al principio, antes de que se inicie el visionado del vídeo (no funciona para vídeos de YouTube).

También podemos hacer que se oculte el título al inicio y proporcionar, opcionalmente, una breve descripción.

Para vídeos cargados de archivo podemos también usar la sección *Pistas de texto*, que nos permite superponer en el vídeo subtítulos, títulos o descripciones:

▼ Pistas de texto (sin soporte para vídeos de YouTube)

Pistas de texto disponibles

▼ Subtítulos en español

Etiqueta de pista
Se usa si ofreces múltiples pistas y el usuario tiene que elegir una. Por ejemplo "Subtítulos español" podría ser la etiqueta para una pista con subtítulos en ese idioma.

Subtítulos en español

Tipo de pista de texto *

Subtítulos

Idioma de origen, debe definirse para los subtítulos *
Debe ser una etiqueta de idioma válida de BCP 47. Si 'Subtítulos' es el tipo de pista de texto seleccionado, se debe definir el idioma de origen de la pista.

es

Origen de la pista (archivo WebVTT) *

+ Añadir

Añadir Pista

Texto por defecto de la pista
Si se deja vacío o no coincide con ninguna de las pistas de texto, la primera pista de texto se utilizará como predeterminada.

Para cada pista de texto se proporciona una etiqueta, se selecciona el tipo (*Subtítulos, Títulos o Descripciones*) y se indica el código internacional del idioma (*es* para español, y *en* para inglés, por ejemplo). La descripción de la pista de texto ha de encontrarse en un archivo .vtt que use el formato WebVTT¹⁶. Un ejemplo de archivo con un primer subtítulo podría ser el siguiente:

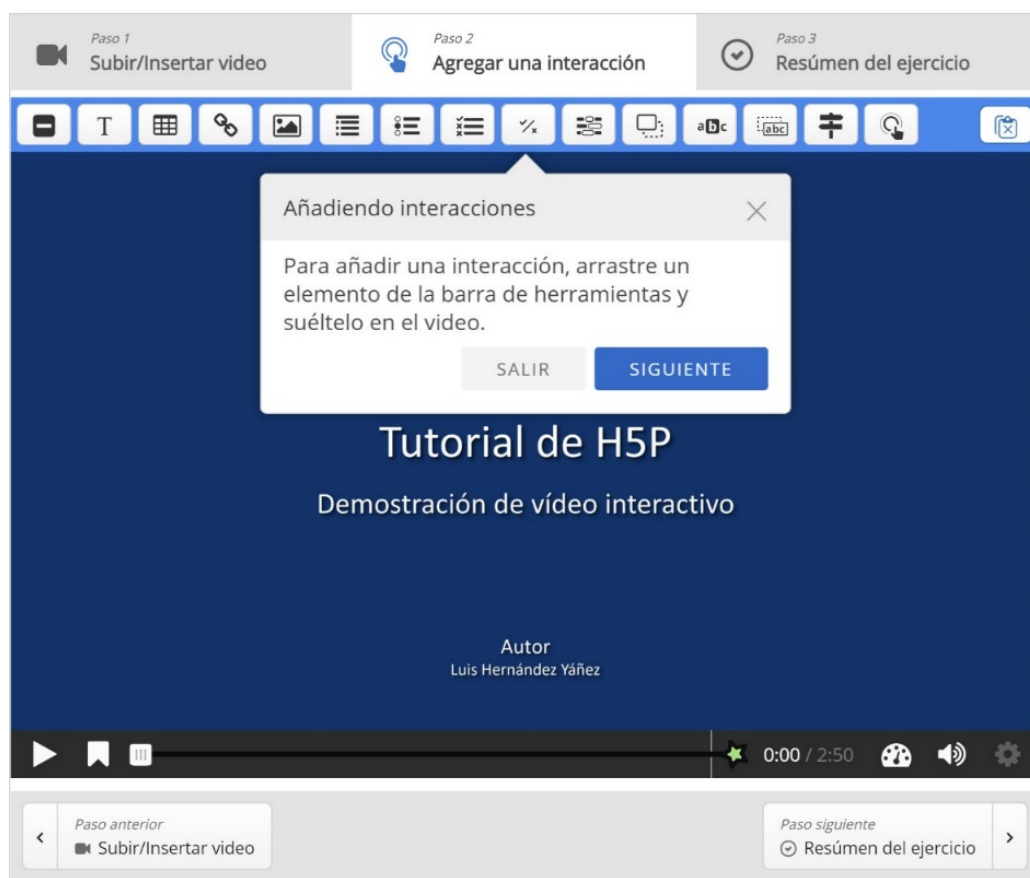
```
WEBVTT Kind: captions; Language: es

00:00.000 --> 00:08.000
Se supone que esto es de una tienda, en este caso una tienda de informática.
```

Tras el tipo y el idioma, se especifican, para cada subtítulo, el intervalo durante el que se ha de mostrar y el texto a mostrar. El intervalo se indica con los instantes inicial y final, cada uno en forma de *minutos:segundos.milisegundos* y con --> entre ambos.

Se pueden añadir más pistas de texto y si hay más de una, en el último campo (*Texto por defecto de la pista*) se puede indicar la etiqueta de la pista que se ha de usar como predeterminada (la primera si no se indica nada).

Una vez configurado el vídeo en el paso 1, procedemos a añadir interacciones en el paso 2. Se muestra la carátula o el primer fotograma del vídeo y otro breve *tour*:



¹⁶ Más información sobre el formato WebVTT en <https://en.wikipedia.org/wiki/WebVTT>.

Hay 15 tipos de interacciones que se pueden clasificar en tres grupos:

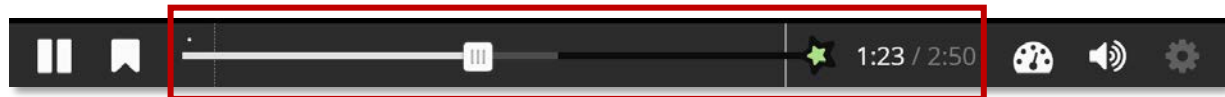
- Interacciones sencillas (etiquetas, textos, imágenes y tablas) (botones azules).
- Interacciones en forma de preguntas o ejercicios (botones morados).
- Interacciones de cambio de instante en el vídeo.

Las interacciones se insertan con los botones de la fila que está sobre el vídeo (el último, más a la derecha, sirve para pegar una interacción copiada):



Para cada interacción hay que indicar el momento del vídeo en el que se ha de mostrar (instantes inicial y final, con el formato *minutos:segundos.milisegundos*) y si se ha de detener el vídeo. Se verá directamente la interacción o un botón a pulsar para verla.

Debajo del vídeo tenemos una barra de tiempo del vídeo y varios controles:



En la barra de tiempo hay un deslizador que se mueve a medida que se reproduce el vídeo. A la derecha se indica el instante actual y el tiempo total del vídeo (1:23 / 2:50).

El primer botón permite continuar o pausar la reproducción. El segundo, añadir un marcador en el instante actual (durante la reproducción se puede ver la lista de marcadores para ir a uno de ellos). A la derecha de la barra temporal hay tres botones: ajustar la velocidad de reproducción, ajustar el volumen y elegir la calidad o formato del vídeo (si se han proporcionado distintas versiones).


Inserción de interacciones

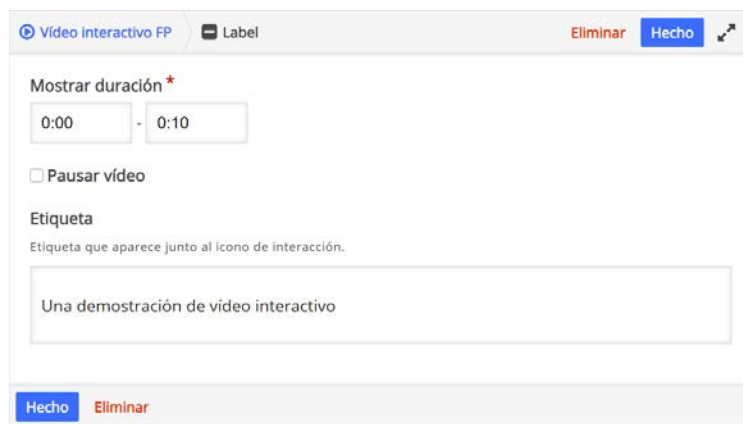
El intervalo en el que mostrar la interacción dependerá de si se elige pausar el vídeo o no en el instante inicial. Si se pausa bastará un tiempo mínimo; si no, deberá ser un tiempo suficiente para que el usuario realice la interacción (leer, pulsar, etcétera).


