gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




H5P
h5p.org

Introducción

H5P es una herramienta de código abierto que permite a los educadores crear contenido de aprendizaje interactivo en HTML5 para la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Search h5p.org

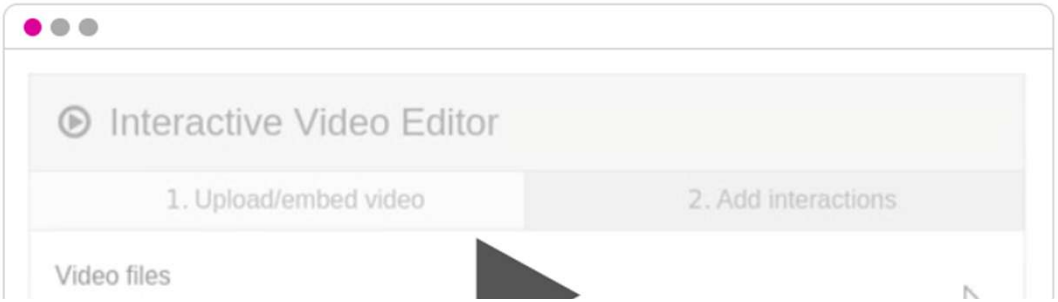
Examples & downloads | Documentation | Goals & roadmap | Forum | Log in | Create free account

CREATE, SHARE AND REUSE INTERACTIVE HTML5 CONTENT IN YOUR BROWSER

Try this

? ? ?
? ? ?

