

Plataforma de código abierto para la educación H5P

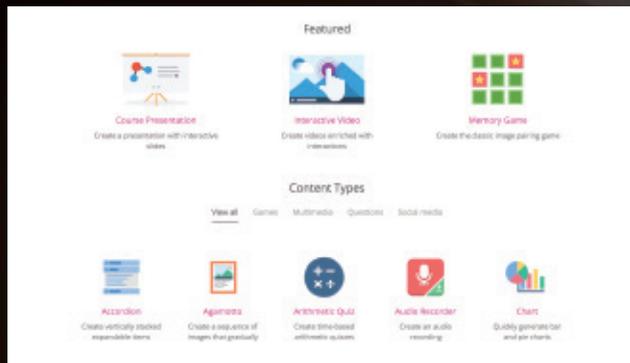
Por Rennie Estefan Ligarretto
 rennierligarretto@javeriana.edu.com

Desde el año 2012, la declaración de la Organización de Naciones Unidas para la Educación y el Commonwealth of Learning vienen promoviendo el uso de Recursos Educativos Abiertos (REA, en adelante) para la educación. Esta declaración incentiva a que cada Estado, de acuerdo con sus posibilidades, utilice licencias abiertas y adapte los recursos educativos ya creados a las necesidades del contexto de su país (UNESCO, 2015).

A partir de eso, cobra vital importancia reconocer plataformas y recursos tecnológicos que posibiliten el desarrollo de REA, los cuales le ayudan al docente a dinamizar y apoyar su práctica de aula, ya que atiende necesidades y características particulares que requieren hoy en día las denominadas generaciones digitales. Los REA permiten que los procesos de creación, uso y divulgación de los contenidos se basen en el trabajo colaborativo, al tiempo que utilizan licencias abiertas (Creative Commons) para su divulgación.

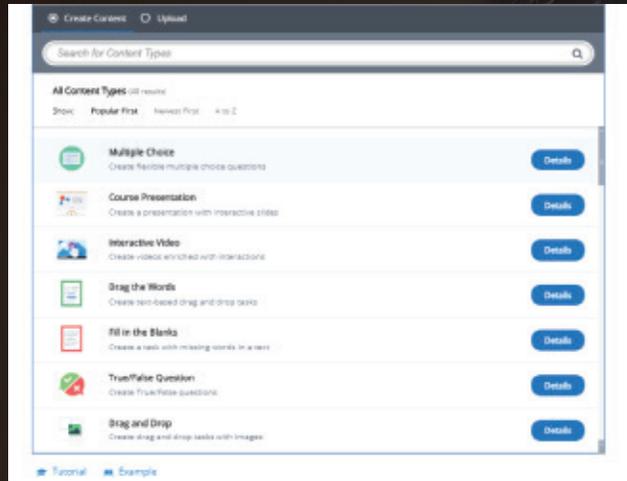
En consecuencia, para esta ocasión se revisará la plataforma H5P (<https://h5p.org/>) que basa su programación en código abierto y admite agrupar los contenidos en HTML5, lo cual posibilita que los recursos creados sean cargados en un Learning Management System (LMS), como Moodle, o en plataformas como WordPress, entre otras. A continuación, se ofrece al lector el paso a paso para utilizar la herramienta “Interactive video” como un recurso audiovisual con intención formativa.

1. Cree una cuenta en la plataforma H5P (<https://h5p.org/>). El sistema le pide registrar sus datos y validar la información en el correo electrónico referido.
2. Diríjase a la sección “Examples & Downloads” para conocer el banco de herramientas y recursos dispuestos. Para este caso se empleará la herramienta “Interactive video”.



Fuente: H5P

3. Diríjase a la sección “My account” y pulse en el ícono “Create interactive content”. Al habilitar esta opción saldrán todas las herramientas de la plataforma. Escoja la opción “Interactive video”.

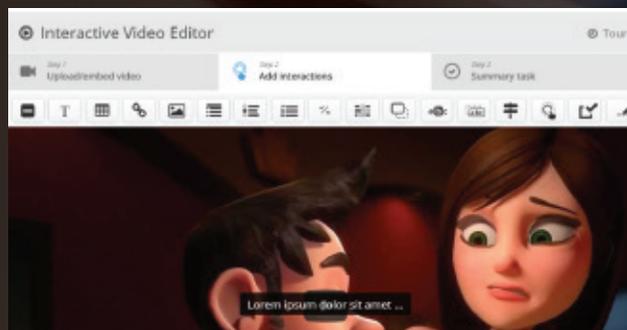


Fuente: H5P

4. Una vez elegida, habilite esta opción. Deberá cargar el video que utilizará, para lo cual usted tiene dos posibilidades: a) cargar un video de la plataforma Youtube o b) cargar un video propio.

