¿Qué es H5P?

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

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

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

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

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

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

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

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

Copyright 2026

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

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

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

Revision #19
Created 2024-03-01 13:31:04 CET by Chefo Cariñena
Updated 2024-05-22 13:11:55 CEST by Paola G

Copyright 2026