

Conteúdo Interativo

# HSP

Apresentação e Atividades

Autor:  
Janderle Rabaiolli

©Coordenadoria de Tecnologia Educacional – CTE.  
Este material foi elaborado pela Coordenadoria de Tecnologia Educacional  
da Universidade Federal de Santa Maria para os cursos da UAB.

**PRESIDENTE DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL**

Jair Messias Bolsonaro

**MINISTRO DA EDUCAÇÃO**

Milton Ribeiro

**PRESIDENTE DA CAPES**

Cláudia Mansani Queda de Toledo

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA**

**REITOR**

Paulo Afonso Burmann

**VICE-REITOR**

Luciano Schuch

**PRÓ-REITOR DE PLANEJAMENTO**

Joeder Campos Soares

**PRÓ-REITOR DE GRADUAÇÃO**

Jerônimo Siqueira Tybusch

**COORDENADOR DE PLANEJAMENTO ACADÊMICO E DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**

Félix Alexandre Antunes Soares

**COORDENADORIA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL**

**DIRETOR DA CTE**

Paulo Roberto Colusso

**COORDENADORA UAB**

Vanessa Ribas Fialho

**COORDENADOR ADJUNTO UAB**

Paulo Roberto Colusso



## ENTENDA OS ÍCONES



**ATENÇÃO:** faz uma chamada ao leitor sobre um assunto, abordado no texto, que merece destaque pela relevância.



**INTERATIVIDADE:** aponta recursos disponíveis na internet (sites, vídeos, jogos, artigos, objetos de aprendizagem) que auxiliam na compreensão do conteúdo da disciplina.

# SUMÁRIO

## O QUE É H5P? ·6

O que o H5P permite fazer? ·7

Diferenciais do H5P ·8

## H5P NO MOODLE ·9

Carregar uma atividade interativa ·12

Gerar arquivo H5P de uma atividade existente ·12

Carregar um arquivo H5P em uma atividade ·14

Criar uma nova atividade interativa ·15

## ATIVIDADES CONTEÚDO INTERATIVO H5P ·17

Accordion (Sanfona) ·17

Agamotto ·18

Arithmetic Quiz ·20

Audio ·22

Audio Recorder ·23

Branching Scenario ·25

Chart ·30

Collage ·31

Column ·33

Course Presentation ·35

Dialog Cards ·37

Dictation ·39

Documentation Tool ·41

Drag and Drop ·44

Drag the Words ·47

Essay ·50

Fill in the Blanks ·52

Find Multiple Hotspots ·54

Find the Hotspot ·57

Find the Words ·59

Flashcards ·60

Guess the Answer ·63

iFrame Embedder ·66

Image Hotspots ·67

Image Juxtaposition ·70

Image Pairing ·72

Image Sequencing ·74

Image Slider ·75

Interactive Book ·77

Interactive Video ·80

Mark the Words ·84

Memory Game ·85

Multiple Choice ·87

Personality Quiz ·89

Quiz (Question Set) ·91

Single Choice Set ·94

Speak the Words ·96

Speak the Words Set ·98

Summary ·100

Timeline ·102

True/False Question ·106

Virtual Tour (360) ·107

## CONSIDERAÇÕES FINAIS ·111

## REFERÊNCIAS ·112



# O QUE É H5P?

H5P é um pacote de aplicações, colaborativo e de código aberto, baseado em HTML5, que permite o emprego de recursos interativos em plataformas que suportem conteúdos incorporados (Iframe), como ambientes virtuais de aprendizagem e sistemas de gestão de aprendizagem (Learning management system - LMSs), como Moodle, Blackboard e Canvas, além de oferecer plug-ins para plataformas como Wordpress.

De maneira resumida, a interatividade proporcionada pelas aplicações do H5P é relevante para atividades de ensino, uma vez que permite criar conteúdos interativos em diferentes formatos, como questionários, jogos, vídeos, apresentações, entre outros.

O [site oficial do H5P](https://h5p.org/) (Figura 1) oferece muitas informações sobre as aplicações, com exemplos dos diversos tipos de conteúdos oferecidos (Figura 2), com características, exemplos e tutoriais. O site funciona como repositório ou comunidade de compartilhamento para novas criações baseadas em H5P, ou seja, quando criadas, as aplicações estarão disponíveis para conhecimento dos usuários.


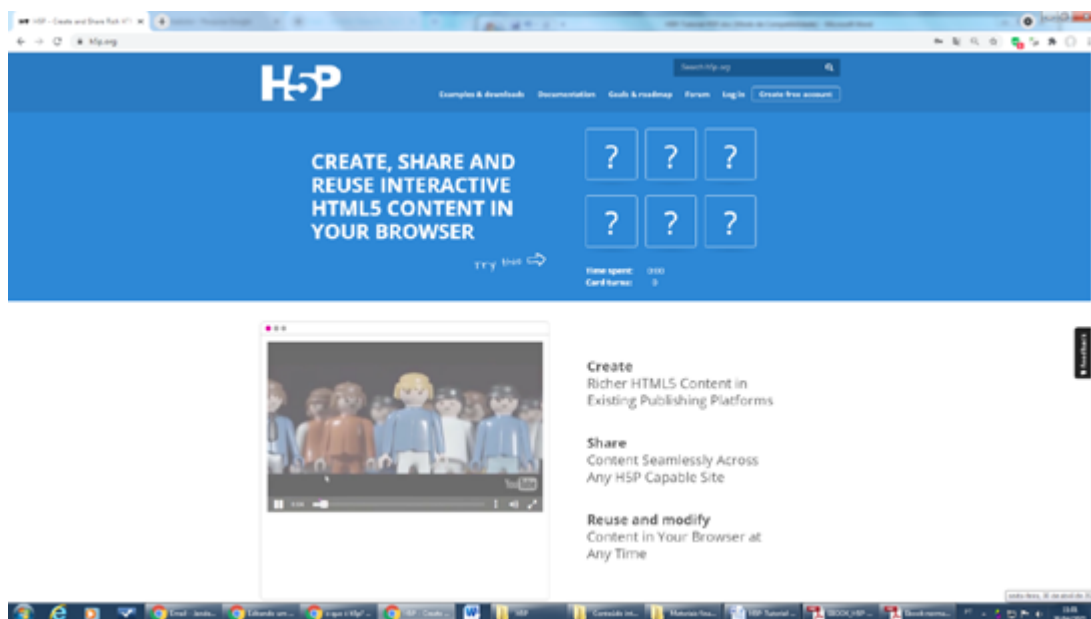
 **SAIBA MAIS:** para saber mais sobre o H5P, acesse o site oficial em: <https://h5p.org/>