Cuando se insertar una interacción, el editor específico del tipo de interacción se superpone sobre el editor del vídeo interactivo, y el botón *Hecho* hace que se coloque la interacción sobre el vídeo, como se ve en la ilustración de la derecha.

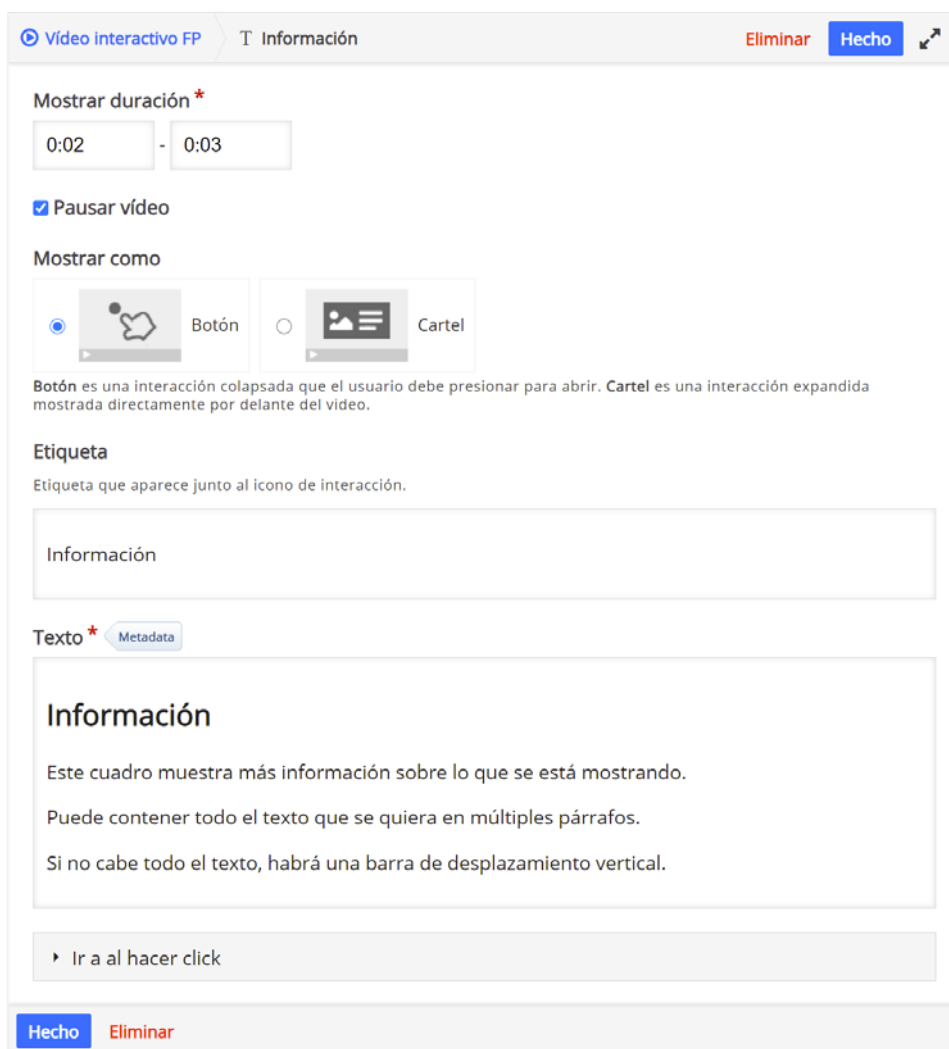


La movemos al lugar en el que queremos que esté y, excepto en algún caso, ajustamos su tamaño. Cuando está seleccionada se muestra un menú que permite: especificar la posición (y el tamaño) en *píxeles* (puntos de pantalla), editar los ajustes, copiar, traer al frente, llevar atrás y eliminar. El ejemplo anterior es de una etiqueta.

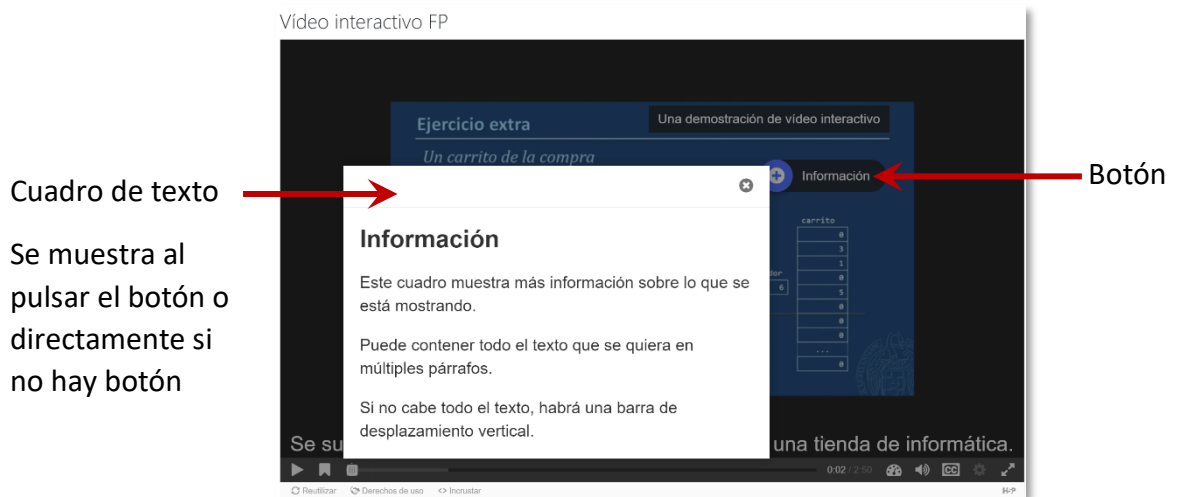
 Etiqueta (*Label*): Un texto corto que se superpone en algún lugar del vídeo.



 Texto: Un texto estructurado en párrafos que se mostrará sobre el vídeo.



El texto proporcionado se mostrará en un recuadro. Aunque se quiera que se muestre primero un botón que dé acceso al recuadro, lo mejor es elegir primero *Cartel* para que se muestre el cuadro de texto, y así poder ajustar su tamaño y su posición (tras pulsar en *Hecho*). Luego se podrá volver a editar y cambiar a *Botón* (se puede indicar la etiqueta que se mostrará junto al icono del botón), botón que se podrá poner, igualmente, donde se quiera.



Sección *Ir al hacer click*: Normalmente, cuando se ha realizado la interacción (se cierra, se realiza el ejercicio, etcétera), el vídeo continúa en el punto en el que se pausó (o en el que esté). Si se quiere que, en cambio, se vaya a otro momento del vídeo, podemos seleccionar *Código de tiempo* en la lista *Tipo* e indicar ese momento:

▼ Ir a al hacer click

Tipo

Código de tiempo ▼

Ir a

El punto del vídeo al que moverá el usuario al pulsar el hotspot. Introduzca el código de tiempo en el formato M:SS.

Visualizar

Mostrar que se puede hacer clic en la interacción añadiendo un borde y un icono

O elegir *Otra página (URL)* y seleccionar el protocolo a usar y el URL:

▼ Ir a al hacer click

Tipo

Otra página (URL) ▼

Protocolo URL

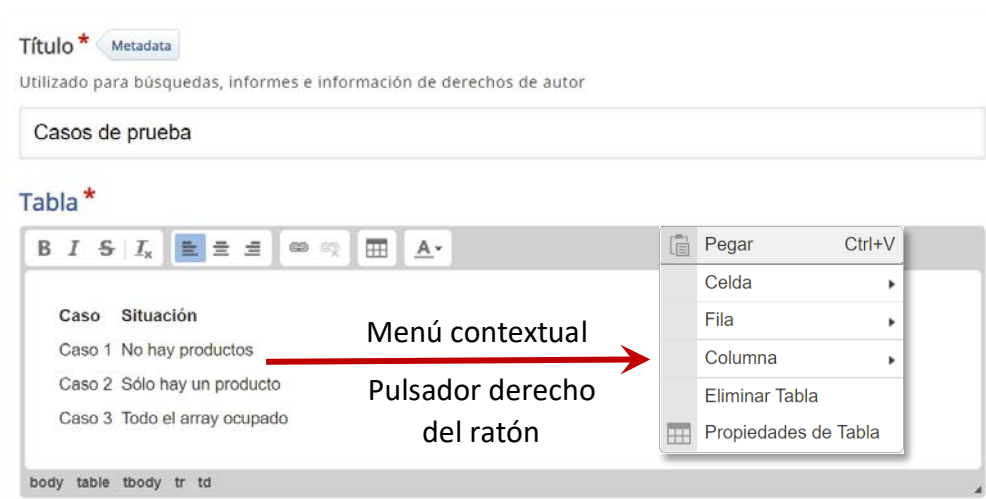
http:// ▼

Visualizar

Mostrar que se puede hacer clic en la interacción añadiendo un borde y un icono



Tabla (*Table*): Indicamos la duración, si se ha de pausar la reproducción, si ha de haber botón (y la etiqueta para el mismo), y proporcionamos un título para la tabla y la propia tabla, creada con el editor HTML:

