



Interacciones de evaluación H5P

Alcira Vallejo
Alejandro Héctor González



En los videos interactivos podemos agregar variados tipos de interacciones que podrán ser utilizadas como evaluaciones formativas o sumativas. En todos los casos el alumno puede recibir una retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Las interacciones de evaluación pueden ser del tipo de selección múltiple, con una o varias respuestas correctas, rellenar espacios en blanco, arrastrar y soltar, preguntas del tipo verdadero/falso, marcar las palabras y arrastrar texto. Estas opciones pueden incorporarse en forma individual, en determinado momento del video, o bien pueden formar parte de un cuestionario o tarea final. En este tutorial veremos dos ejemplos: preguntas **verdadero/falso** y marcar las **palabras**.

Pregunta Verdadero/Falso



Para insertar una pregunta ubicaremos el cabezal de reproducción en el sitio deseado o bien colocaremos los minutos y segundos en el tiempo de visualización, como hemos hecho en el caso de otras interacciones. Tendremos la opción de pausar el video para que el alumno deba responder la pregunta antes de proseguir. Tendremos la opción de mostrar la pregunta con formato de botón, donde debe presionarse la etiqueta para mostrar la pregunta, o bien con formato de póster, donde la pregunta se mostrará directamente en la pantalla del video.

En el caso de seleccionar el formato de **“Botón”**, completaremos con una etiqueta indicativa, por ejemplo, **“Autoevaluación”**. En estas interacciones tendremos la opción de mostrar una imagen o un video, relevante para la pregunta. Para ello, al expandir la pestaña **“Medios”** encontraremos la opción de incrustar una imagen o un video. Si, por ejemplo, deseamos colocar una imagen, seleccionamos la opción correspondiente.

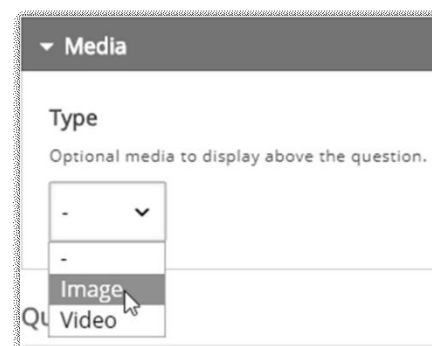


Imagen 1: Opciones de incrustación



Esta acción abrirá una nueva ventana de opciones, donde podremos subir la imagen, teniendo en cuenta que su **tamaño no exceda los 16 MB**. Debemos agregar también un texto alternativo para los casos en que por algún motivo el navegador no sea capaz de mostrar la imagen.

Image *
Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must Install H5P on your web site.

Alternative text *
Required. If the browser can't load the image this text will be displayed instead. Also used by readspeakers.

Imagen 2: Botón para subir la imagen

A continuación, agregaremos el enunciado de la interacción, para que el alumno la resuelva. Indicaremos si la opción correcta es **“Verdadera”** o **“Falsa”**.

🚫 Pregunta verdadera / falsa Eliminar Hecho

Mostrar como

Botón Póster

El botón es una interacción controlada que el usuario debe presionar para abrir. Póster es una interacción expandida que se muestra directamente en la parte superior del video

Etiqueta

Etiqueta que se muestra junto al icono de interacción.

Autoevaluación

Media

Question *

B I X x' I, [] [] Normal

Las proteínas se elaboran en el complejo de Golgi

body p

Correct answer *

True False

Imagen 3: Enunciado de la interacción

El siguiente paso es configurar el comportamiento de la interacción. Aquí podremos elegir si deseamos que se muestre el **botón reintentar** (aunque en este formato de pregunta la acción de reintentar resulta trivial), mostrar solución y verificar. En los campos de texto podremos agregar una retroalimentación o comentario en particular, para la respuesta correcta o incorrecta.



Si completamos estos campos, se mostrarán en reemplazo de la retroalimentación general que hayamos predeterminado.

Configuraciones de comportamiento

- Habilitar el botón "Reintentar"
- Habilitar el botón "Mostrar solución"
- Desactivar zoom de imagen para imagen de pregunta
- Mostrar el cuadro de diálogo de confirmación en "Verificar"
- Mostrar el cuadro de diálogo de confirmación en "Reintentar"
- Verifica automáticamente la respuesta

Tenga en cuenta que la accesibilidad sufrirá si habilita esta opción

Comentarios sobre la respuesta correcta

Esto anulará el texto de comentarios predeterminado. Variables disponibles: @score y @total

Comentarios sobre respuestas incorrectas

Esto anulará el texto de comentarios predeterminado. Variables disponibles: @score y @total

Imagen 4: Configuración del comportamiento

Es importante tener en cuenta que en estas preguntas hay opciones (**reintentar, verificar, etc.**) que se mostrarán a los alumnos en idioma inglés. Para evitar este inconveniente deberemos hacer las traducciones correspondientes en la configuración general del video, situada en la pestaña **"Subir/incrustar video"**, como ya hemos visto.