Figura 1 – Site oficial do H5P



Fonte: H5P.ORG.

Figura 2 – Exemplos de aplicações em H5P



Fonte: elaboração própria.

Embora a comunidade H5P seja a plataforma oficial de informações, os usuários da área de educação terão contato com as aplicações em outros locais, como o Moodle. Assim, o acesso aos recursos interativos é possível no próprio Moodle, como detalharemos adiante, sem necessidade de recorrer ao site oficial.

## O que o H5P permite fazer?

O H5P permite criar aplicações interativas, como:

- vídeos, apresentações e livros interativos;
- questões (arrastar e soltar; múltipla escolha; verdadeiro/falso);
- jogos (memória; caça-palavras);
- ditados, questionários, áudios, etc.

Além da criação de conteúdos, também é possível importar e exportar arquivos H5P, de forma que a colaboração pode expandir as possibilidades de uso dos recursos.

Nos ambientes virtuais de aprendizagem (como o Moodle) ou em sites, o H5P é habilitado aos usuários e as aplicações podem ser atualizadas de acordo com a disponibilização na comunidade oficial. É possível, inclusive, que alguns recursos sejam identificados como beta, ou seja, sejam disponibilizados em fase de testes.

## Diferenciais do H5P

Um dos diferenciais do H5P vem de sua natureza colaborativa, o que permite o uso extensivo e, especialmente, atualização constante, tornando dinâmicas as aplicações e ampliando possibilidades de acordo com o incremento de recursos oriundos do avanço tecnológico, novas linguagens, etc. Com atualizações regulares, os usuários podem destacar suas produções a partir dos novos recursos interativos disponibilizados.

De forma resumida, entendemos que os diferenciais do H5P são:

- recursos abertos;
- foco na aprendizagem;
- atualização constante de conteúdos;
- linguagens e aplicações adequadas aos alunos;
- amplas opções de personalização e adequação;
- relatórios e acompanhamentos (avaliações).

Contudo, cabe pontuar que nem todas as aplicações possuem os mesmos recursos, como a possibilidade de relatórios de notas e avaliações.



# H5P NO MOODLE

Para utilizar recursos interativos H5P no Moodle, o usuário deve realizar procedimentos similares a outros recursos e atividades. Com a disciplina criada e no modo de edição, os tópicos ou aulas apresentam a opção **Adicionar uma atividade ou recurso** (Figura 3).

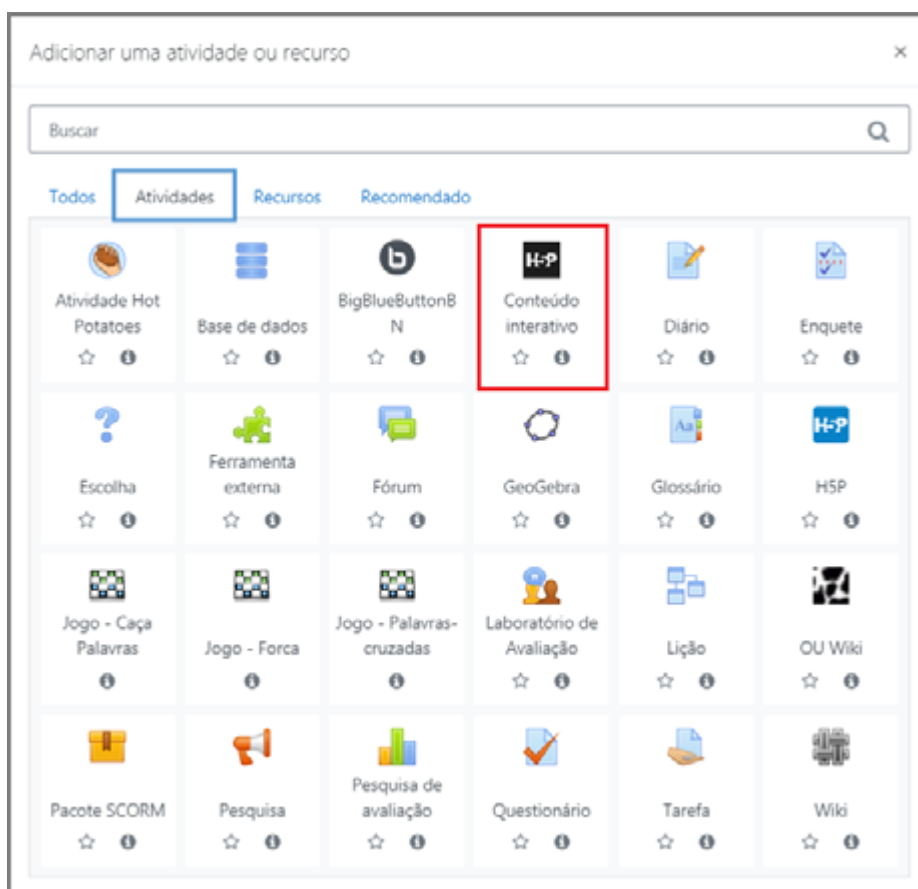
Figura 3 – Adicionar recursos H5P no Moodle



Fonte: AUTOR (2021).

