

Herramienta H5P para el desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje.

Díaz-Rodas, Samuel.

Cita:

Díaz-Rodas, Samuel (Septiembre, 2022). *Herramienta H5P para el desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje. Memoria de Congreso de Innovación Educativa. Universidad Tecnológica Centroamérica - UNITEC, Tegucigalpa.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/samuel.diazrodas/6>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p4xr/dTq>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



Disponible en [CAMJOL](#)

INNOVARE Ciencia y Tecnología

Sitio web: www.unitec.edu/innovare/



HERRAMIENTA H5P PARA EL DESARROLLO DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Samuel Díaz-Rodas, Facultad de Postgrado, UNAH, Tegucigalpa

INTRODUCCIÓN. Mediante investigación empírica realizada con estudiantes universitarios se ha determinado que las aulas virtuales son espacios monótonos que carecen de interactividad. Esta exposición de la problemática, ha despertado las alertas en torno a procesos que impliquen una reconfiguración de las mismas. En este sentido, se ha identificado una herramienta digital denominada H5P con una capacidad de creación, edición y publicación de objetos virtuales de aprendizaje que contribuyen a la dinamización de esos espacios. El foco de atención, está puesto en la experiencia autónoma de aprendizaje que pueden generar los estudiantes en su tránsito por dichas aulas, imprimiendo ese sentido de versatilidad e innovación (Vides, 2016). **MÉTODOS.** El desarrollo del Taller H5P (teórico – práctico), fue la metodología empleada con 26 docentes de la Escuela de Pedagogía y Ciencias de la Educación - UNAH, con más de 10 años (50%) ejerciendo la docencia. **RESULTADOS.** La herramienta H5P, evidenció que su uso es intuitivo (4.29 de 5 en escala likert), así mismo, es fácil de programar (3.72 de 5 Likert). Las actividades desarrolladas fueron de tipo quiz set, flash card, o accordion. sin embargo, el objetivo didáctico que persigue cada docente establece el tipo de actividad a utilizar. En este caso, El 92% no había utilizado la herramienta, no obstante, el 31 % la utilizaría en actividades de evaluación, el 27% en actividades de gamificación y, el 42% en presentación de contenido afirmando que la oferta de actividades de H5P es excelente 77%. Por otra parte, se logró identificar un conocimiento muy básico por parte de los docentes en el manejo del campus virtual de la UNAH, lo anterior, refleja una escasez de exploración en todas las actividades y recursos que componen el campus. **CONCLUSIONES.** A través de prácticas innovadoras en contenido interactivo, formación continua por medio de webinars (seminarios web) y, talleres específicos para docentes, se ha logrado que los objetos virtuales de aprendizaje se conviertan en herramientas pedagógicas invaluable para enriquecer la experiencia de enseñanza – aprendizaje y, mediar la construcción de conocimiento que se da en los entornos virtuales. Así mismo, el impacto del taller H5P, desencadenó una serie de cursos y micro cursos virtuales para toda la comunidad educativa universitaria, como el HUB Digital UNAH. **Palabras clave:** Objetos Virtuales de Aprendizaje, contenido interactivo, H5P, herramientas digitales. Conflicto de interés: Ninguno. Financiamiento: Ninguno.