Time spent: 00:00:00
Card turns: 0

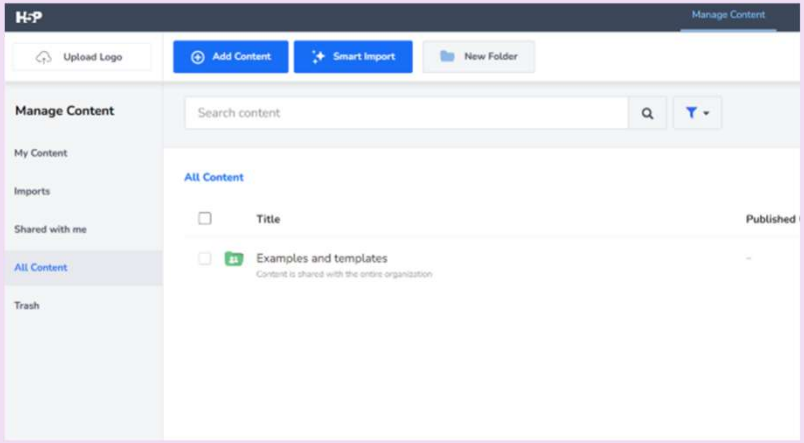


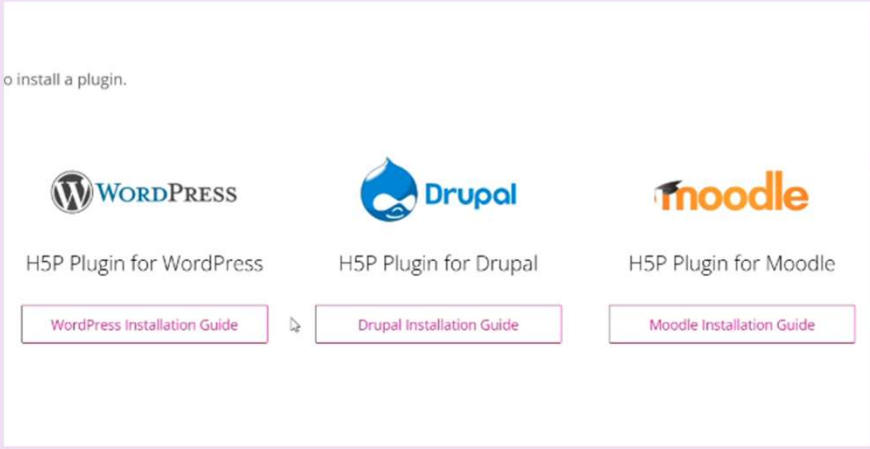
Create

Richer HTML5 Content in Existing Publishing Platforms

Entorno de aprendizaje H5P

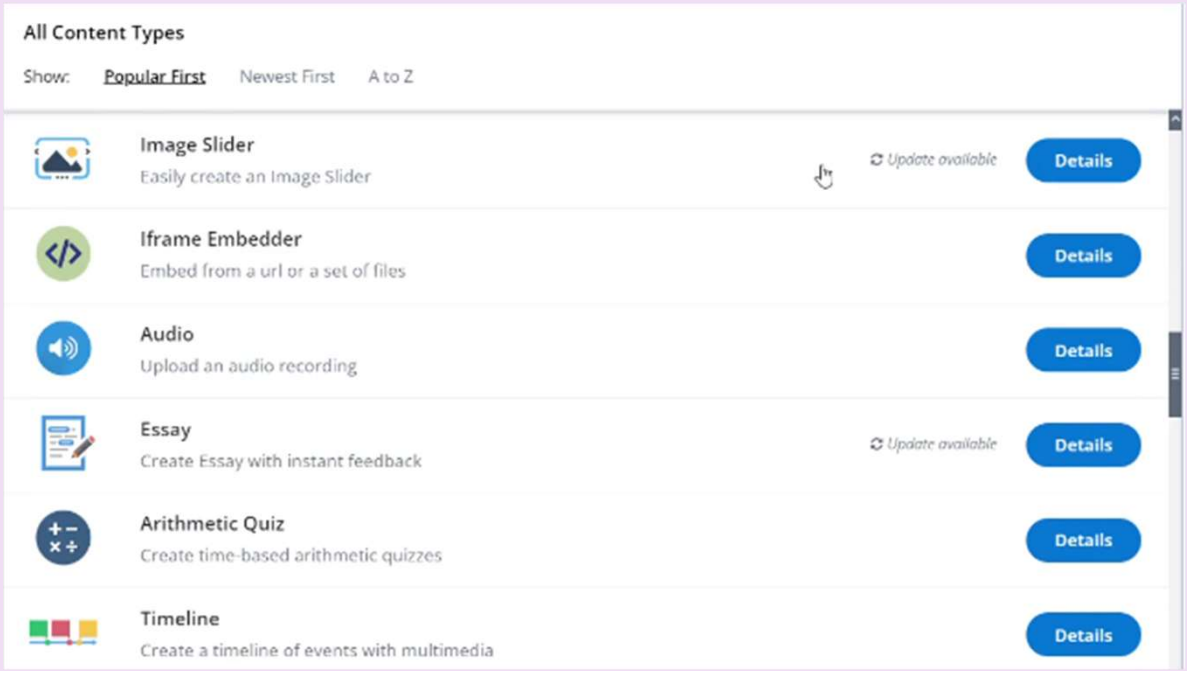
H5P se suele utilizar dentro de un sitio web o sistema de gestión del aprendizaje habilitado para H5P. Los alumnos acceden a las actividades directamente en línea a través de la plataforma del curso.





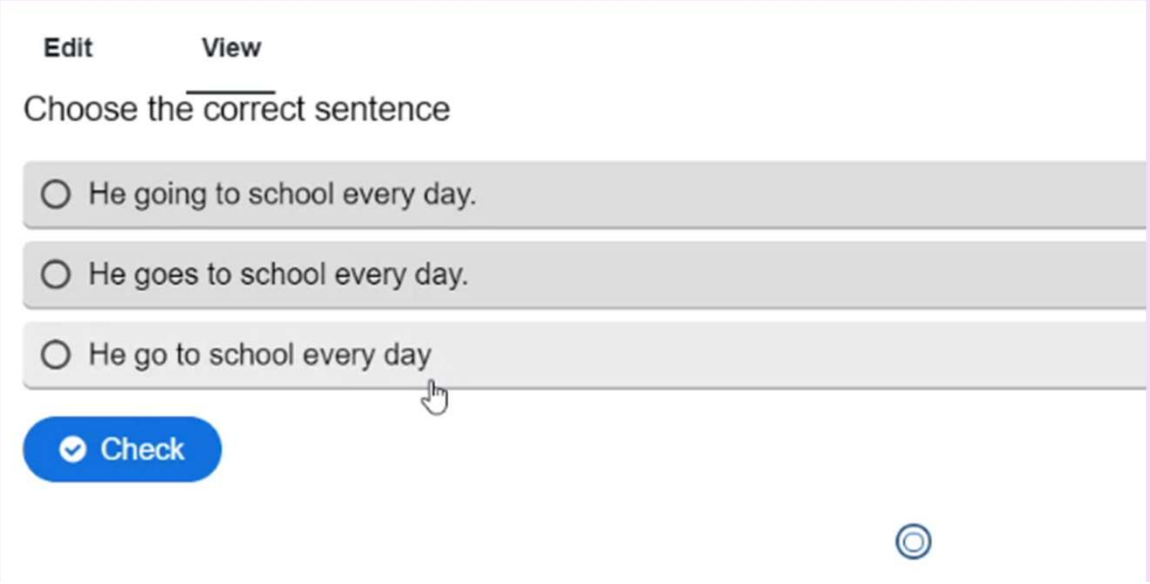
Creación de contenido interactivo

Los profesores crean contenido utilizando diferentes tipos de actividades H5P, como vídeos interactivos, cuestionarios, presentaciones y tareas de arrastrar y soltar.



