

MOODLE Y H5P

NOTAS - MAYRA LORENA DÍAZ SOSA

Índice

Índice	2
Sesión 5 OAs con H5P en Moodle	3
Lección 1 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVAs)	3
Lección 2 Software para crear OAs en HTML5	4
Lección 3 Agregar recursos H5P desde Moodle	5
Lección 4 Agregar recursos desde H5P a Moodle	8

Sesión 5 OAs con H5P en Moodle

Lección 1 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVAs)

Moodle

Moodle es un software para la creación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). Es muy adecuado para promover la interacción y no sólo la transmisión de contenidos, ya que se basa en los principios socio-constructivistas del aprendizaje. Lo anterior hace de Moodle un gran apoyo tanto para las clases presenciales como para la educación a distancia.



Utilidad

Los AVAs ofrecen la posibilidad de incorporar: un calendario para programar actividades; cuestionarios (Quizzes), tareas (Homeworks) y actividades elaboradas bajo el estándar SCORM; reportes de calificaciones y del progreso académico; estadísticas e informes de acceso y actividad de los estudiantes, y de su desempeño en las actividades propuestas; foros de discusión, salas de chat y mensajes.

Funcionamiento

Un AVA es una estructura vacía que debe ser provista de recursos digitales e interacciones; funge como base para la inclusión de objetos de aprendizaje, y permite su gestión y facilitación a los estudiantes, así como llevar un seguimiento del progreso de éstos últimos. Se “rellena” con contenidos, interacciones, diseño instruccional, alumnos, docentes, administrativos, grupos, cursos, etc.

Uso

El AVA se coloca un servidor (host) y se distribuye a través de internet. Para usarlo es necesario registrarse en línea y obtener una clave de acceso a los cursos.

Lección 2 Software para crear OAs en HTML5

H5P

Es una herramienta noruega de autoría para crear y reutilizar recursos y Objetos de Aprendizaje (OAs) interactivos en HTML5, lo cual facilita la integración de archivos multimedia, como son: imágenes, audio y video.



Utilidad

Con H5P es posible hacer más de 25 OAs distintos, entre los que destacan:

1. Videos, presentaciones y tours virtuales de 360° interactivos, es decir, con actividades integradas.
- 2 Ejercicios basados en audio. Por ejemplo, ejercicios de dictado para escribir respuestas en función de lo que se escucha, preguntas que deban ser respondidas por medio de la voz y también reactivos de tipo abierto en lo que debe grabarse una respuesta no tan corta.
3. Escribir símbolos, fórmulas y expresiones matemáticas con la apariencia característica de LaTeX y con la misma sintáxis.

Funcionamiento

El software funciona a través de una sencilla interfaz gráfica, bajo un formato denominado xAPI, también conocido como Experience API, que permite recuperar los registros de aprendizaje experimentados por los usuarios aun si éstos son generados al exterior de un AVA.

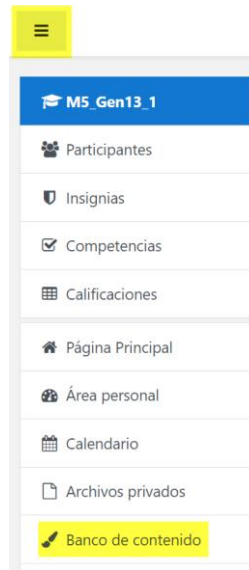
Uso

Hay dos formas de añadir proyectos en H5P a Moodle. Se pueden crear directamente desde Moodle, siempre que haya sido habilitada la extensión de Moodle para este fin o bien descargarse desde un perfil creado en el sitio oficial de la herramienta y luego agregarlos a Moodle. A continuación exploraremos ambos procedimientos.