Cuando expandimos el ítem de "Anulaciones de texto y traducciones", encontraremos las opciones **"Traducciones de interfaz de usuario para preguntas verdaderas / falsas"**. Expandiendo este ítem podremos completar con las traducciones correspondientes, incluyendo los comentarios generales predeterminados, para repuestas correctas e incorrectas.

Traducciones de interfaz de usuario para preguntas verdaderas / falsas: Verdadero

Etiqueta para el botón verdadero *

True

Etiqueta para botón falso *

False

Texto de comentarios *

Texto de comentarios, variables disponibles: @score y @total. Ejemplo: 'Tienes @ puntuación de @total puntos posibles'

You got @score of @total points

Texto para el botón "Verificar" *

Check

Texto para el botón "Mostrar solución" *

Show solution

Texto para el botón "Reintentar" *

Retry

Respuesta incorrecta *

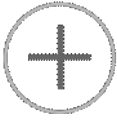
Wrong answer

Respuesta correcta *

Correct answer

Imagen 5: Traducciones de la interfaz

Una vez que hemos guardado la pregunta presionando en el botón **“Hecho”**, podremos visualizarla guardando el video y presionando la pestaña **“Ver”**, para probar el comportamiento.



Llevando el cabezal de reproducción hasta el punto de inserción de la pregunta y **presionando sobre el ícono** de la misma, se abrirá una ventana donde el alumno podrá seleccionar la respuesta, como se muestra en la siguiente figura:

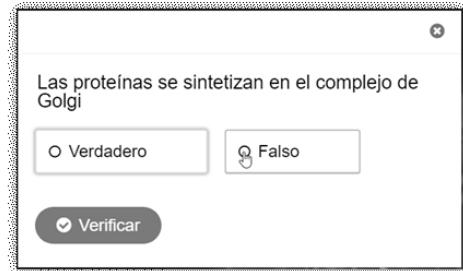


Imagen 6: Visualización de la pregunta

Si completamos los comentarios sobre respuesta correcta (¡Muy bien! Has respondido correctamente.) E incorrecta (Tu respuesta es incorrecta revisa el concepto de membrana del retículo endoplasmático rugoso (RER).) en las configuraciones de comportamiento se mostrará el comentario que hemos redactado, una vez que la pregunta haya sido respondida. Por ejemplo, en el caso de una respuesta correcta veremos:

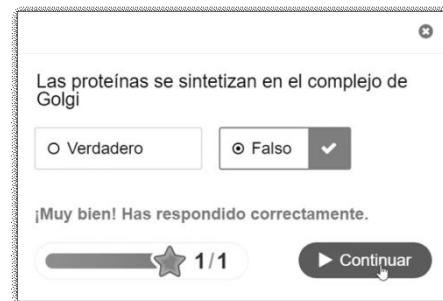


Imagen 7: Respuesta correcta

En el caso de una respuesta incorrecta veremos:

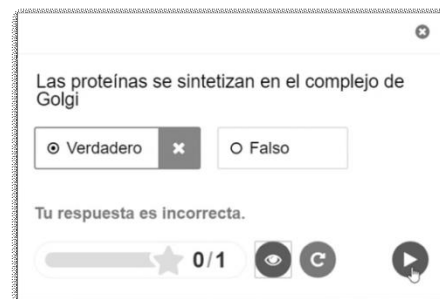


Imagen 8: Respuesta incorrecta



“Este tipo de interacciones utilizadas para evaluación nos brindan, en todos los casos, la posibilidad de recapitular el video redireccionando al alumno al punto donde se desarrolla el tema planteado.”

Esto es especialmente útil en el caso de respuestas incorrectas. Para implementar esta característica debemos completar el ítem **“Adaptabilidad”**.

Desplegando, por ejemplo, el ítem **“Acción sobre el error”**. Allí ingresaremos el código de tiempo al que deseamos que vuelva la reproducción del video. Podemos permitir que el alumno decida proseguir con el video sin volver al punto indicado, tildando la casilla que se encuentra a continuación del código. Para indicarle al alumno que tiene la posibilidad de recapitular el video, debemos advertírselo mediante un mensaje. Este mensaje se mostrará a continuación del comentario sobre respuesta incorrecta. Se mostrará también un botón de búsqueda configurable mediante una etiqueta de texto, que redireccionará el video al presionar en él.

Adaptabilidad

Acción en todos correctos

Acción sobre el error: Puedes volver a ver las funciones del aparato ...

Tratar de

Ingrese el código de tiempo en el formato M: SS

1:00

Permitir que el usuario se excluya y continúe

Mensaje

Puedes volver a las funciones del aparato de Golgi.

Etiqueta para el botón de búsqueda

Ir a

Imagen 9: Opciones de adaptabilidad

La ventana correspondiente a la respuesta incorrecta mostrará los dos mensajes, uno a continuación del otro, como se ve en la figura.