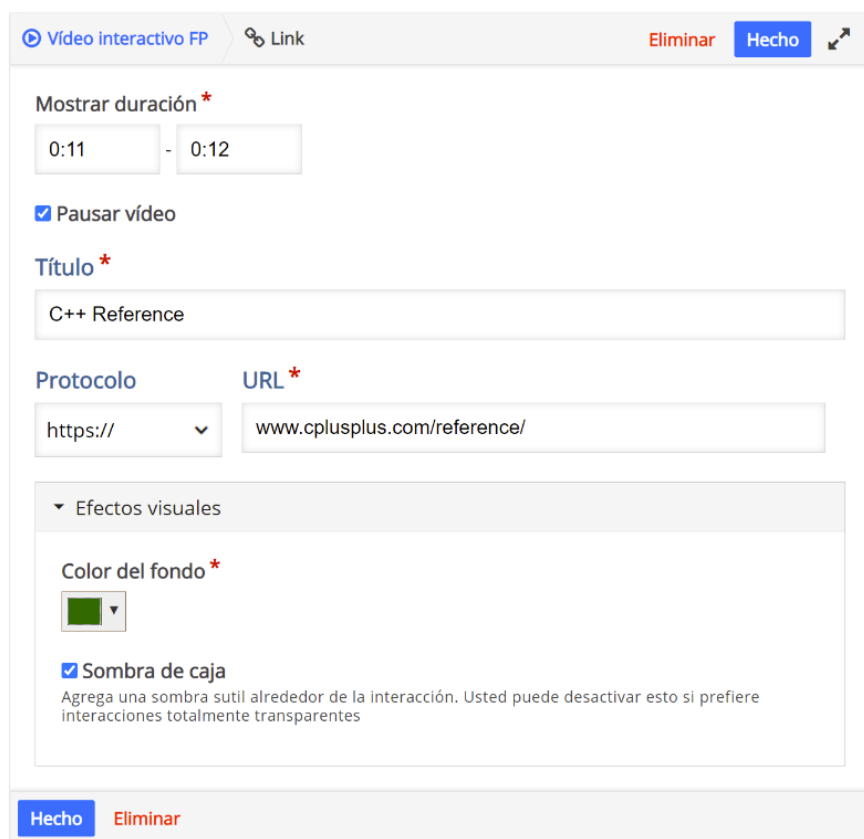


Se puede adaptar la tabla que existe inicialmente cambiando los textos y usando el menú contextual de la tabla (añadir fila o columna, propiedades, ...).

Hay una sección efectos visuales que permite elegir el color de fondo de la tabla y añadir un efecto de sombra al recuadro de la tabla (*caja*).



Hipervínculo (*Link*): Simplemente un enlace a una página web.



Siempre se muestra en forma de botón verde, con el título que se indique, y al pulsar en él se abre la página web en otra pestaña del navegador.

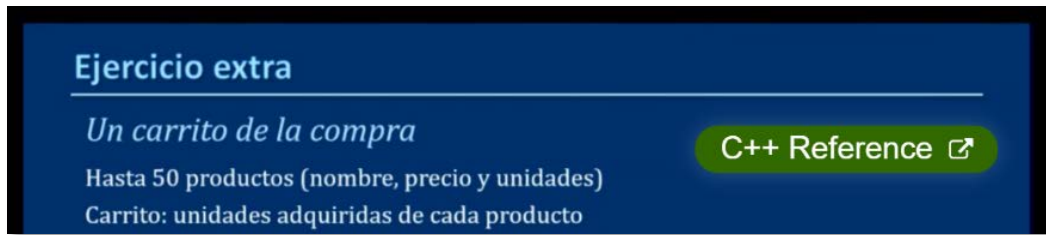


Imagen (*Image*): Una imagen que se mostrará sobre el vídeo.

Video interactivo FP Image Eliminar Hecho

Mostrar duración *
0:00 - 2:50

Pausar vídeo

Mostrar como

Botón Cartel

Botón es una interacción colapsada que el usuario debe presionar para abrir. Cartel es una interacción expandida mostrada directamente por delante del vídeo.

Convertir en botón en pantallas pequeñas

Imagen * Metadata









Editar imagen

Texto alternativo *
Necesario. Si el navegador no puede cargar la imagen este texto será mostrado en su lugar. También es usado por lectores de "texto-hablado".
UCM


Texto al pasar el ratón encima
Opcional. Este texto es mostrado cuando el usuario pasa el puntero del ratón encima de la imagen.

Puede servir para añadir una marca al vídeo durante todo su metraje o crear botones que en determinados momentos nos muestren información visual.

Las siguientes interacciones son ejercicios que el estudiante ha de realizar cuando se abren (botón) o se muestran. Se configuran de la misma forma en cuanto a su sitio en el vídeo y la forma de presentarlo en el mismo: duración, botón o *cartel* y etiqueta para el botón si se elige que lo haya. Las demás opciones dependen del tipo elegido y para conocerlas se debe ir a la correspondiente sección de este tutorial.

-  Resumen (*Statements*) (aunque pone *Statements*, en realidad es *Summary*)
-  Examen de respuestas únicas (*Single Choice Set*)
-  Elección múltiple (*Multiple Choice*)
-  Pregunta de verdadero/falso (*True/False Question*)
-  Rellenar los espacios (*Fill in the Blanks*)
-  Arrastrar y soltar (*Drag and Drop*)
-  Marcar palabras (*Mark the Words*)
-  Arrastrar palabras (*Drag Text*) (en realidad es *Drag the Words*)

Y quedan dos botones que sirven para poder ir a otras partes del vídeo:

-  Encrucijada (*Crossroads*): Una lista de sitios donde ir en el vídeo.

Video interactivo FP
Crossroads
Eliminar Hecho

Mostrar duración *

-

Pausar vídeo

Texto de pregunta *

La pregunta sobre de la cual el usuario hará una elección.

Opciones *

▼ Estructuras de datos
✕
^

Texto de la opción *

La etiqueta que se mostrará en el botón de la opción.

Ir a *

El tiempo meta en el cual el usuario será llevado al apretar el botón de la opción. Ingresar código de tiempo en el formato M:SS.

Texto Si Elegido

Un texto opcional de confirmación que será mostrado después de que el usuario haya apretado el botón de la opción.

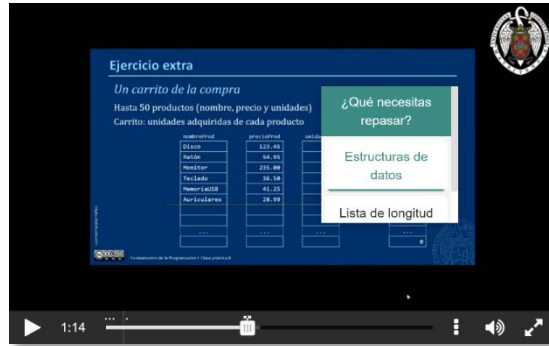
▶ Lista de longitud variable
✕
^

AÑADIR OPCIÓN

Hecho
Eliminar

Indicamos la pregunta a mostrar y las opciones que vayan a ofrecerse. Para cada opción indicamos el texto que se ha de mostrar, el instante del vídeo a donde se irá y, opcionalmente, un texto a mostrar al pulsar en la opción.

Cuando se llega al lugar del vídeo en el que está la encrucijada, se muestra la pregunta y las opciones. El estudiante podrá pulsar en alguna opción para ir a la otra parte del vídeo que indica la opción, o dejar que siga el vídeo su curso.



Encrucijada (*Navigation Hotspot*): Un punto de acceso que lleva a otro sitio.

▼ Destino

Tipo *

Código de Tiempo ▼

Ir a

El tiempo destino a donde será llevado el usuario que presione el hotspot. Ingresar código de tiempo en el formato M:SS.

0:15

▼ Visuales

Forma *

Rectángulo redondeado ▼

Color del fondo para hotspot *

Usar cursor del puntero

Añadir efecto parpadeante

Nota: El efecto parpadeante siempre está habilitado en el editor para que Usted pueda encontrar los hotspots transparentes.

▼ Ir a estructuras de datos

Texto alternativo *

Describe el asunto que cubre el hotspot. Usado para lectores de voz

Ir a estructuras de datos

Etiqueta Hotspot

Estructuras de datos

Mostrar Etiqueta

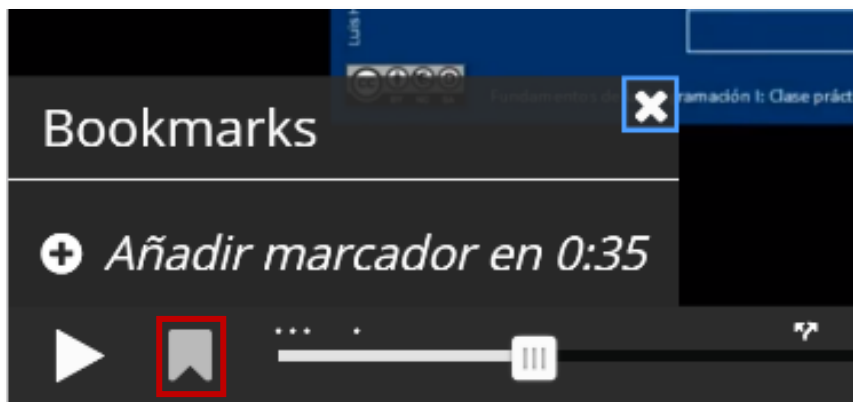
Color de Etiqueta

Elegimos el tipo de punto de acceso: *Código de tiempo* u *Otra página (URL)* y especificamos el instante o el URL al que ir, respectivamente.

La sección *Visuales* permite elegir la forma del punto de acceso entre ovalada, rectangular o de rectángulo redondeado, así como el color de fondo y dar un efecto de parpadeo al borde. Si se activa *Usar cursor del puntero* al poner el puntero del ratón sobre el punto de acceso éste cambia a forma de mano; si no se activa seguirá siendo el habitual de punta de flecha.

La sección *Textos* requiere un texto que describa la utilidad del punto de acceso (el nombre de la sección cambia a ese texto) y permite dar una etiqueta a mostrar en el punto de acceso (pudiendo elegir su color).

El segundo botón de la barra inferior (línea de tiempo), permite colocar un marcador en el instante actual del vídeo. En la reproducción del vídeo interactivo podremos pulsar en ese botón y elegir un marcador al que ir.



Al pulsar para añadir el marcador podremos darle un nombre al mismo. Cuando se elige un marcador durante la edición se muestra brevemente el nombre del marcador con un botón X que sirve para eliminarlo.

.../...

El final del vídeo interactivo

El tercer paso (*Resumen del ejercicio*) permite crear un ejercicio de tipo resumen (*Summary*) que se muestre al final:

The screenshot shows the 'Resumen del ejercicio' (Exercise Summary) step in a video creation interface. It is divided into three sections:

- Título *** (Title): A text input field with a 'Metadata' tag. Below it, a note says 'Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor'. There are 'Copiar' (Copy) and 'Pegar y Reemplazar' (Paste and Replace) buttons.
- Conclusiones** (Conclusions): A text input field.
- Texto introductorio *** (Introductory text): A text input field with a note 'Será mostrada arriba de la tarea resumida.' Below it, a text input field contains the prompt 'Elige la frase correcta de cada conjunto'.
- Resumen *** (Summary): A section with 'Textual' and 'Predeterminado' tabs. It contains a list of two items, each labeled 'Conjunto de oraciones' (Set of sentences), with a blue bar and a close button. Below the list is a blue button labeled 'AÑADIR ORACIONES' (ADD SENTENCES).

Si no hay ejercicios ni resumen final en el vídeo interactivo no se verá nada al terminar la reproducción. Si los hay, se mostrará una página con las puntuaciones obtenidas:

The screenshot shows a video player interface with a summary screen. At the top, it says '2 pregunta(s) respondidas' (2 question(s) answered) and 'Usted ha respondido 2 preguntas, haga click a continuación para confirmar sus respuestas.' (You have answered 2 questions, click below to confirm your answers). There is a green button labeled 'Confirmar respuestas' (Confirm answers).

Preguntas respondidas	Puntaje
0:37 Unas pocas preguntas	1 / 2
2:47 Conclusiones	1 / 2

The video player controls at the bottom show the video is at 2:50 / 2:50.

Ajustes de comportamiento

La sección *Ajustes de comportamiento* permite configurar la forma en la que se ha de comportar el vídeo interactivo:

▼ Ajustes de comportamiento

Iniciar vídeo en
Introduzca el código de tiempo en el formato M:SS

Reproducir en loop
Seleccionar si el vídeo debería reproducirse en loop

Sobre-escribir botón "Mostrar solución"
Esta opción determina si el botón "Mostrar solución" se mostrará para todas las preguntas, se desactivará para todos o se configurará para cada pregunta individualmente.

Sobre-escribir botón "Reintentar"
Esta opción determina si el botón "Reintentar" se mostrará para todas las preguntas, se desactivará para todos o se configurará para cada pregunta individualmente.

Mostrar el menú de marcadores en la carga
Esta función no está disponible en iPad cuando se utiliza YouTube como fuente de video

Iniciar con el menú de marcadores abierto
Esta función no está disponible en iPad cuando se utiliza YouTube como fuente de video

Mostrar botón para rebobinar 10 segundos

Evitar que se salte hacia adelante en el vídeo
Al habilitar esta opción se deshabilitará la navegación del video del usuario por medio de controles predeterminados.

Desactivar sonido
Habilitar esta opción desactiva el sonido del vídeo y evitar que se active.

Podemos hacer que se empiece el vídeo en un instante distinto del inicial, que el vídeo se reproduzca indefinidamente (*loop*), que haya un botón que permita rebobinar 10 segundos, evitar que se pueda saltar hacia adelante o desactivar el sonido.

También podemos hacer que se muestre el botón para mostrar la solución en todas las preguntas (o que se decida en cada una), lo mismo para el botón para reintentar, o que se muestre inicialmente el menú de marcadores abierto.



Tutorial en h5p.org

Ejemplo en h5p.org

Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p

Este contenido consiste en una serie de preguntas que conforman lo que podemos llamar examen. Tenemos que empezar configurando algunos aspectos generales:

Question Set

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Un examen

Introducción al Examen

Mostrar introducción

Título
Este título será mostrado arriba del texto introductorio.

Texto introductorio
Este texto será mostrado antes de que inicie el examen.

Texto botón Comenzar
Comenzar Examen

Imagen de Fondo
Una imagen de fondo opcional para la introducción.
+ Añadir

Imagen de fondo
Una imagen de fondo opcional para el Conjunto de pregunta.
+ Añadir

Indicador del Progreso *
Estilo del indicador del progreso de Conjunto de pregunta.
Puntos ▾

Porcentaje aprobatorio *
Porcentaje del puntaje total requerido para pasar el examen.
50

Preguntas * Textual Predeterminado

1.- + **AÑADIR PREGUNTA** ×

Tipo de pregunta *
Librería para esta pregunta.
- ▾ Copiar Pegar

Deshabilitar navegación hacia atrás
Esta opción solamente le permitirá mover hacia adelante en Conjunto de pregunta

Barajear preguntas
Habilitar aleatorizar el orden de preguntas mostradas.

Número de preguntas a mostrar:
Crear un lote aleatorizado de preguntas a partir del total.

Introducción
(opcional)

Lista de preguntas

Las opciones se entienden bastante bien. El indicador de progreso puede ser textual (pregunta ... de ...) o en forma de pequeños puntos, uno por pregunta.

Las preguntas se pueden crear de los siguientes tipos: elección múltiple, arrastrar y soltar, rellenar los espacios, marcar palabras, arrastrar palabras, verdadero/falso y redacción (*véase la sección de cada tipo de contenido para saber cómo se configura*).

Si se trata de preguntas sencillas de elección múltiple (o sencilla), se pueden proporcionar en forma de texto, escribiéndolo o pegándolo en el panel *Textual*. Se muestra un ejemplo y unas instrucciones cuando se pasa a ese panel.

La siguiente sección del editor (*Terminado*) permite configurar el funcionamiento:

Terminado

- Mostrar resultados
- Mostrar botón Solución
- Mostrar botón Reintentar

Mensaje para Sin resultados
Texto mostrado en página final cuando está deshabilitado el "Mostrar resultados"

Terminado

Encabezado de Realimentación*
Este encabezado será mostrado al final del examen cuando el usuario haya contestado todas las preguntas.

Su resultado:

Realimentación Global

Etiqueta botón Solución*
Texto para el botón de Solución.

Mostrar solución

Etiqueta botón Reintentar*
Texto para el botón Reintentar.

Reintentar

Texto botón Terminar*
Terminar

Mostrar video antes de resultados del examen

Botón habilitar saltar video

Etiqueta botón Saltar video*
Saltar video

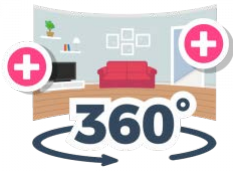
Video pasado
Este video será reproducido si el usuario ha pasado exitosamente el examen.

Video reprobado
Este video será reproducido si el usuario reprueba el examen.

Aunque hay algunas traducciones *sui generis*, se entienden bien las opciones. Hay una parte final que permite configurar los botones *Mostrar solución* y *Reintentar*.

Tour virtual 360 (*Virtual Tour (360)*)

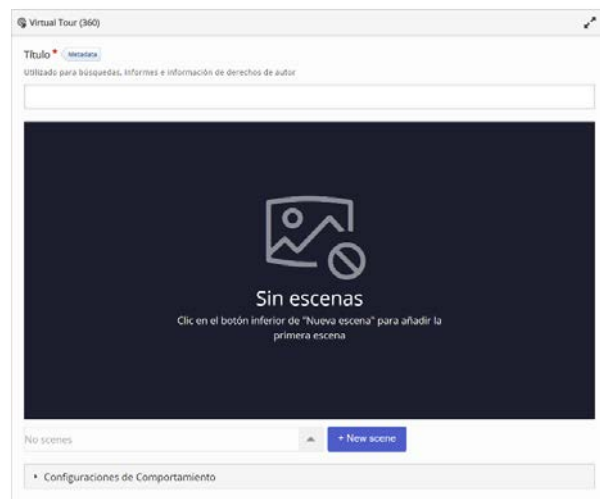
[Ir a categoría]



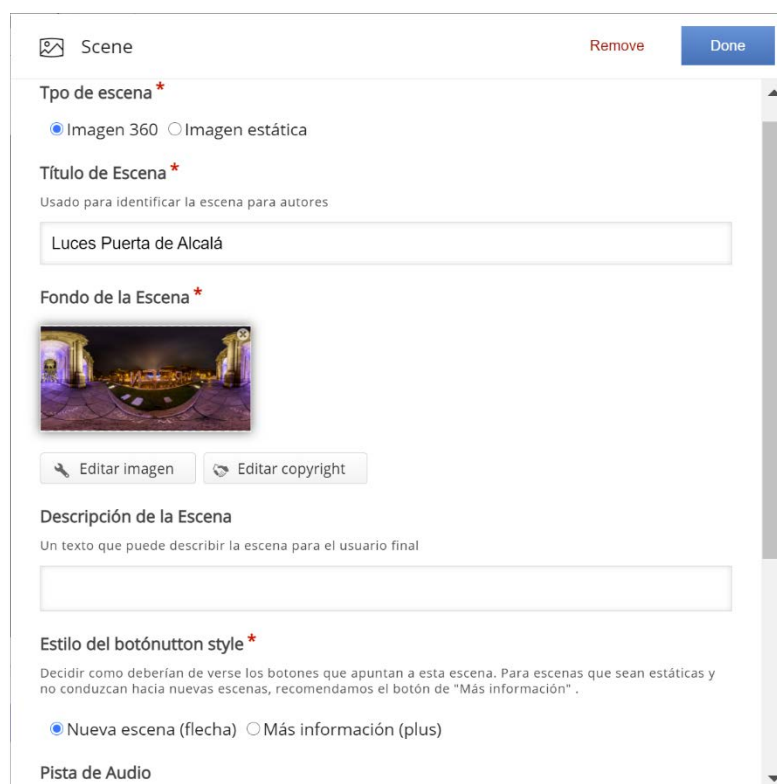
Tutorial en h5p.org
Ejemplos en h5p.org

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta permite crear un tour de fotos, que pueden ser de 360° o estáticas, con interacciones en puntos de acceso, para ir a otra foto o a algún tipo de actividad.



Tenemos que cargar las escenas del tour. En este ejemplo cargamos una de 360° y otra estática, ambas de la Puerta de Alcalá. Pulsamos el botón *New scene*:



Scene Remove Done

Tpo de escena *


Imagen 360 Imagen estática

Título de Escena *

Usado para identificar la escena para autores

Luces Puerta de Alcalá

Fondo de la Escena *



Editar imagen Editar copyright

Descripción de la Escena

Un texto que puede describir la escena para el usuario final

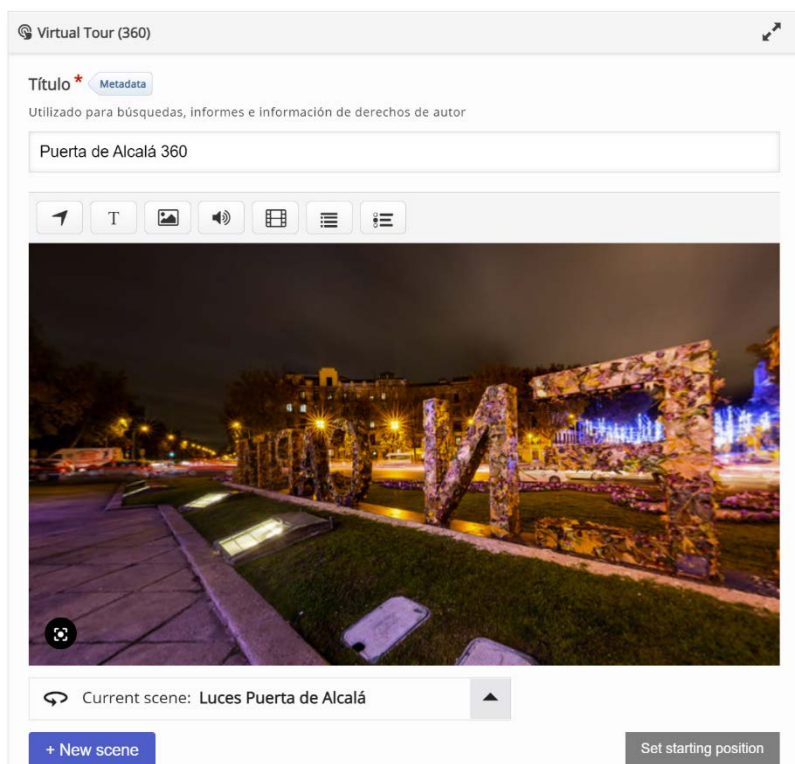
Estilo del botón style *

Decidir como deberían de verse los botones que apuntan a esta escena. Para escenas que sean estáticas y no conduzcan hacia nuevas escenas, recomendamos el botón de "Más información".

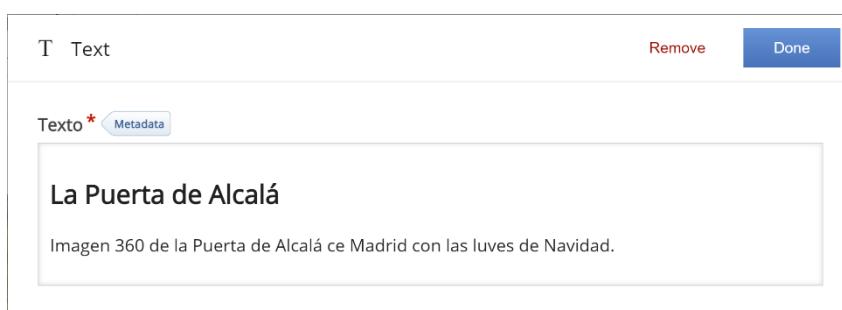
Nueva escena (flecha) Más información (plus)


Pista de Audio

Elegimos entre *Imagen 360* o *Imagen estática*, damos un título a la escena y usamos el botón *Añadir* para cargar la imagen. Podemos también describir la escena, añadir una pista de audio que sonará mientras se ve la escena. A esta escena se llegará desde otra al pulsar un botón, que podrá ser en forma de flecha o de signo +, a elección.

