


H5P


LO ESENCIAL

Una plataforma de código abierto que permite a los usuarios crear y compartir contenido interactivo HTML5 enriquecido, como cuestionarios, tareas de arrastrar y soltar, puntos interactivos, escenarios ramificados y libros interactivos que se pueden integrar en sitios web o plataformas de aprendizaje, lo que la hace ideal para rompecabezas de escape room digitales.

URL / Acceso: <https://h5p.org/>



INFORMACIÓN ADICIONAL

Compatibilidad multilingüe: el contenido H5P se puede crear en cualquier idioma, ya que todos los campos de texto son editables; algunos tipos de contenido incluyen compatibilidad con la traducción integrada y las cadenas de interfaz predeterminadas se pueden localizar.

Requisitos técnicos: Funciona en ordenadores, tabletas y smartphones (compatible con dispositivos móviles). Se requiere conexión a internet para crear y alojar contenido (a menos que se utilicen editores sin conexión como Lumi). Se puede integrar en sitios web o sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) que admitan contenido H5P (por ejemplo, WordPress, Moodle, Drupal).

Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje: H5P ayuda a los estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje mediante contenido interactivo y multimodal (visual, auditivo y manipulativo), segmentos cortos y retroalimentación inmediata que reducen la carga cognitiva y mantienen la participación.

Coste y acceso:

- **Precio:** Gratis
- **Límites del plan gratuito:** No
- **¿Se requiere cuenta o registro?** No (para navegar y jugar); Sí (para crear y guardar contenido en H5P.org).



CÓMO USARLO

1

PASO 1: Abra el creador de contenido H5P

Acceda al sitio central de H5P o a su plataforma LMS/sitio web compatible con H5P y seleccione «Crear contenido nuevo». Si utiliza el área gratuita de H5P.org, elija un tipo de contenido para probar.

2

PASO 2: Elija un tipo de contenido interactivo.

Explora la biblioteca de tipos de contenido (por ejemplo, Opción múltiple, Arrastrar y soltar, Libro interactivo, Presentación de curso). Selecciona la plantilla que mejor se adapte al tipo de rompecabezas que deseas crear (por ejemplo, puntos interactivos para pistas ocultas).

3

PASO 3: Introduce tus archivos multimedia y pistas.

Sube imágenes, introduce textos y añade audio/vídeo si es necesario. Un acertijo de escape room podría consistir en arrastrar y soltar elementos o en una imagen interactiva que revele códigos ocultos.

4

PASO 4: Ajustar el comportamiento y la retroalimentación.

Utiliza la interfaz para definir qué sucede cuando los jugadores eligen la respuesta correcta o incorrecta, o completan una secuencia. Añade mensajes de éxito que revelen un código o desbloqueen la siguiente etapa.

5

PASO 5: Previsualización y prueba.

Utilice el modo de previsualización para comprobar que la actividad funciona según lo previsto para los alumnos. Ajuste el contenido o la dificultad según sea necesario para que resulte clara y atractiva.

6

PASO 6: Compartir o insertar.

Guarda el contenido e insértalo en un sitio web, curso LMS o plataforma de escape room utilizando el código de inserción o el enlace directo.



EJEMPLOS DE LA HERRAMIENTA

Imagen	Uso posible
	<p>Ejemplo: Completa los espacios en blanco</p> <p>Posible uso: Inserta las palabras que faltan en este texto; la combinación correcta de todas las palabras que faltan revelará un código oculto necesario para desbloquear el siguiente desafío.</p>
	<p>Ejemplo: Escenario con ramificaciones</p> <p>Posible uso: Presentar opciones narrativas donde cada rama conduce a una pista o desafío diferente; las opciones correctas hacen avanzar la historia, las incorrectas pueden dar vueltas atrás o requerir tareas adicionales.</p>