Na lista de recursos e atividades para adição, escolha **H5P Conteúdo Interativo**, na aba Atividades, conforme ilustrado na Figura 4.

Figura 4 – Atividades para inserção no Moodle



Fonte: elaboração própria.

Após escolher a opção **H5P Conteúdo Interativo**, o recurso é adicionado e apresenta as opções iniciais de configuração. O primeiro campo a ser preenchido é o da **Descrição** (Figura 5), com elementos que identifiquem a atividade criada, objetivos ou outro elemento importante para descrevê-lo.

Figura 5 – Campo de Descrição da atividade



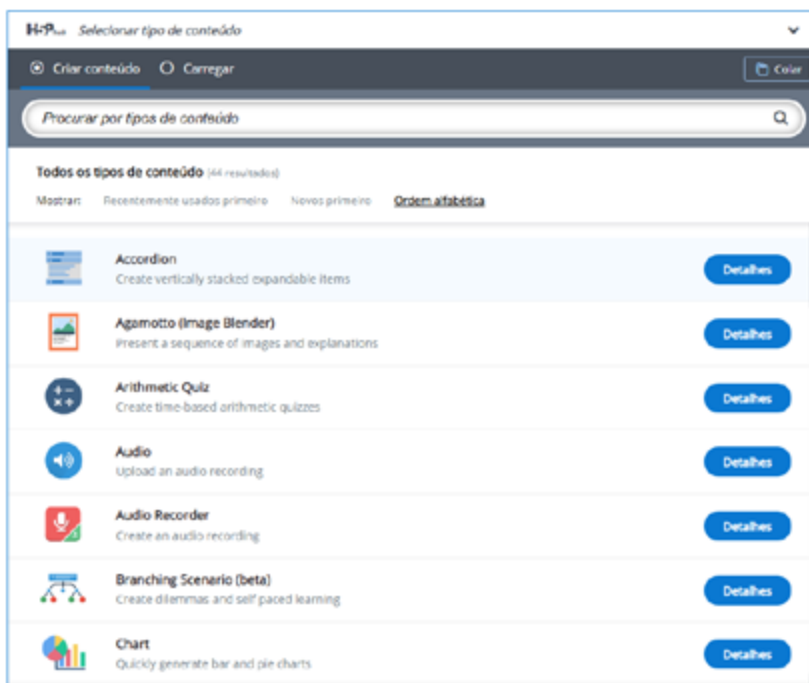
Fonte: elaboração própria.

Ao marcar a opção **Exibir descrição na página do curso**, a descrição será exibida junto ao nome da atividade.

A atividade propriamente dita deve ser selecionada no campo abaixo, a partir da escolha dos recursos interativos oferecidos com H5P (Figura 6). A opção **Criar Conteúdo** deve ser usada para elaborar uma nova atividade, enquanto que a opção **Carregar** serve para disponibilizar na atividade um arquivo H5P já pronto.

Note que os recursos para uma nova atividade podem ser classificados por uso (Recentemente usados primeiro), disponibilização (Novos primeiro) ou ordem alfabética.

Figura 6 – Selecionando tipo de conteúdo H5P



Fonte: elaboração própria.



**ATENÇÃO:** a lista com os tipos de conteúdos disponibilizados pode variar, uma vez que podem ser adicionados novos. Na ilustração (Figura 6) estão classificados por uso recente. Assim, escolha a opção desejada, usando a barra de rolagem para conhecer todas as opções.

Detalhamos, abaixo, as possibilidades atualmente disponíveis para H5P no Moodle da UFSM:

1. **Accordion (Sanfona):** itens expansíveis;
2. **Agamotto:** sequências de imagens que mudam, como um slideshow interativo;
3. **Arithmetic Quiz (Teste de Aritmética):** questionários de aritmética de múltipla escolha;
4. **Audio:** carregar ou enviar um recurso de áudio;
5. **Audio recorder (Gravador de áudio):** gravar áudio;
6. **Branching Scenario (Cenário ramificado):** cenários com dilemas, trilhas de aprendizagem e outras opções interativas avançadas;
7. **Chart (Gráfico):** gráficos de barras e pizza;
8. **Collage (Colagem):** colagem de imagens com opções de layout personalizado;
9. **Column (Coluna):** layout de coluna para conteúdo interativo H5P;
10. **Course Presentation (Apresentação):** apresentações de slides, que podem conter vários elementos interativos multimídia;
11. **Dialog Cards (Cartões de diálogo):** conjunto de cartões com textos em ambas as faces;
12. **Dictation (Ditado):** ditado com avaliação instantânea a partir da reprodução escrita de um material e áudio de gravação;
13. **Documentation tool (Ferramenta de Documentação):** auxilia na criação de assistentes de avaliação para atividades orientadas a objetivos específicos;
14. **Drag and Drop (Arrastar e Soltar):** tarefas de arrastar e soltar com imagens e textos;
15. **Drag the Words (Arraste as palavras):** tarefas de arrastar e soltar a partir de texto;
16. **Essay (Ensaio):** questão aberta com avaliação instantânea;
17. **Fill in the Blanks (Preencha os espaços em branco):** tarefas com palavras ausentes/espaços para preencher em um texto;
18. **Find Multiple Hotspots (Encontre vários pontos):** múltiplos pontos ativos para o usuário localizar;
19. **Find the Hotspots (Encontre o ponto):** um ponto ativo para o usuário encontrar;
20. **Find the Words (Caça-palavras):** localizar uma lista de palavras em uma grade;
21. **Flashcards (Fichas):** cartões com imagens e respostas de texto;
22. **Guess the Answer (Adivinhe a resposta):** questão para adivinhar a resposta a partir de uma imagem;
23. **Iframe Embedder (Incorporar):** incorporar uma URL ou conjunto de arquivos;
24. **Image Hotspots (Pontos na imagem):** imagem com vários pontos ativos de informações;
25. **Image Juxtaposição (Justaposição de imagem):** imagens interativas com comparação;
26. **Image Pairing (Pareamento de imagem):** correspondência de imagem pela combinação de pares;

27. **Image Sequencing (Sequenciamento de imagens):** permite organizar imagens em determinada ordem;
28. **Image Slider (Imagem deslizante):** controles deslizantes responsivos de imagens;
29. **Interactive Video (Vídeo interativo):** vídeos com interações adicionadas a partir de imagens, texto, links, questões;
30. **Mark the words (Marque as palavras):** tarefas nas quais o usuário destaca palavras;
31. **Memory Game (Jogo da memória):** jogo de emparelhamento de imagens (clássico jogo da memória);
32. **Multiple choice (Múltipla escolha):** questões flexíveis de múltipla escolha;
33. **Personality Quiz (Questionário de personalidade):** questionários de personalidade, com perguntas e alternativas comparadas a personalidades;
34. **Quiz (Question Set) (Questionário (conjunto de perguntas)):** sequência de vários tipos de questões;
35. **Single Choice Set (Conjunto de escolha única):** questão com somente uma resposta correta;
36. **Speak the Words (Fale as palavras):** permite responder uma pergunta por voz (reconhecimento de voz);
37. **Speak the Words Set (Fale o conjunto de palavras):** série de perguntas respondidas por fala;
38. **Summary (Resumo):** resumo ou revisão de um determinado conteúdo;
39. **Timeline (Linha do tempo):** linha de tempo de eventos com recursos multimídia;
40. **True/False Question (Questão verdadeiro/falso):** perguntas de verdadeiro ou falso;
41. **Virtual Tour (360) (Passeio virtual 360):** permite criar ambientes interativos em 360°;
42. **appear.in for Chat and Talk:** conversas por vídeo chat com transmissão ao vivo.

## Carregar uma atividade interativa

Uma das possibilidades no Moodle é carregar atividades H5P já criadas pelo próprio autor ou por terceiros. Para tanto, basta ter ou gerar o arquivo de uma atividade H5P (nome-do-arquivo.h5p). Detalhamos, a seguir, os principais passos para carregar uma atividade existente.

## Gerar arquivo H5P de uma atividade existente

1. No Moodle, após acessar a disciplina e sem o modo de edição ativo, acesse a atividade H5P que quer salvar. No exemplo, acessamos uma atividade Acordeon (Figura 7). Após, clique na opção **Reutilizar**, localizada ao final da tarefa.

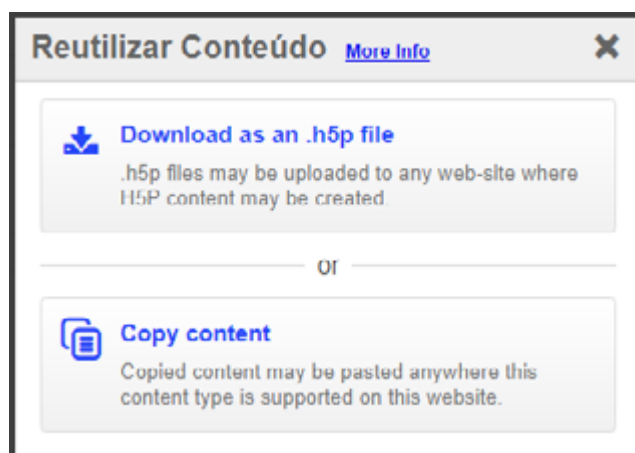
Figura 7 – Acessando uma atividade H5P existente



Fonte: elaboração própria.

2. A tela seguinte oferece opção de download do arquivo da atividade ou copiar o conteúdo (Figura 8). Como vamos carregar a atividade a partir do arquivo, vamos usar a opção de Download do arquivo (\*.h5p).

Figura 8 – Fazendo download de uma atividade H5P existente



Fonte: elaboração própria.

3. O **arquivo da atividade** é baixado e poderá ser carregado em outras atividades.

Ressaltamos que o professor pode fazer um acervo com arquivos de atividades H5P, de produção própria ou de outros autores (com a devida autorização de uso, obviamente), e utilizar conforme for conveniente.

Ainda cabe observar que os mesmos procedimentos citados podem ser feitos fora do Moodle, em outros ambientes como o próprio site do H5P. Abaixo dos vídeos, haverá a opção **Reutilizar** (*Reuse*, em inglês). Carregar um arquivo H5P em uma atividade.



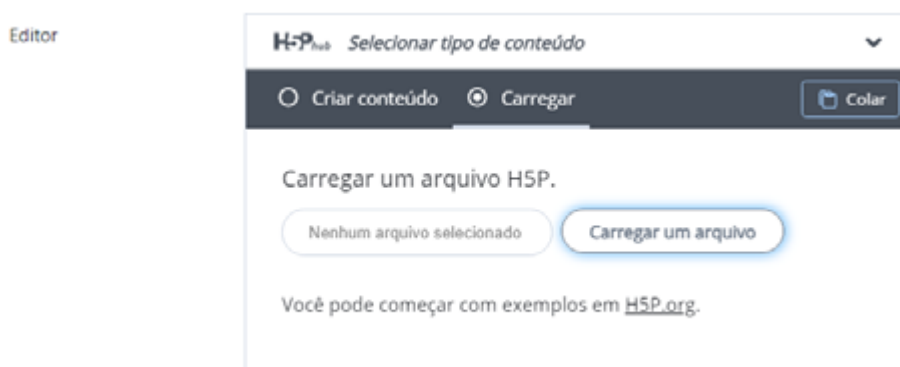
**ATENÇÃO:** ressaltamos que o professor pode fazer um acervo com arquivos de atividades H5P, de produção própria ou de outros autores (com a devida autorização de uso, obviamente), e utilizar conforme for conveniente.

## Carregar um arquivo H5P em uma atividade

Para carregar uma atividade já existente a partir de um arquivo:

1. No Moodle, acesse a disciplina na qual será inserida a atividade H5P, ative a edição e clique na opção **Adicionar uma atividade ou recurso**.
2. Escolha **Atividades > H5P Conteúdo Interativo**.
3. Preencha a descrição da atividade.
4. No Editor, ao selecionar o tipo de conteúdo H5P, escolha a opção **Carregar** (Figura 9).

Figura 9 – Carregar uma atividade H5P por arquivo



Fonte: elaboração própria.

5. Selecione o arquivo salvo em seu computador e, posteriormente, a opção **Usar** (Figura 10).

Figura 10 – Selecionando arquivos H5P salvos



Fonte: elaboração própria.

6. Realize possíveis ajustes na configuração da atividade, conforme pretender.
7. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**) e confira se está conforme desejado.

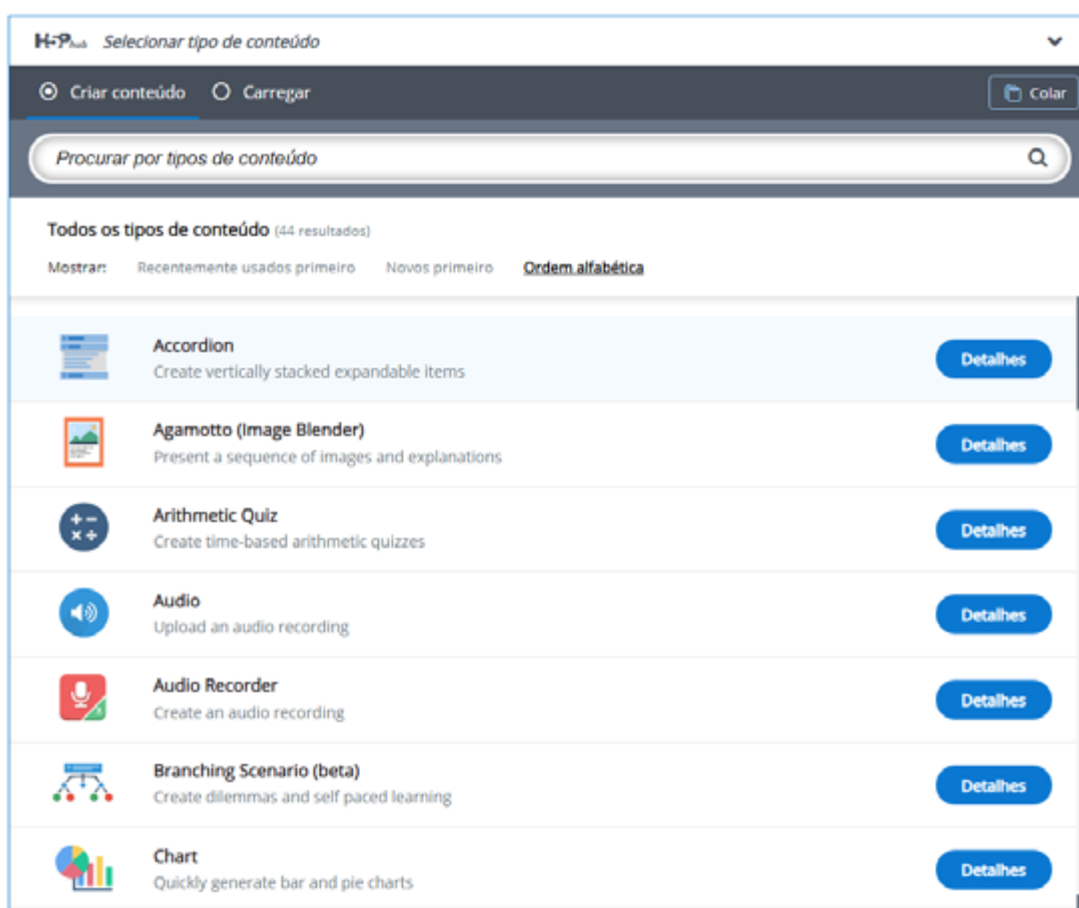
## Criar uma nova atividade interativa

A criação de uma atividade interativa a partir do H5P no Moodle segue os passos de inserção de outras atividades: **Acessar a disciplina** > **Ativar o modo de edição** > **Adicionar uma atividade ou recurso** (no tópico/aula que abriga a atividade) > **Conteúdo Interativo H5P**.

As opções iniciais de configuração da atividade são apresentadas com os campos **Descrição** e **Editor**. Este último apresenta as opções para Selecionar tipo de conteúdo H5P. **Criar conteúdo** deve ser a opção escolhida para criar uma nova atividade. Em seguida, basta clicar na opção mais adequada de conteúdo para a tarefa desejada (Figura 11).

Na imagem, as opções estão classificadas em ordem alfabética, visíveis apenas as primeiras de um total de mais de 40 atualmente disponíveis.