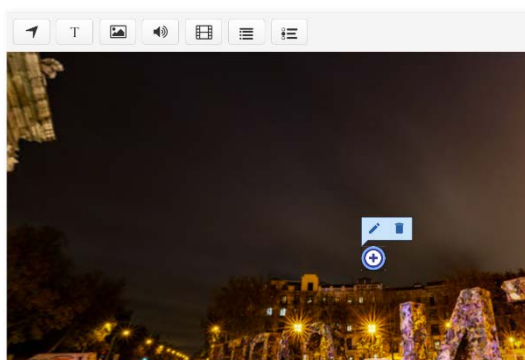


(No nos olvidemos de incluir la información de *copyright*.) La imagen se carga en un editor que permite añadir interacciones. Por ejemplo, con el segundo botón de los de encima de la imagen podemos poner un botón que muestre un texto cuando se pulse:



Al pulsar el botón *Done* se pone el botón  encima de la imagen y podemos colocarlo donde queramos. Cuando se pulse se mostrará un recuadro con el texto indicado.

El menú del botón permite editar el texto o eliminar esa interacción.

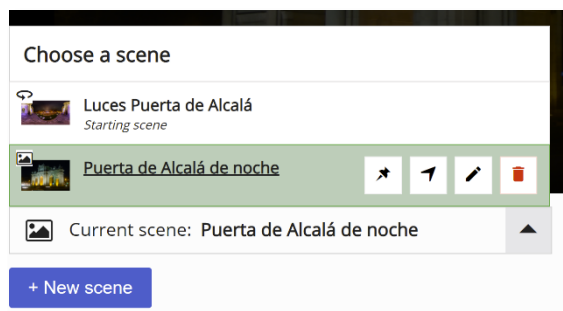


Los cinco botones de la derecha nos permiten insertar botones que muestren, respectivamente, una imagen, un audio, un vídeo, un resumen o un Examen de respuestas únicas (*para saber cómo, ve a la sección correspondiente de este tutorial*).

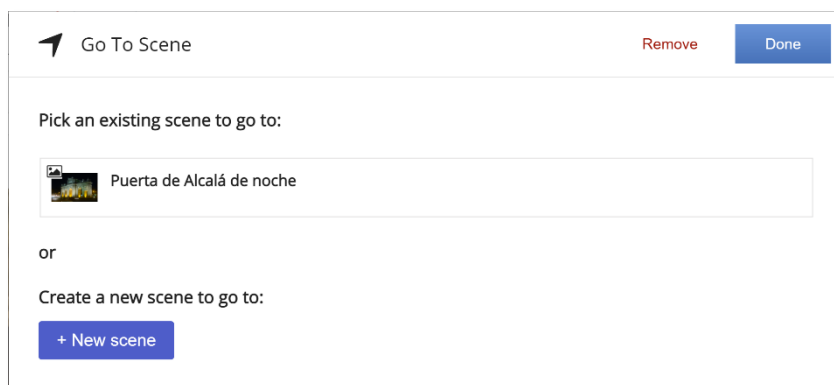
Cargamos otra foto, pero esta vez estática, a la que lleve un botón desde la 360:



Ahora la lista de escenas tiene dos elementos podemos desplegarla para ir a otra de las imágenes o para realizar algunas acciones sobre ellas:

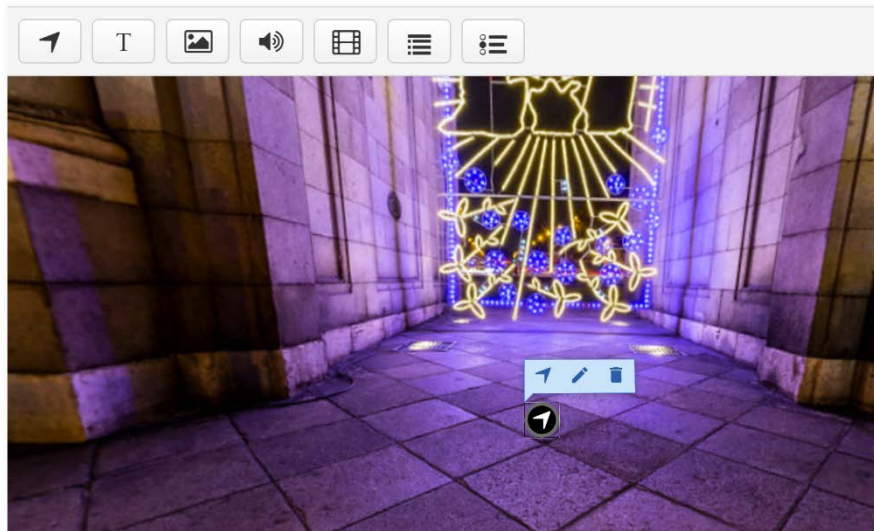


Los cuatro botones permiten establecerla como escena inicial, ir a esa escena, editar su información o eliminarla. Volvemos a la imagen 360 para insertar un botón que nos permita pasar a la otra escena (primer botón de la barra de herramientas):



Pulsamos en la escena a la que ir (aquí sólo hay otra posible) y el botón *Done*.

Se pone en la foto el botón en forma de flecha. Podemos ir a otra parte de la imagen y arrastrar el botón para ponerlo allí:



El menú permite ir a la escena de destino, editar la información o eliminar el botón.

La sección *Configuraciones de Comportamiento* permite subir un audio global, uno que suene en todas las escenas y seleccionar la calidad de renderizado de las escenas (baja, media o alta calidad).

Cuando se pone en marcha el tour, se muestra la escena inicial (la foto 360 aquí):

Puerta de Alcalá 360



Se puede ver en pantalla completa (botón de arriba a la derecha) o, si nos hemos movido por la escena 360, volver a la posición inicial (botón de abajo a la izquierda).

Si hay, como en este caso, algún botón de interacción, podemos pulsarlo y se pondrá en marcha la interacción (un recuadro de texto en este caso). Y podemos ir a otras zonas de la imagen 360 arrastrándola en cualquier dirección:



Si vemos un botón de flecha, lo podemos pulsar para ir a otra escena:

Puerta de Alcalá 360



E interaccionar en ella, si se han insertado interacciones (no es el caso) o volver a la escena anterior.

Contenidos H5P que proporcionan herramientas

Grabadora (Audio Recorder)

[\[Ir a categoría\]](#)



[Ejemplo en h5p.org](#)

Como su nombre indica, este contenido H5P permite que el estudiante grabe un audio que podrá descargarse en un archivo .wav. Su configuración es muy sencilla:

Audio Recorder

Título * Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Grabadora

Descripción del trabajo

Texto opcional a mostrar arriba de la grabadora de audio

Graba tu respuesta hablada a esta pregunta: ¿Qué tipos de bucles hay en C++?

▶ Parámetros y textos

Simplemente se proporciona un título y una descripción. Cuando se pulsa en este contenido H5P aparece la grabadora:

Grabadora

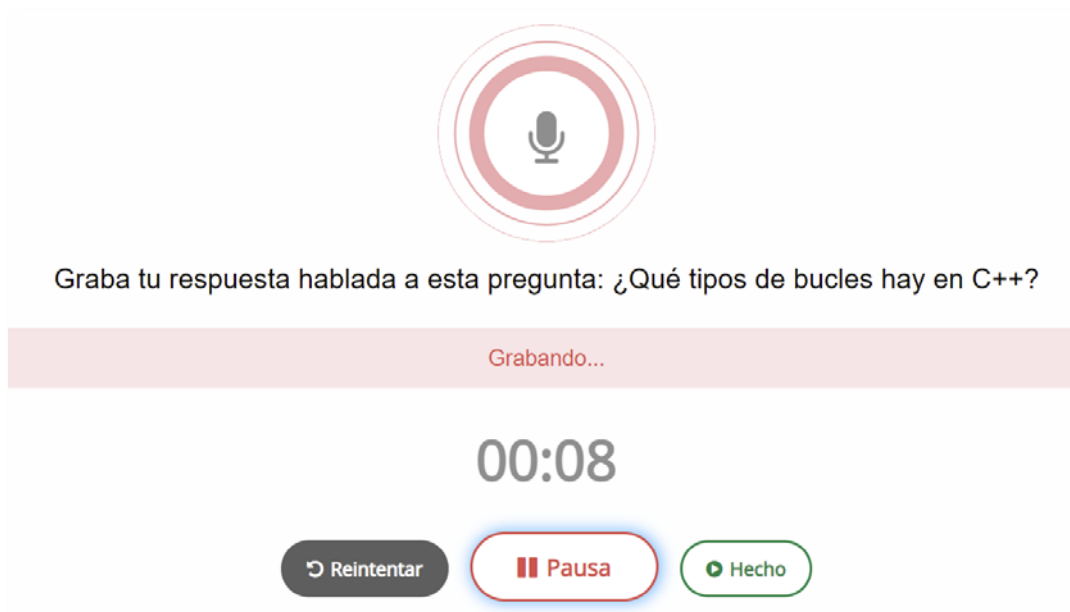
Graba tu respuesta hablada a esta pregunta: ¿Qué tipos de bucles hay en C++?