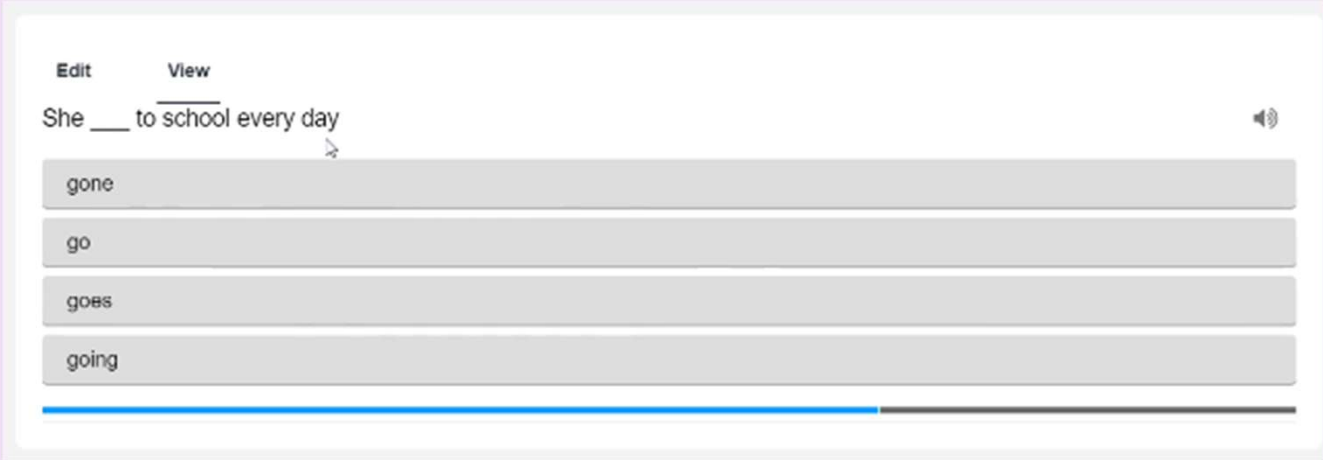
Adaptabilidad del contenido

El contenido de H5P es altamente adaptable. Los profesores pueden configurar la retroalimentación, los reintentos y las ramificaciones, y reutilizar las actividades mediante las opciones de importación y exportación.