Lección 3 Agregar recursos H5P desde Moodle

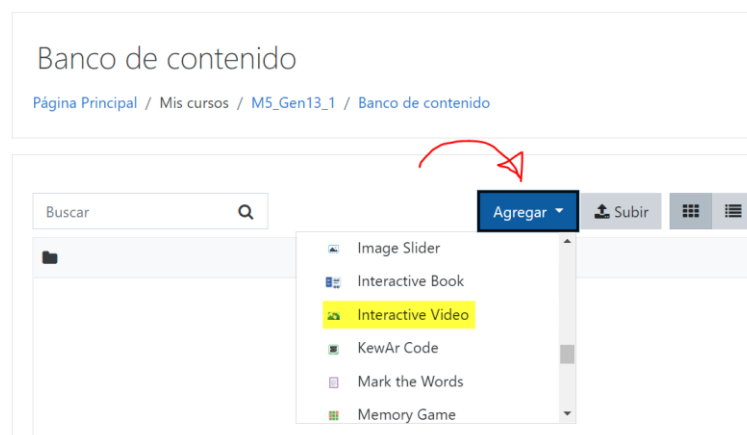
Paso 1

Desde Moodle, ingresa al *Banco de contenidos*. Éste se encuentra disponible desde un menú desplegable a partir de un botón en la esquina superior izquierda de la pantalla:



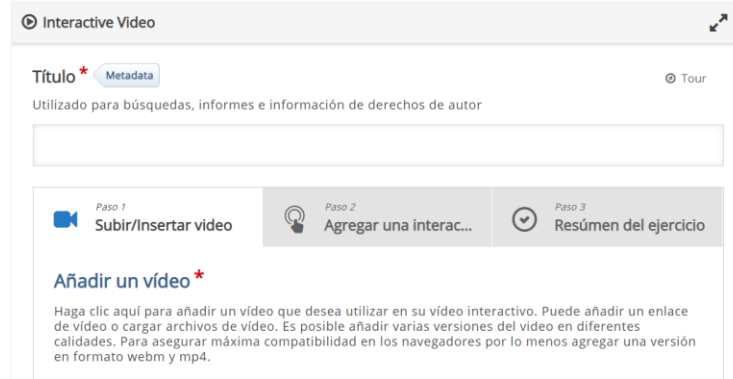
Paso 2

Haz clic en el botón *Agregar* y elige el recurso o actividad H5P de tu preferencia. Por ejemplo, un video interactivo:



Paso 3

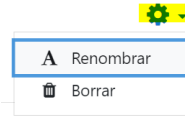
Se abrirá un editor, desde el cual deberás hacer una serie de capturas, según se indique en cada uno de los pasos de construcción del proyecto H5P:



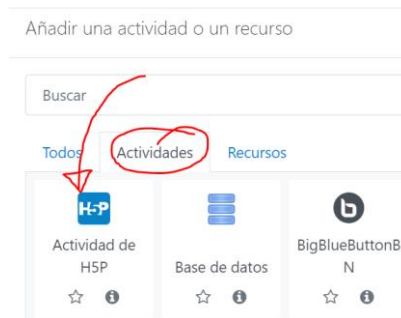
Al finalizar, haz clic en el botón **Guardar**. Volverás al Banco de contenidos y a continuación deberás oprimir el botón

Cerrar.

Nota: Si deseas renombrar o incluso eliminar el proyecto H5P creado, desde el banco puedes hacerlo a partir de este ícono

**Paso 4**

Desde la vista principal de tu curso en el AVA, activa las funciones de edición de Moodle y haz clic en el enlace **+ Añadir una actividad o un recurso** correspondiente al tema o semana en el que deseas añadir el proyecto H5P que dejaste almacenado en el banco. Elige la siguiente opción:



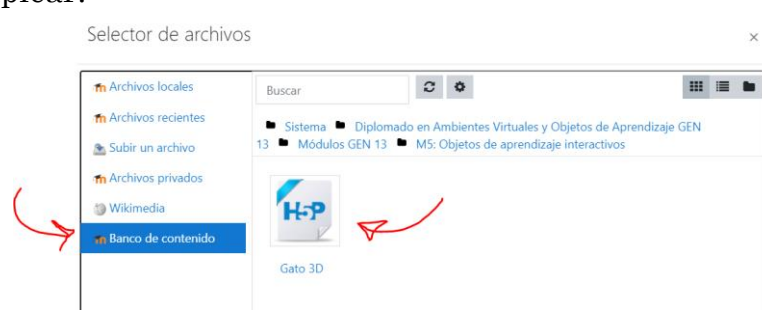
Con ello, se abrirá una pantalla de configuración.