Presione un botón debajo para grabar su respuesta.

00:00

Reutilizar Derechos de uso Incluir H5P

Al pulsar el botón *Grabar*¹⁷ se procede a grabar lo que se escucha:



Se puede pausar la grabación, reintentarlo desde el principio o terminar. Una vez que se pulsa el botón *Hecho*, se puede elegir entre descargar el archivo .wav con lo que se ha grabado o reintentar la grabación.

Este contenido H5P simplemente permite agregar una grabadora en el espacio virtual para no tener que utilizar la grabadora del sistema operativo (u otra), pero no se guardan las grabaciones realizadas por los estudiantes para que las oiga el/la docente.

¹⁷ La primera vez que se use la grabadora se pedirá permiso para utilizar el micrófono del sistema.



[Tutorial en h5p.org](#)

[Ejemplo en h5p.org](#)

[Ejemplo de este tutorial en archivo .h5p](#)

Esta herramienta permite crear un formulario estructurado en pasos que servirá para generar un documento con información sobre el estado de un proyecto, que estará compuesto por una serie de páginas, de distintos tipos, y cada página por una serie de elementos.

Documentación Tool

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Creación de un documento con formulario

Título
Título para la herramienta de documentación.

Curriculum Vitae

Elementos *

1. Datos personale... ✕

+ AÑADIR PÁGINA

Tipo de página *
Librería para esta diapositiva.

Standard page ▼ Copiar Pegar y Reemplazar

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Datos personales

Elementos *

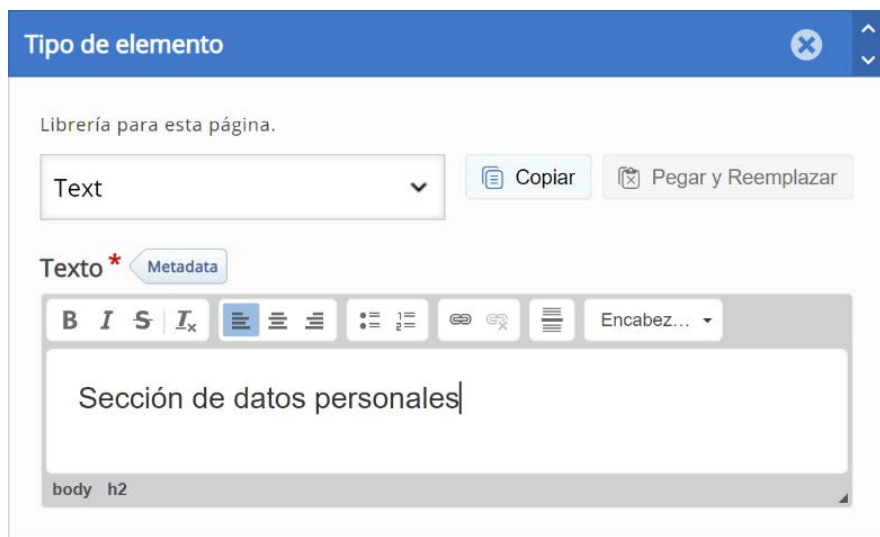
Tipo de elemento ✕ ↑ ↓

Librería para esta página.

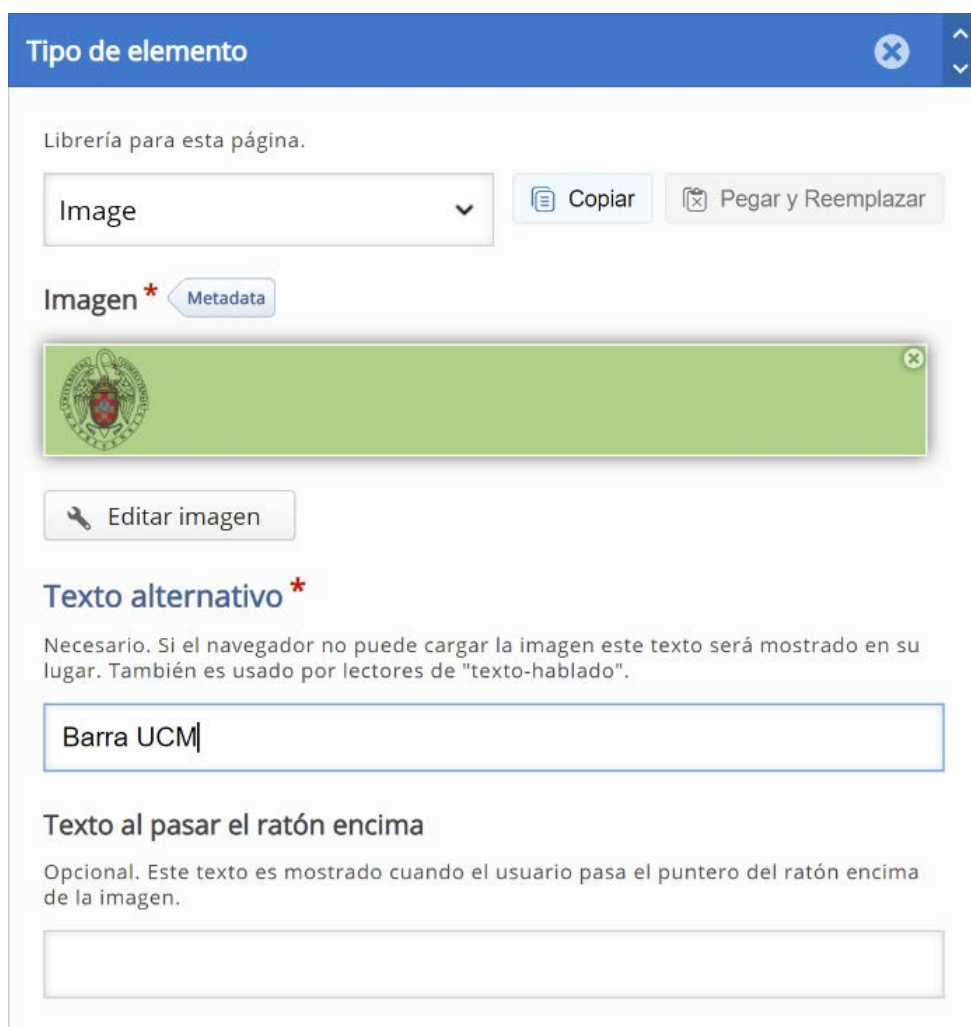
Image ▼ Copiar Pegar y Reemplazar

Hay cuatro tipos de páginas: general (*Estándar page*), de metas (*Goals page*), de cumplimiento de las metas (*Goal assessment page*) y de exportación del documento (*Document export page*). En el ejemplo anterior se ha elegido crear una general. Con el botón **AÑADIR PÁGINA** se pueden crear nuevas páginas.

En las páginas de tipo general se pueden insertar tres tipos de elementos: texto (*Text*), campo de entrada (*Text input field editor element*) o imagen (*Image*). Los usuarios podrán proporcionar información en los campos de entrada.



Para añadir elementos se usa el botón correspondiente.



Los campos de entrada requieren algo más de información:

Tipo de elemento

Librería para esta página.

Text input field editor element ▼ Copiar Pegar y Reemplazar

Descripción de campodeentrada

Descripción de lo que debería ingresar el usuario.

B *I* U ~~T~~ Encabez... ▼

Nombre

body h3

Texto reemplazable

Un texto reemplazable para el usuario.

Escribe aquí tu nombre

Largo máximo del texto

Número máximo de caracteres para el texto.

20

Tamaño del campo de entrada *

El tamaño del campo de entrada en número de líneas que cubrirá.

1 línea ▼

Campo requerido

Seleccionar para hacer este campo requerido; el usuario debe contestar todos los campos requeridos para poder exportar un documento.

Como es habitual en formularios, el campo requiere una descripción, puede mostrar un texto en el campo que reemplazará el usuario, puede ser de una sola línea o varias, tener una longitud máxima de caracteres y ser obligatorio (requerido) o no.