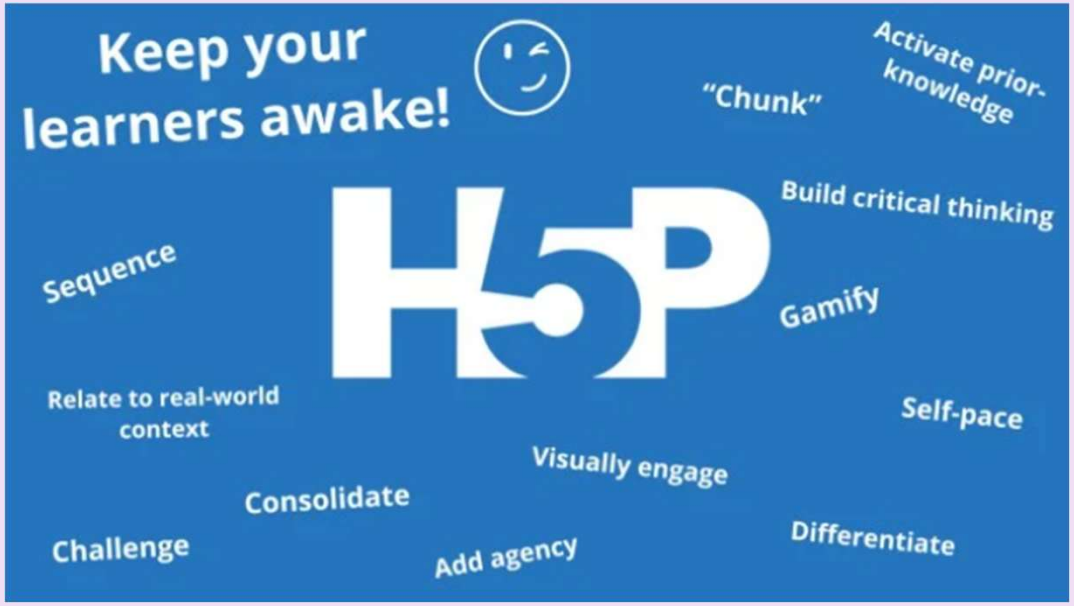
Apoyo a las habilidades lingüísticas

H5P ofrece apoyo para la práctica de la comprensión auditiva, la lectura, el vocabulario y la gramática. Los elementos multimedia ayudan a los estudiantes a interactuar con el inglés a través de diversos formatos de aprendizaje.



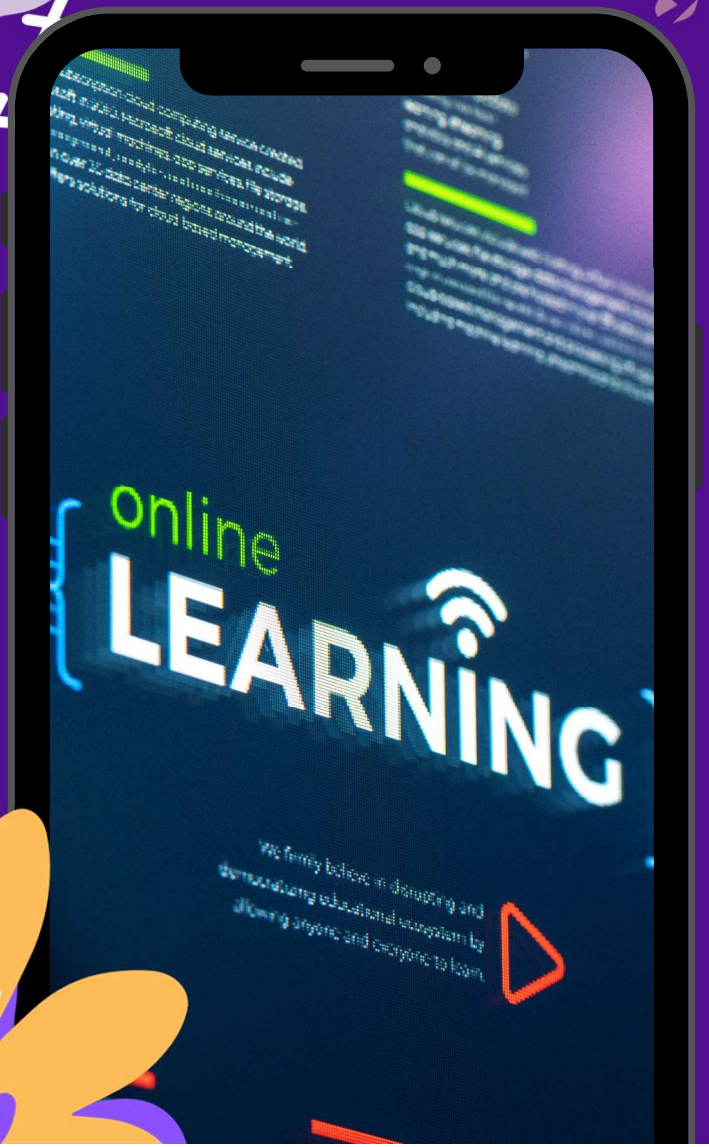
Interacción del alumno

Los alumnos interactúan con el contenido a su propio ritmo. La retroalimentación inmediata facilita la autoevaluación y fomenta la participación activa.



Uso en la enseñanza del inglés como lengua extranjera

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera, H5P se utiliza para crear módulos de autoaprendizaje, tareas interactivas de comprensión auditiva y actividades de aprendizaje digital que apoyan a los estudiantes adultos en la educación semipresencial y en línea.



GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: H5P

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia para la Movilidad y los Programas de la UE (AMPEU). Ni la Unión Europea ni la entidad financiadora se hacen responsables de ellas.

CC BY NC

GamifiedEd

Co-funded by the European Union

PUČKO OTVORENO UČILIŠTE ČAKOVEC

LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA
NÉPI EGYETEM LENDVA

#Kayros
DIGITAL INNOVATION

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE