



Syllabus

Nombre del curso: Creación de contenido interactivo con H5P y Moodle.

Objetivo general del curso: El participante será capaz de crear actividades interactivas para cursos impartidos en línea con Moodle utilizando H5P y otras herramientas digitales colaborativas con el fin de propiciar el aprendizaje significativo de sus alumnos.

Duración y calendario: El tiempo de dedicación al curso es de 60 horas divididas en un módulo de información general, disponible durante todo el curso (sin duración específica), y 4 módulos donde se requiere una dedicación de entre 10 y 20 horas por cada uno. El tiempo de duración por módulo es de una semana para los módulos 1 y 3, y de dos semanas para los módulos 2 y 4, para una duración total de 6 semanas.

Estrategia de aprendizaje: Ambiente de aprendizaje en línea con tutoría, evaluaciones formativas, videos, vídeos de micro e-learning, actividades y evaluaciones sumativas y una clase por videoconferencia síncrona en cada módulo.

Modalidad: 100% en línea.

Calificación mínima aprobatoria: 70 sobre 100. Se otorgará una constancia a todos los participantes que aprueben el curso.

Temario:

Temas	Objetivos específicos
Módulo 0. General	
0.1. Bienvenida al curso 0.2. Presentación del curso 0.3. Encuadre del curso o Syllabus 0.4. Agenda de actividades 0.5. Diagnóstico inicial 0.6. Foro de dudas	El participante: • Conocerá la información general del curso, generando certeza sobre los contenidos, forma de trabajo, alcances y criterios de evaluación.
Módulo 1. Actividades informativas	
1.1. Introducción al e-learning 1.2. Introducción a Moodle 1.3. Perfiles de usuario y creación de cursos	El participante: • Identificará los principios básicos sobre el e-learning.





Temas

- 1.4. Actividades y recursos de Moodle
- 1.5. ¿Por qué es importante la interactividad?
- 1.6. Conociendo H5P
- 1.7. Actividades H5P para representar información:
 - 1.7.1. Acordeón
 - 1.7.2. Agamotto
 - 1.7.3. Gráficas
 - 1.7.4. Collage
 - 1.7.5. Tarjetas de dialogo
 - 1.7.6. Preguntas y respuestas
 - 1.7.7. Imagen con puntos de acceso
 - 1.7.8. Yuxtaposición de imágenes
 - 1.7.9. Presentación de imágenes
 - 1.7.10. Notas Cornell
 - 1.7.11. Muro de información
- 1.8. Herramientas adicionales
 - 1.8.1. Genially

Objetivos específicos

- Reconocerá la plataforma Moodle y sus características principales
- Identificará las actividades y recursos de Moodle
- Reconocerá la importancia de la interacción para el aprendizaje
- Reconocerá la herramienta H5P y su utilidad para la creación de actividades interactivas.
- Desarrollará actividades H5P con la finalidad de representar información de manera interactiva
- Identificará el uso de herramientas adicionales para generar contenido interactivo y colaborativo, y su incorporación en Moodle.

Módulo 2. Actividades multimedia

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Selección de herramientas y actividades de aprendizaje para e-learning 2.2. Herramienta para creación de contenidos <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1. Canva 2.3. Actividades H5P para información multimedia <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1. Grabación de audio 2.3.2. Arrastrar y soltar 2.3.3. Encontrar la imagen 2.3.4. Encontrar las imágenes 2.3.5. Tarjetas Flash 2.3.6. Emparejamiento de imágenes 2.3.7. Secuencia de imágenes | <p>El participante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificará los factores que influyen en la selección de las actividades de aprendizaje • Creará contenidos multimedia como imágenes, videos y audios que se puedan incorporar en las actividades de H5P • Desarrollará actividades H5P interactivas utilizando textos, imágenes, videos y audios. • Identificará el uso de herramientas adicionales para generar contenido |
|--|---|





Temas

- 2.3.8. Decir las palabras
- 2.3.9. Decir el conjunto de palabras
- 2.3.10. Línea de tiempo
- 2.3.11. Vista en 360 grados
- 2.3.12. Ordenar párrafos
- 2.3.13. Calendario de adviento
- 2.4. Herramientas adicionales
 - 2.4.1. WiseMapping
 - 2.4.2. Padlet

Objetivos específicos

interactivo y colaborativo, y la manera de incorporarlas en Moodle

Módulo 3. Actividades de evaluación formativa

- 3.1. La importancia de la evaluación formativa en el e-learning
- 3.2. Consideraciones para la elaboración de reactivos
- 3.3. Actividades H5P para la evaluación formativa
 - 3.3.1. Quiz aritmético
 - 3.3.2. Dictado
 - 3.3.3. Arrastrar las palabras
 - 3.3.4. Ensayo
 - 3.3.5. Rellenar espacios en blanco
 - 3.3.6. Marca las palabras
 - 3.3.7. Preguntas de opción múltiple
 - 3.3.8. Pregunta de falso y verdadero
 - 3.3.9. Conjunto de elección única
 - 3.3.10. Resumen
 - 3.3.11. Prueba (Conjunto de preguntas)
 - 3.3.12. Guía de estructura
 - 3.3.13. Crucigrama
 - 3.3.14. Opción múltiple multimedia
- 3.4. Herramientas adicionales
 - 3.4.1. Mentimeter

El participante:

- Conocerá la clasificación de los tipos de evaluación y las principales características de la evaluación formativa para e-learning
- Reconocerá las mejores prácticas y recomendaciones para la elaboración de evaluaciones.
- Identificará las actividades H5P para evaluación y las recomendaciones para su uso
- Desarrollará actividades H5P interactivas como un medio para la evaluación formativa de los alumnos
- Identificará herramientas adicionales para evaluaciones síncronas colaborativas y la manera de incorporarlas en Moodle





Temas

Objetivos específicos

Módulo 4. Actividades gamificadas y de integración

- 4.1. Estrategias de gamificación en Moodle
- 4.2. Actividades H5P para juegos
 - 4.2.1. Sopa de letras
 - 4.2.2. Juego de memoria
 - 4.2.3. Video interactivo
 - 4.2.4. Selección de escenarios
 - 4.2.5. Test de personalidad
 - 4.2.6. Mapa de juego
 - 4.2.7. Búsqueda con realidad aumentada
- 4.3. Actividades H5P de integración
 - 4.3.1. Herramienta de documentación
 - 4.3.2. Iframe para embeber código
 - 4.3.3. Columna
 - 4.3.4. Presentación de curso
 - 4.3.5. Libro interactivo
- 4.4. Herramientas adicionales
 - 4.4.1. Stash
 - 4.4.2. Level Up!

El participante:

- Identificará algunas de las estrategias de gamificación que se pueden utilizar en Moodle
- Desarrollará actividades H5P interactivas con juegos y mecánicas de simulación de situaciones para promover el aprendizaje de los alumnos
- Construirá actividades H5P de integración de contenidos, como presentaciones y libros interactivos, para consolidar el aprendizaje del curso
- Conocerá el funcionamiento e implementación de algunas herramientas de gamificación en Moodle

Cualquier duda sobre este documento, estamos para atenderte en el foro de dudas, al correo alfredo@emprove.com.mx o por el sistema de mensajería de la plataforma.

¡Te deseamos el mayor de los éxitos!

