actividades h5p

- Actividades h5p

Copyright 2026

Actividades h5p

¿Qué son?

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

Además de ser una herramienta de autoría para contenido enriquecido, h5p permite la importación y exportación de estos archivos para ser reutilizados y por tanto, compartir el material generado.

Las actividades pueden crearse de forma relativamente rápida y sencilla, podemos adaptarlas a nuestro alumnado y, además, cada una cuenta con un tutorial y un ejemplo.

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

Algunas actividades son de creación de recursos (Chart, Collage, Agamotto...) y otras permiten evaluar. Las actividades son visibles en todo tipo de dispositivos y ofrecen retroalimentación inmediata para el alumnado. Podemos establecer unos rangos para ofrecer al alumnado retroalimentación dependiendo de los resultados obtenidos.

Si las integramos en nuestra plataforma de aprendizaje, podemos hacer que los resultados se trasladen al libro de calificaciones del alumnado (e incluso elegir qué intento queremos que se califique, o la media de todos ellos, o el mejor intento...)

¿Qué actividades h5p existen?

Al ser una plataforma colaborativa, de forma periódica se actualiza y se amplía el banco de tipos de actividades. A continuación, las actividades disponibles en h5p.org actualmente (el asterisco indica aquellas que se pueden usar para evaluar):

- Accordion: permite insertar contenido desplegable.
- Advent calendar: crea un calendario de adviento. Hay que subir imágenes de puertas, al abrir cada puerta se puede enlazar a un audio, vídeo, texto o un enlace externo. Está en versión beta.
- Agamotto: permite agregar una secuencia de imágenes de tal modo que el alumnado pueda ver secuencialmente, por ejemplo, fotos de un elemento que cambia con el tiempo o imágenes que revelan más y más detalles. Opcionalmente, se puede agregar información de texto que describa la imagen actual.

Copyright 2026

- AR Scavenger: actividad de realidad aumentada. Es necesaria cámara. En versión beta.
- Arithmetic Quiz: quiz aritmético de sumas, restas, multiplicaciones o divisiones. (*)
- Audio: insertar un reproductor de audio con una pista.
- Audio recorder: insertar una grabadora de audio. El alumno/a graba y se nos envía la grabación.
- Branching scenario: crea una actividad similar a “elige tu propia aventura”. (*)
- Chart: inserta un gráfico.
- Collage: inserta un collage de fotos.
- Column: insertar otros contenidos h5p en columnas.
- Cornell notes: actividad para tomar notas usando el sistema de la Universidad de Cornell.(*)
- Complex fill in the blanks: actividad de completar en los huecos. (*)
- Course presentation: presentación basada en diapositivas con títulos, imágenes, audios o vídeos, pero además, podremos intercalarlas con contenido interactivo evaluable como cuestionarios, actividades de rellenar huecos...
- Crossword: crucigrama. Introducimos las definiciones y las palabras y nos crea un crucigrama. (*)
- Dialog cards: tarjetas giratorias.
- Dictation: dictado. Se sube un audio, se sube el texto de ese audio y al alumno/a le aparece un cuadro para escribir al dictado mientras escucha (*)
- Documentation tool: es una guía para estructurar el trabajo.
- Drag and drop: Este tipo de actividad permite asociar 2 o más elementos para hacer conexiones lógicas de una manera visual. Algunos ejemplos de uso son estos: agrupar elementos que van juntos o tienen algo en común, emparejar un objeto con otro objeto, poner elementos en el orden correcto, colocar los elementos en una posición correcta... Esta actividad puede ser incluída dentro de las actividades "Course Presentation", "Interactive video", "Question set" y "Column".(*)
- Drag the words: permite crear un conjunto de palabras, las cuales hay que arrastrar y colocar en espacios en blanco de diferentes oraciones, lo que permite crear desafíos basados en texto. (*)
- Essay: con esta actividad se le pide al alumno/a que escriba un resumen. Previamente nosotros habremos facilitado al crear la actividad una serie de palabras clave que queremos que aparezcan. Basándose en esto, el programa ofrece un feedback al alumno/a sobre como lo ha hecho.(*)
- Fill in the blanks: rellenar los huecos. Se introduce un texto y las palabras que queremos que no aparezcan se ponen entre *asteriscos*. Luego al alumno le aparecen los huecos y

tiene que escribir esas palabras. (*)