Figura 11 – Criar conteúdo H5P



Fonte: elaboração própria.

Note que ao lado dos tipos de conteúdo há o botão **Detalhes**, que dá acesso para mais informações sobre as aplicações H5P e demonstração relativa ao conteúdo determinado. A Demonstração de conteúdo leva o usuário para a comunidade oficial H5P (<https://h5p.org/>).

A escolha do tipo de conteúdo leva às configurações iniciais daquela tarefa. No exemplo abaixo (Figura 12), é possível visualizar as configurações iniciais da aplicação Accordion (Sanfona).

Figura 12 – Configurações iniciais da aplicação Accordion

H5P Accordion

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

Accordion

Título \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Painéis \*  
Conteúdo

Título \*  
Text \* Metadados Copiar Paste & Replace

ADICIONAR PANEL

Tags H para rótulos (não afeta o tamanho do rótulo) \*  
A tag H usada nos rótulos. Normalmente H2, mas se isto estiver abaixo de um cabeçalho H2 use H3. Não afeta o tamanho dos rótulos, usado apenas para propósitos semânticos.

H2

Fonte: elaboração própria.

As configurações iniciais, comuns às atividades, possuem alguns botões e campos padronizados:

**Tutorial:** leva ao site oficial do H5P, diretamente na página explicativa da atividade selecionada pelo usuário.

**Exemplo:** também leva ao site oficial, agora oferecendo exemplos de aplicação daquele conteúdo determinado.

**Título:** requer a atribuição de um Título ao conteúdo, uma espécie de identificador geral da atividade.

Abaixo do campo de configuração de cada atividade, também se encontram as opções de configuração padrão do Moodle, como **Mostrar Opções**, **Notas**, **Configurações de módulos**, **Restringir acesso**, entre outras.



# ATIVIDADES CONTEÚDO INTERATIVO H5P

A seguir, apresentamos as atividades com conteúdo interativo H5P disponíveis atualmente na plataforma Moodle UFSM. O objetivo é oferecer informações acessíveis à comunidade da Instituição, prezando por materiais próprios e [exemplos](#).



INTERATIVIDADE: exemplos e tutoriais podem ser obtidos também no site oficial da comunidade H5P(em inglês). Acesse: <https://h5p.org/>

## Accordion (Sanfona)

O conteúdo apresentado em formato de sanfona tem o objetivo de superar a limitação de espaço vertical, oferecendo painéis de recolhimento/expansão. O painel terá exibição somente do título do tópico e, ao clicar no painel, o conteúdo será exibido.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Sanfona**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Accordion.**
4. Defina o **Título** para o conteúdo. Exemplo: “Movimentos artísticos do séc. XX”.
5. Configure quantos painéis de expansão for necessário com Título e **Texto**.
6. A opção **Adicionar Painel** serve para acrescentar um painel novo (uma nova dobra da sanfona).
7. Adicionado o conteúdo, salve a atividade.

Na figura 13, podemos observar um exemplo de atividade com três painéis:

Figura 13 – Atividade criada com a aplicação Accordion



Fonte: elaboração própria.

Para expandir cada painel, basta clicar no seu título. Na imagem a seguir (Figura 14), demonstramos um painel aberto, ou seja, com conteúdo expandido.

Figura 14 – Imagem de um painel expandido na atividade Accordion



Fonte: elaboração própria.

Em caso de necessidade de edição da atividade criada, basta acessar a engrenagem de configuração, visível no canto superior direito da Figura 14, e escolher a opção **Editar configurações**.

