



universidad
de león

Aplicaciones H5P en Moodle



aurelio.garcia@unileon.es

Aplicaciones en docencia de H5P en Moodle



En la docencia online, el uso de aplicaciones H5P dentro de la plataforma Moodle, puede ser un añadido más para que la enseñanza de las asignaturas pueda adaptarse a esta nueva forma de dar docencia, de una forma más rápida, eficaz y entretenida.

- **Rápida**, porque estas aplicaciones están dentro de Moodle, la plataforma online de la ULE, que es un entorno ya conocido por nuestros docentes y no tendrían que adaptarse a una nueva herramienta ni aprender a manejarla.
- **Eficaz**, porque el contenido interactivo que los docentes preparan a los alumnos, hace que éstos tengan que resolver los problemas que les plantean sus profesores y no son meros receptores de documentación que pueden leer o no.
- **Entretenida**, porque siempre será mas divertido aprender algo si te plantean retos o actividades que se salen de lo común para alcanzar los objetivos del estudio.

En esta presentación se describen una selección de **aplicaciones H5P** que pueden ser interesantes para la docencia. Primero hay una breve descripción de la aplicación y luego las podemos separar por “ramas del saber” para agrupar las que mejor se adaptan a una u otra forma de enseñar

Cómo funcionan y qué aplicaciones tiene H5P



Funciona de la siguiente manera:

- 1 Estas aplicaciones **no se pueden calificar** dentro de Moodle y por tanto estarían enfocadas a **material de apoyo a la docencia**.
- 2 Tendrían un carácter de **docencia asíncrona** (el docente crea el contenido y el alumno lo maneja cuando crea conveniente)
- 3 Requieren una **planificación y estructura previa** por parte del profesor.



Aplicaciones por ramas:

- ✓ La aplicación de **Video Interactivo** puede servir para cualquier docente y asignatura, desde una clase de filosofía hasta una demostración de cualquier ingeniería.
- ✓ Las aplicaciones de **imágenes** (Agamotto, Drag and Drop, Find Hotspot, Guess the answer, Image Juxtaposition, Image Hotspot, Image Slider) pueden tener utilidad en carreras de ciencias (Biológicas, Biotecnología...), carreras del área de la salud (enfermería, veterinaria), y humanidades (Historia del arte, Historia del Arte).
- ✓ Las aplicaciones de **palabras** (Accordion y Mark the Words, además de las de asociar imágenes y palabras) pueden ser útiles en las Filologías, Idiomas y otras, como ciencias y salud.

Memory Game (Juego de memoria)



Juego de Memoria: Para jugar, los usuarios buscan pares de imágenes, que mostrarán un mensaje de texto específico una vez que se haya encontrado un par coincidente <https://h5p.org/memory-game>

Descripción: Puede utilizar juegos de memoria en cualquier tipo de ejercicio que requiera que el alumno haga coincidir dos imágenes. Hay varias opciones de juegos de memoria disponibles.

Características

- ✓ Emparejar dos imágenes relacionadas (por ejemplo, la bandera de un país con una ciudad, un animal con su hábitat, etc.), Añadiendo sonido para representar cada imagen,
- ✓ Mostrar comentarios por pareja cuando se ha hecho una coincidencia y Personalizar la apariencia del juego cambiando los colores o agregando una imagen de fondo.