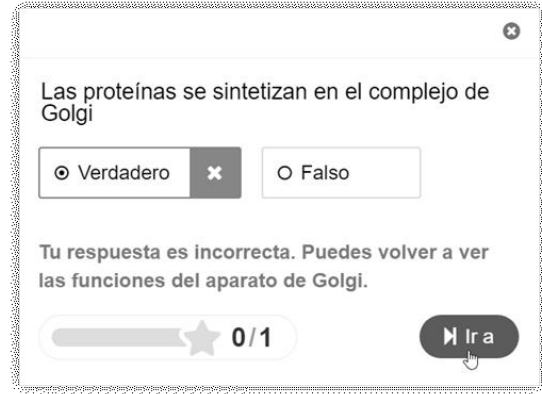


Imagen 10: Dos mensajes mostrados

Marcar las palabras



Veremos otro ejemplo de interacción que puede utilizarse para evaluación. Este recurso mostrará una consigna a los alumnos conteniendo la indicación de elegir, de un listado, las palabras que cumplen con determinada condición. Puede haber una o varias palabras correctas, con lo cual pueden obtenerse diferentes puntuaciones.

La siguiente imagen ejemplifica este tipo de interacción:

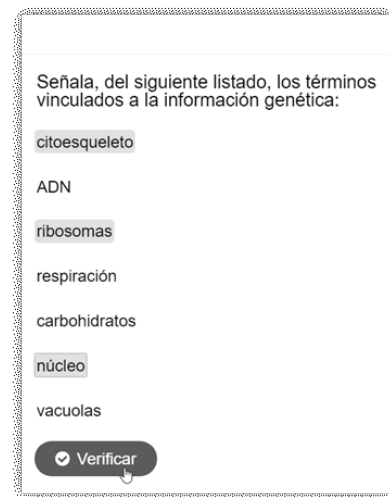


Imagen 11: Marcar palabras



Los resultados se muestran al alumno según el rango de calificación obtenido, como muestra la figura.

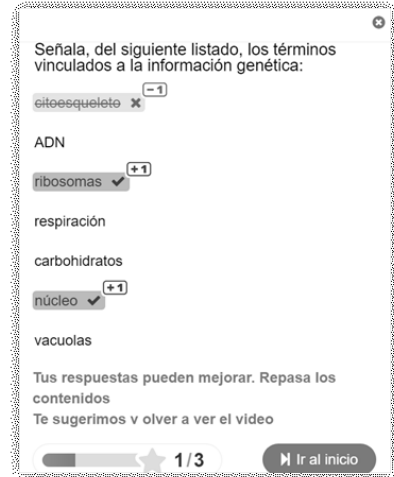


Imagen 12: Resultados de marcar palabras

Para confeccionar este tipo de interacción, situamos el cabezal de reproducción en el punto donde deseamos insertarla y la elegimos de la barra de interacciones:



Imagen 13: Icono de marcar palabras

La parte superior de la ventana que se abre, contendrá las opciones para determinar el tiempo de visualización y para elegir el modo **botón** o **póster**, como ya hemos visto en ejemplos anteriores. Luego debemos completar el campo de la consigna y el listado de palabras a elegir. Las opciones correctas tendremos que escribirlas entre asteriscos, antes y después de la palabra, sin espacios de separación.

Figura 14. Campos para completar

Es importante tener en cuenta que esta interacción permite sólo la elección de palabras y no de frases, como se indica en las instrucciones contenidas en el recuadro amarillo.

Figura 15. Instrucciones



De acuerdo a la cantidad de respuestas correctas debemos añadir, a continuación, los rangos correspondientes. En este ejemplo, al haber 3 respuestas correctas el rango de puntuación deberá dividirse en cuatro posibilidades.

El propio sistema ejecutará el procedimiento de puntuación, asignando **+1** punto para las respuestas correctas, **-1** punto para las respuestas incorrectas y **0** puntos para las palabras correctas que no fueron seleccionadas por el alumno.

Rango de puntuación	Comentarios para el rango de puntuación definido
0 % - 25 %	Tus respuestas son incorrectas. Repasa los contenidos
26 % - 50 %	Tus respuestas pueden mejorar. Repasa los contenidos
51 % - 75 %	Buen rendimiento, aunque puedes mejorarlo
76 % - 100 %	Excelente

AÑADIR RANGO Distribuir uniformemente

Imagen 16. Configuración de la puntuación

En la configuración del comportamiento debemos elegir las opciones deseadas:

Configuraciones de comportamiento.

- Habilita "Reintentar"
- Habilitar el botón "Mostrar solución"
- Mostrar puntos de puntuación
Muestre los puntos ganados por cada respuesta.

Imagen 17: Configuración del comportamiento



Como en el caso de las opciones **verdadero/falso**, tenemos la posibilidad de redireccionar el video a un punto determinado, que permita al alumno volver a ver los contenidos relacionados con la pregunta.

▼ Action on wrong: Te sugerimos volver a ver el video

Tratar de
Ingrese el código de tiempo en el formato M: SS
0:00

Permitir que el usuario se excluya y continúe

Mensaje

B I S I_x [List] [List] [List] [List]

Te sugerimos volver a ver el video

body p

Etiqueta para el botón de búsqueda

Ir al inicio

Imagen 18: Opciones de redireccionamiento