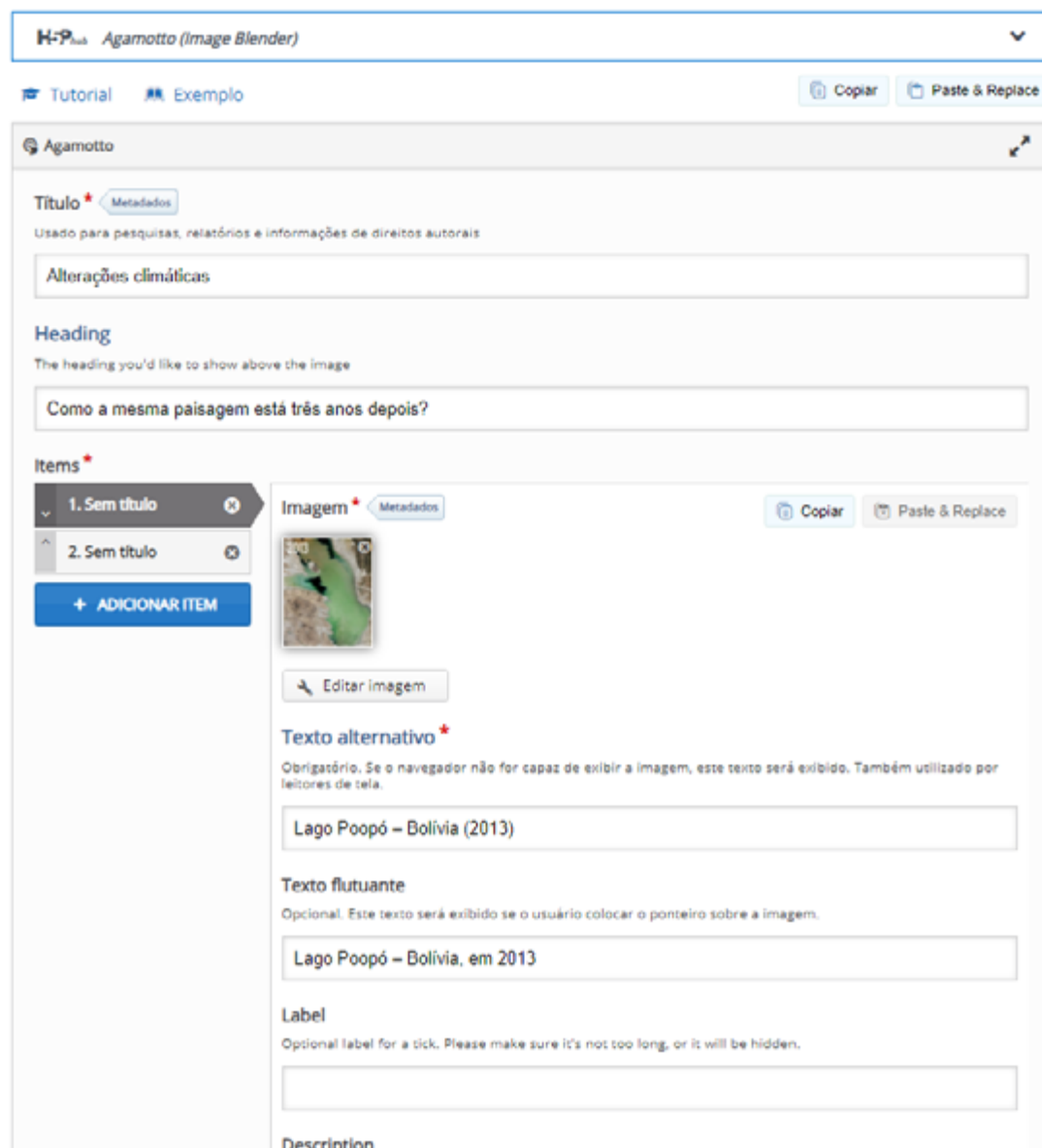
## Agamotto

O recurso permite adicionar uma sequência de imagens que revele alterações entre uma e outra. Como exemplo: imagens que mudam com o passar do tempo (fotos aéreas de locais, vegetação, etc.); imagens que revelam mais detalhes a cada avanço.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Agamotto**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Agamotto.**
4. Defina o **Título** para o conteúdo. **Exemplo:** Exemplo: “Alterações climáticas”.
5. Carregue as imagens na opção **Items** (ou **Itens**) e configure as informações referentes a cada uma (cabecalho, texto alternativo, etc.) (Figura 15). Lembre-se de referenciar a fonte da imagem e respeitar os direitos autorais.

Figura 15 – Tela de configuração da atividade com Agamotto



Fonte: elaboração própria.

6. A opção **Adicionar Item** permite acrescentar mais imagens à sequência.
7. Adicionado o conteúdo, **Salve** a atividade.
8. A visualização final da atividade permite deslizar as imagens, na barra de controle na parte inferior, demonstrando a passagem de uma imagem à outra.

# Arithmetic Quiz

O recurso permite a elaboração de testes aritméticos ou questões de múltipla escolha, com tempo de resposta cronometrado.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Teste de aritmética**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Arithmetic Quiz** (Figura 16).

Figura 16 – Tela inicial da atividade com Arithmetic Quiz

Arithmetic Quiz

Título \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Reforço de matemática

Introdução  
O texto introdutório (no máximo 100 caracteres)

Vamos relembrar conteúdos com exercícios breves? Responda os desafios para reforçar os conteúdos|

Tipo do Quiz \*  
Quiz de operações aritméticas ▾

Tipo de operação aritmética \*  
Adição ▾

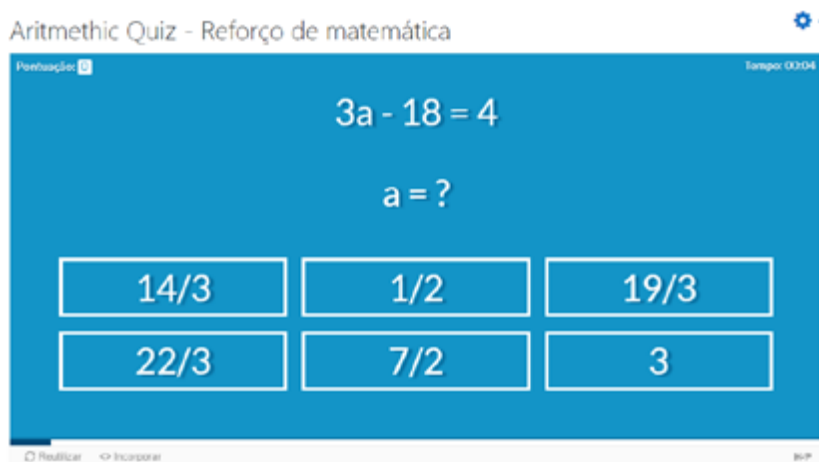
Número máximo de questões \*  
20

► Sobreposição de texto e traduções

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** para o conteúdo. Exemplo: “Reforço de matemática”.
5. Defina uma **Introdução** (opcional).
6. Escolha o tipo de Quiz (**Quiz de operações aritméticas** ou **Quiz de equações lineares**) e o número máximo de questões. Adicionado o conteúdo, salve a atividade.
7. Cada um dos tipos apresentará novas possibilidades de configuração:
  - a. **Quiz de operação aritmética**: Adição; Subtração; Multiplicação; Divisão.
  - b. **Quiz de equação**: Básica; Intermediária; Avançada.
8. Finalize a configuração da página da atividade.
9. Salve a atividade “Reforço de matemática” (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
10. A atividade está concluída e pode ser testada (Figura 17).