Paso 5

Captura el título (en Nombre) y el diseño instruccional (en Descripción). Enseguida, ubica la sección para cargar paquetes de archivos. Encontrarás un ícono que te permitirá el acceso al selector de archivos almacenados en Moodle:

**Paso 6**

Ya en el selector de archivos, haz clic sobre el proyecto H5P que previamente creaste desde el banco y que deseas emplear:

**Paso 7**

Elige *Hacer una copia del archivo* o bien *Crear un alias*, según desees contar con un archivo independiente al original para hacer nuevas versiones futuras u ocupar el original a efecto de que cualquier actualización se vea reflejada en todas las instancias que hagan uso de éste. Hecho esto, oprime el botón **Seleccionar este archivo**. Con ello volverás al menú de configuración de la actividad y deberás oprimir el botón **Guardar cambios y mostrar**.

Lección 4 **Agregar recursos desde H5P a Moodle**

Paso 1

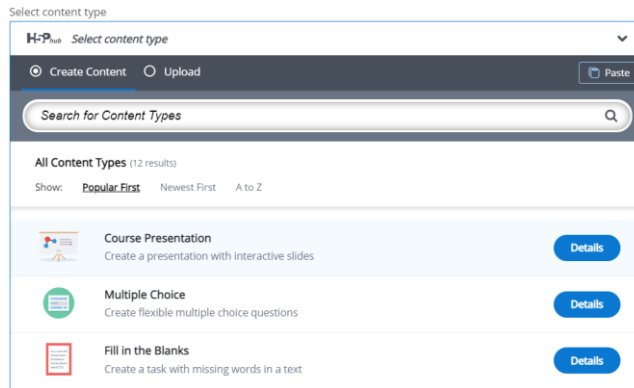
Ingresa al sitio oficial de H5P: <https://www.h5p.org/> y crea una cuenta de usuario.

Paso 2

Desde tu perfil identifica el botón **Try out H5P** y oprímelo para crear una nueva actividad. Con ello se abrirá un buscador.

Paso 3

Apóyate en el buscador de H5P para ubicar el recurso o actividad de tu elección:




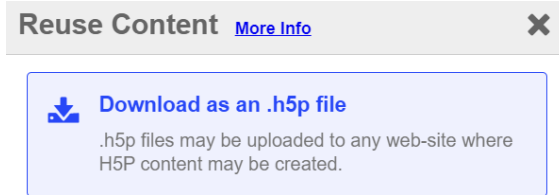
Haz clic sobre aquel que te sea útil para abrir el respectivo editor y comenzar a trabajar (como en el Paso 3 de la Lección 3). *Nota:* Toma en cuenta que en la versión en la nube de H5P la cantidad de opciones, al menos por el momento, es limitada.

Paso 4

Al terminar de realizar todas las capturas necesarias en el editor de la actividad H5P, guarda los cambios con el botón **Save**. Al hacer esto, verás la previsualización de tu proyecto.

Paso 5

Desde la previsualización, ubica el ícono  **Reuse**, en la esquina inferior izquierda del proyecto y luego *Download as an h5p file*:

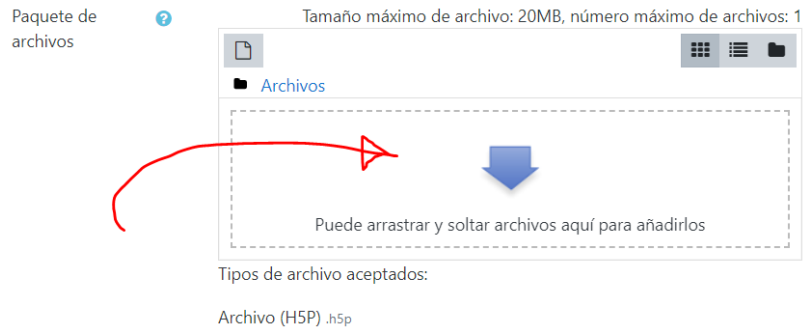


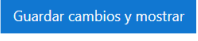
Paso 6

Ahora, desde Moodle, lleva a cabo el Paso 4 de la Lección 3.

Paso 7

Captura el título (en Nombre) y el diseño instruccional (en Descripción). Enseguida, ubica la sección para cargar paquetes de archivos. En esta ocasión, deberás arrastrar y soltar en este apartado el archivo de extensión **.h5p** descargado del sitio oficial de la herramienta:



Para finalizar, oprime el botón .