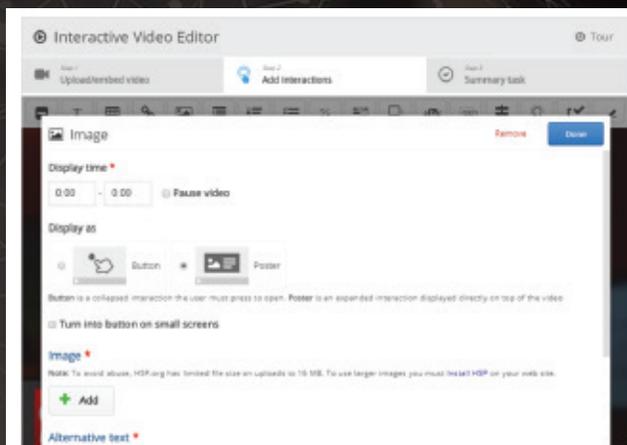
5. Posterior a cargar el video debe dirigirse a la pestaña titulada “Add Interactions”, en la cual podrá encontrar las siguientes posibles acciones:

- Etiqueta:** Para ubicar un lapso de tiempo en el video en el cual desea etiquetar un contenido.
- Título:** Para resaltar o indicar la importancia de un tema en relación con el audiovisual.
- Tabla:** Para incluir una tabla tipo Excel, la cual puede utilizar para realizar un comparativo.
- Imagen:** Para embeber imágenes al video cargado.
- Enlazar:** Para crear hipervínculo con un elemento en el video.
- Rellenar:** Para utilizar frases inconclusas y que el estudiante complete con oraciones.
- Ejercicio de arrastre:** Para arrastrar imágenes o palabras y así generar procesos de asociación de conceptos.
- Evaluación:** Para incluir preguntas de única respuesta, opción múltiple o falso y verdadero.



Fuente: H5P

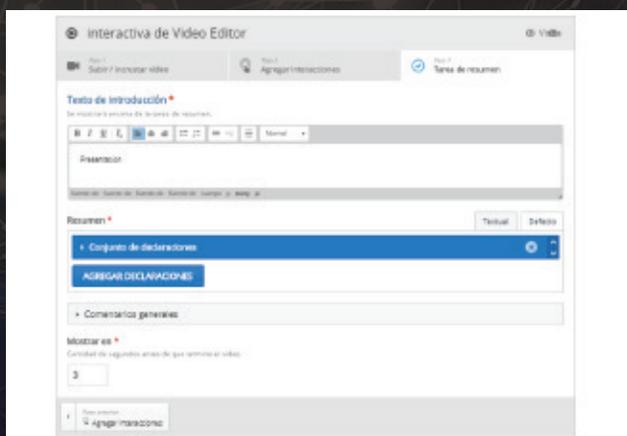
6. Es importante recordar que para las opciones en mención debe indicar el lapso de tiempo donde desea que aparezca la herramienta seleccionada para que el usuario interactúe; para esto, puede escoger la opción “Button” o “Poster”. La diferencia entre los dos obedece al tamaño y tipo de interacción que desea lograr. Para finalizar, pulse en el ícono “Done”.



Fuente: H5P

7. Al finalizar la inclusión de herramientas que desea embeber en el video, debe dirigirse a la pestaña “Summary task”, la cual le da la opción de incluir un resumen explicativo del video y de identificar el lapso de tiempo del mismo, y en donde las interacciones le permitirán al estudiante acumular puntos y, en consecuencia, obtener una nota. En esta pestaña también es posible definir la configuración del video indicando el minuto de inicio, el tipo de reproducción, activar o desactivar sonido, entre otras opciones.

8. Previa finalización, debe verificar las opciones de H5P, con las cuales podrá incluir botones de visualización, descarga, inserción y Copyright.



Fuente: H5P

Posteriormente, pulse el botón “Guardar”. Automáticamente se cargará una pestaña que le mostrará el video y los lapsos de tiempo en los que incluyó alguna herramienta de interacción.

Para finalizar, pulse en el ícono inferior del video en el que aparece la opción “Download” o “Embedded”. Esta última opción le permite cargar el contenido en Moodle o en WordPress.



Fuente: H5P

Con esta última acción, finaliza el proceso de creación y publicación de la herramienta “Interactive video” en un LMS.

Como complemento, algunas consideraciones importantes para tener en cuenta a la hora de trabajar herramientas audiovisuales:

Si el video que va a utilizar no es de su autoría, verifique que sea de libre distribución para que no tenga problemas de licenciamiento. Por ejemplo, utilizar fragmentos de escenas de películas no es posible.

El programa permite incluir múltiples herramientas de interacción, por lo que se sugiere revisar la pertinencia acerca de la inclusión de cada herramienta, ya que la intención formativa no se da por la cantidad de herramientas sino por la pertinencia pedagógica y la relación que encuentra una herramienta con el contenido que se desea trabajar.

No utilice videos demasiado extensos, ya que puede generar en el usuario pérdida de atención.

De acuerdo con el número de herramientas utilizadas en el video, usted puede distribuir un porcentaje para cada interacción, de tal manera que al final del video se obtenga una calificación final del ejercicio.

Promueva que sus estudiantes modifiquen el recurso digital trabajado, con el objetivo de que incluyan mejoras.

Recuerde que al ser un REA, estos recursos deben ser susceptibles de modificar, cambiar, ajustar y divulgar de manera colaborativa. ¡Qué mejor opción que sus estudiantes le ayuden a mejorar el contenido desarrollado atendiendo de esta manera las necesidades de contexto que se requieren para cada caso!

Referencias

UNESCO. (2015). *Guía básica de recursos educativos abiertos*. Obtenido de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232986s.pdf>