Las páginas generales mostrarán los textos, imágenes y campos en el orden el que se hayan colocado en el editor (las imágenes se ajustan al ancho de la página).


Tutorial: Documentation Tool

Proyecto de sitio web

- Datos generales
- Metas
- Cumplimiento de las metas
- Generación del informe

Datos generales

Sección de datos generales



Nombre del proyecto

*
Escribe aquí el nombre

Caracteres restantes: 60

Descripción

*
Escribe aquí la descripción

Caracteres restantes: 250

Duración en meses

Escribe aquí la duración

Caracteres restantes: 2

Reutilizar <> Incrustar H:P

Las páginas de metas y de cumplimiento de metas son específicas para documentos sobre proyectos. En la de metas se relacionan las mismas y en la de cumplimiento se puede indicar para cada meta si se ha cumplido del todo o parcialmente, o si no se ha conseguido en absoluto. En ambas páginas se indican los textos que se han de mostrar al usuario. Cuando se muestran esas páginas se crea la lista de metas y la evaluación:

Informe sobre un proyecto de sitio web

Proyecto de sitio web

- Datos generales
- Metas
- Cumplimiento de las metas
- Generación del informe

Metas

Añade las metas que se han planteado...

- Creación de la página de inicio
- Creación de la página de currículum
- Creación de la página de intereses
- Creación de la página de contacto

Metas añadidas: 4

+ Añadir una nueva meta

Reutilizar <> Incrustar H:P

Informe sobre un proyecto de sitio web

Proyecto de sitio web

- Datos generales
- Metas
- Cumplimiento de las metas
- Generación del informe

Cumplimiento de las metas

Valora en qué grado se han cumplido las metas...

Possible ratings:

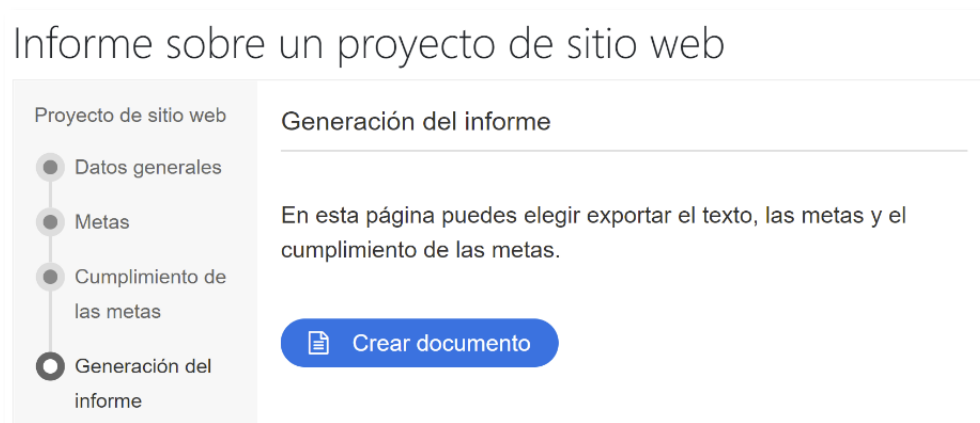
- ★ Apenas empezada
- ★ Bastante avanzada
- ★ Terminada

Goals	Rating
Creación de la página de inicio	★ ★ ★
Creación de la página de currículum	★ ★ ★
Creación de la página de intereses	★ ★ ★
Creación de la página de contacto	★ ★ ★

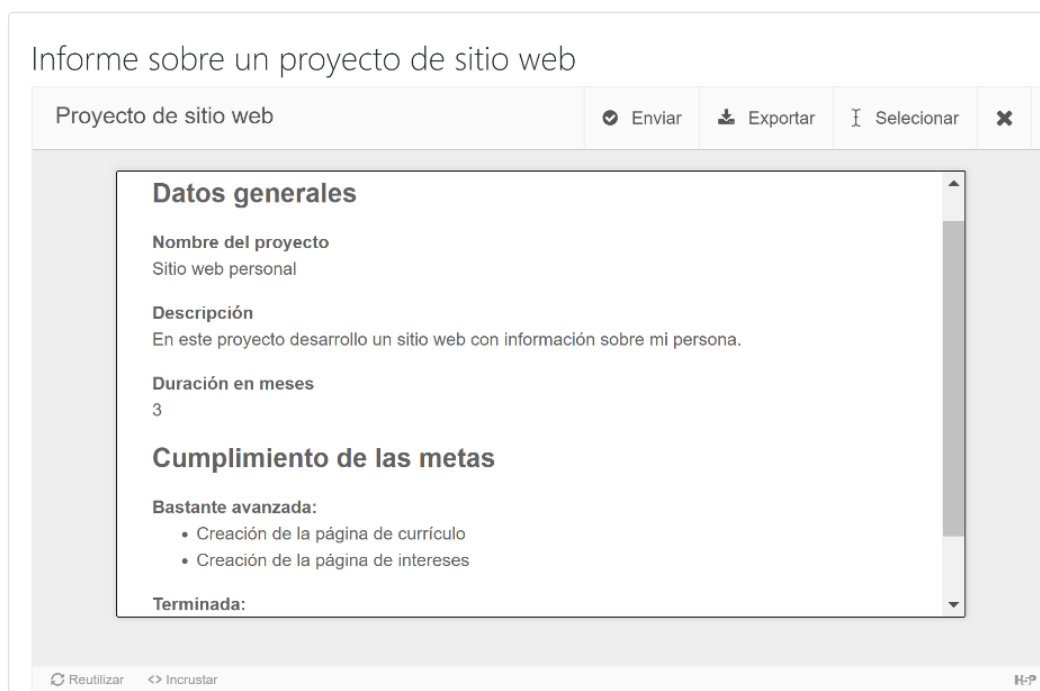
Reutilizar <> Incrustar H:P

En la de cumplimiento de las metas podemos marcar cada una pulsando en el icono que representa el grado correspondiente de cumplimiento.

Por último, la página de exportación del documento permite generar el mismo:



Al pulsar el botón *Crear documento* se genera el documento:



El botón *Exportar* crea un documento .doc que se puede enviar posteriormente al profesor. El botón *Enviar* lo envía en Moodle para que el profesor lo acceda, aunque para que funcione se ha de configurar Moodle convenientemente.



[Ejemplo en h5p.org](#)

Este contenido H5P permite meter dentro de un marco una aplicación JavaScript que ya está creada¹⁸. El editor es muy sencillo (las opciones se entienden bien):

Iframe Embedder

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Ancho *
Ancho de iFrame en formato para CSS. Predeterminado: "500px"

Ancho mínimo *
MAncho mínimo de iFrame en formato para CSS. Predeterminado: "300px"

Altura *
Altura de iFrame en formato para CSS. Predeterminado: "500px"

Origen *
URI hacia documento externo, o ruta al documento encontrado dentro de H5P (debajo de /content)

Cambiar tamaño soportado
Si se habilita, se mostrará el botón para pantalla completa, y H5P se cambiará de tamaño para ajustarse a su alrededor

¹⁸ No se explica la creación de aplicaciones JavaScript, pues es una tarea compleja que requiere tener conocimientos técnicos de programación de ese tipo de aplicaciones.



appear.in es una herramienta de videoconferencia gratuita que se configura de forma muy sencilla:

appear.in for Chat and Talk

Título * Metadata
Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Videoconferencia

Room name *
Name of the appear.in room

Fundamentos de la programación I

Fit to container
Make the room fit its container, will override any height and width defined with 100% values.

Height *
Set Height of chat/talk room

400

Width *
Set Width of chat/talk room

550

Aparte del título, se le da un nombre a la sala de videoconferencia y se especifican las dimensiones de la aplicación: altura (*Height*) y anchura (*Width*), o se activa la opción de ajustarla al cuadro del contenido H5P.

(Actualmente sale un mensaje que dice que la herramienta de videoconferencia ya no está disponible de forma gratuita. La Universidad dispone de otras alternativas como Google Meet o Microsoft Teams.)

H5P en el Campus Virtual de la UCM

Un tutorial

Desarrollado dentro del proyecto de innovación de la UCM

Aplicaciones de la tecnología H5P en el Campus Virtual de la UCM para generar contenidos interactivos en los espacios virtuales (H5PCVUCM)

(Proyecto nº 170 de la convocatoria 2020-2021)

Luis Hernández Yáñez
Carlos Cervigón Rückauer

Madrid, 29 de abril de 2021



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Facultad de Informática
Departamento de
Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Reconocimiento - No comercial - Compartir igual