- Find multiple hotspots: se suben varias imágenes y el alumno debe seleccionar las correctas. (*)
- Find the hotspot: se suben varias imágenes y solo una es la respuesta correcta a una pregunta. (*)
- Find the words: sopa de letras. (*)
- Flashcards. Tarjetas con texto e imagen.
- Guess the answer: se muestran imágenes y una pregunta, el alumno/a tiene que contestarla.(*)
- Iframe embedder: permite insertar como h5p aplicaciones ya existentes de JavaScript.
- Image choice: se hace una pregunta y los alumnos/as deben seleccionar las imágenes adecuadas.(*)
- Image hotspots: permite marcar diferentes puntos en una imagen para dar información sobre aspectos que queramos destacar en ella.
- Image juxtaposition: permite comparar dos imágenes simultáneamente (por ejemplo, para hacer un antes/después).
- Image pairing: emparejar imágenes.(*)
- Image sequencing: ordenar una secuencia de imágenes.
- Image slider: presentación de varias fotografías.
- Impressive presentation: presentaciones en 3D. En fase beta, es posiblemente el recurso h5p más difícil de crear. Solo funciona en Chrome.
- Interactive book: crea una libro interactivo con texto, audio, vídeo, enlaces...(*)
- Interactive video: desde un vídeo de youtube o subiendo un vídeo propio se pueden insertar actividades tipo verdadero/falso, respuesta múltiple, rellenar los huecos... o ampliar información con cuadros de texto, enlaces... Un poco como Edpuzzle. (*)
- KewAr Code: crear e insertar un código QR.
- Mark the words: el alumno/a tendrá que seleccionar de un texto las palabras que se pidan. Nosotros insertamos el texto y las palabras que queramos que seleccionen las pondremos entre comillas. (*)
- Memory game: juego de memoria. Subiremos las tarjetas y deberán emparejarlas.(*)
- Multiple choice: test de respuesta múltiple.(*)
- Personality quiz. Se hacen preguntas y dependiendo de las respuestas elegidas se obtiene un tipo de personalidad.
- Quiz/Question set: actividades tipo verdadero/falso, respuesta múltiple, rellenar los huecos.(*)

Copyright 2026

- Questionnaire: set de preguntas con respuesta abierta o de opción única.(*)
- Single choice set: nos permitirá añadir una o varias preguntas de opción múltiple que tengan sólo una respuesta correcta. Es importante tener en cuenta que la respuesta correcta siempre se deberá indicar en la primera de las alternativas.(*)
- Sort the paragraphs: introduciremos un texto separado en párrafos y los alumnos/as tendrán que ordenarlos.(*)
- Speak the words: introduciremos una serie de palabras y los alumnos/as deberán mandar su respuesta por audio. Solo funciona en Chrome. (*)
- Speak the words set: igual que el anterior, pero con más variedad de tipos de preguntas. Solo funciona en Chrome. (*)
- Structure strip: actividad que permite guiar al alumno en una producción escrita.
- Summary: permite al profesorado crear de forma interactiva un resumen de un tema determinado.
- Timeline: permite crear una línea del tiempo.
- True false question: preguntas de verdadero o falso.(*)
- Virtual tour 360: introduciendo fotografías, podemos hacer un tour virtual en 360º.

Crear actividades h5p

Existen varias opciones para poder crear contenido interactivo h5p.

- si el módulo de actividad está instalado en Moodle, Wordpress, Brightspace, Canvas, Blackboard ... se pueden crear desde ahí y monitorizar los resultados del alumnado.
- en h5p.com (de pago).
- en Lumi. Lumi es una aplicación gratuita que nos permite crear, editar y ejecutar contenido h5p sin necesidad de conexión a internet. Tiene versión de escritorio y versión en la nube. Eso si, al ejecutar el contenido, el alumnado solo verá su feedback inmediato pero este no quedará registrado. Cuenta también con un repositorio de contenido para poder reutilizar recursos creados por otros.

Comparte y reutiliza los recursos

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

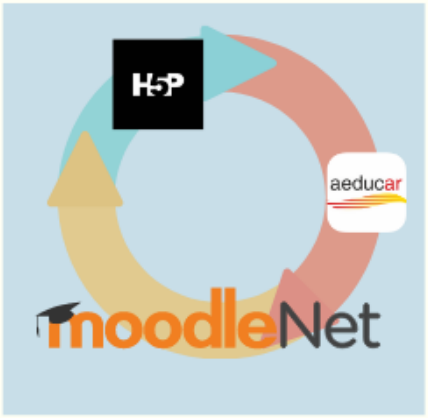
Aquí puedes ver como reutilizar contenido h5p de otros creadores en Aeducar y como permitir a otras personas descargar los recursos que hayas creado.

Copyright 2026

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

Copyright 2026

COMPARTE Y ENCUENTRA RECURSOS PARA AEDUCAR EN MOODLE.NET



COMPARTE.

Si has creado recursos para Aeducar (h5p, pdfs, cursos...) puedes compartirlos con otros usuarios. Cuantas más personas compartan sus recursos, más rico será el repositorio.
Regístrate en moodle.net
Puedes crear colecciones de recursos para categorizarlos.

VERIFICACIÓN DE CUENTA.

Antes de que tus recursos sean visibles para el resto de usuarios, desde Moodle.net realizan una verificación. Necesitas subir 5 recursos que pasen la revisión para poder subir recursos sin restricciones.



SUBE.

Para subir un recurso, haz clic en el icono "+" junto a la imagen de tu perfil.

Añade el archivo, elige el tipo de licencia, ponle título y descripción. Es aconsejable que pongas para qué curso es adecuado.

VINCULA A AEDUCAR.

Para vincular los recursos que subas a la plataforma Aeducar y facilitar su búsqueda por parte de otros usuarios/as, añade la palabra "Aeducar" a la colección o a su descripción y al título del recurso.

Más información

En Librería Catedu hay dos libros en los que se explican algunas actividades h5p y su funcionamiento:

- Profundizamos en el uso de Aeducar.
- Creación de contenidos interactivos h5p en Moodle y Aeducar.

Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU



Copyright 2026