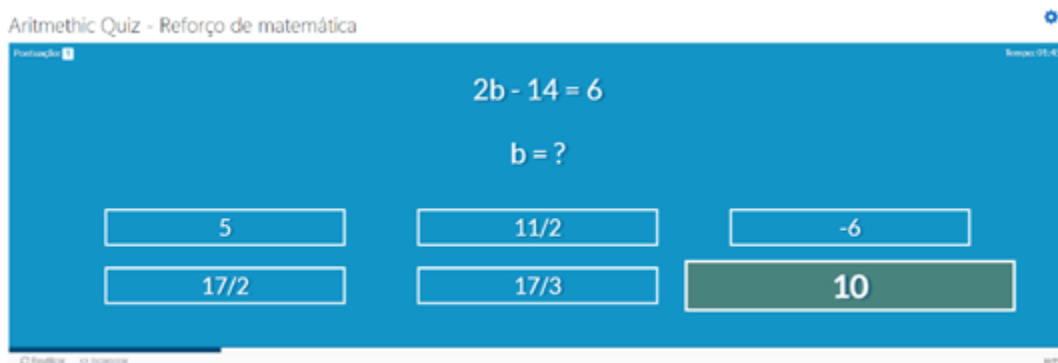
Figura 17 – Atividade com Arithmetic Quiz finalizada



Fonte: elaboração própria.

11. Ao clicar na resposta, é mostrada a alternativa correta (Figura 18) e, instantes após, a próxima questão, até o final do quiz.

Figura 18 – Identificação da resposta correta da Atividade Arithmetic Quiz



Fonte: elaboração própria.

# Audio

O recurso de áudio permite carregar um arquivo ou URL de áudio para reprodução no Moodle.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Audio**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Audio** (Figura 19).

Figura 19 – Tela inicial de configuração com recurso Audio

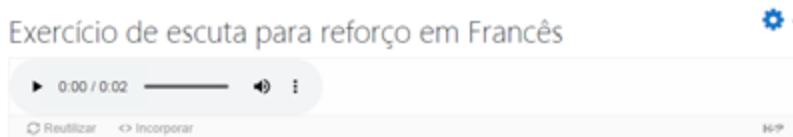
The screenshot shows the H5P Audio configuration interface. At the top, there's a header with 'H5P Audio' and a dropdown arrow. Below that, there's a 'Exemplo' tab and two buttons: 'Copiar' and 'Paste & Replace'. The main content area is titled 'Audio' and contains several sections: 'Título' with a 'Metadados' button and a text input field; 'Arquivos fonte' with a dashed box and a plus sign; 'Modo do reprodutor' with a dropdown menu set to 'Minimalista'; and three checkboxes: 'Preencher', 'Habilitar controles' (checked), and 'Habilitar reprodução automática'. At the bottom, there's a link for 'Sobreposição de texto e traduções'.

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** para o conteúdo. Exemplo: “Exercício de escuta para reforço em Francês”.
5. Carregue os **Arquivos fonte** de áudio, a partir de um arquivo próprio ou de uma URL.
6. Escolha o **Modo do reprodutor** (Minimalista, Completo ou Transparente), que se refere à aparência da reprodução do áudio na página do Moodle.
7. Finalize a configuração da página da atividade.
8. Salve a atividade “Reforço de matemática” (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).

- Confira e teste a escuta da atividade “Exercício de escuta para reforço em Francês” finalizada. Na imagem (Figura 20), utilizamos o Modo do reproduutor **Completo**.

Figura 20 – Tela inicial de configuração com recurso Audio



Fonte: elaboração própria.

## Audio Recorder

Este recurso permite gravar um recurso de voz para reprodução imediata ou armazenamento do arquivo (.wav), bastante empregado para cursos de idiomas e perguntas abertas.



**ATENÇÃO:** este tipo de conteúdo atualmente tem suporte de navegador limitado. Funciona em Edge, Chrome e FireFox (H5P, 2021).

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Gravador de áudio**:

- Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
- Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
- Criar Conteúdo > Audio Recorder** (Figura 21).

Figura 21 – Tela inicial de configuração com recurso Audio Recorder

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** para o conteúdo. Exemplo: “Exercício de conversação”. Defina a **Descrição da tarefa** (opcional), exibida acima do gravador de áudio.
5. Verifique as opções de configuração no item **Gravar** e configure como desejar (Figura 22).

Figura 22 – Amostra das opções do item Gravar no Audio Recorder

Gravar

Texto do botão Gravar \*

Gravar

Texto do botão Pausar \*

Pause

Texto do botão Continuar \*

Continuar

Texto do botão Download \*

Download

Texto do botão Pronto \*

Pronto

Texto do botão Tentar novamente \*

Tentar novamente

Mensagem de erro de Microfone não suportado \*

Microfone não suportado. Certifique-se de que está usando um navegador que permite gravação de microfone.

Mensagem de erro Microfone inacessível \*

Microfone não acessível. Certifique-se que seu microfone está habilitado.

Mensagem exibida quando acesso inseguro não é permitido \*

Alguns navegadores não permitem usar o microfone quando a página está usando HTTP. Esta mensagem será exibida neste caso

Acesso ao microfone não é permitido no seu navegador se a página não estiver usando HTTPS. Por favor, contate o autor e

Mensagem de Pronto para gravar \*

Pressione um botão abaixo para gravar sua resposta.

Mensagem de status de gravação \*

Gravando...

Fonte: elaboração própria.

6. Finalize a configuração da página da atividade.
7. Salve a atividade “Exercício de conversação” (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
8. A atividade “Exercício de conversação” está finalizada, como exemplificado na Figura 23.



Figura 23 – Tela da atividade Audio Recorder configurada



Fonte: elaboração própria.

Ao iniciar a gravação, é apresentado o botão de pausa, posteriormente permitindo continuar ou finalizar. Após a gravação, o usuário terá a opção de exibir instantaneamente a gravação, fazer download do arquivo ou tentar novamente.

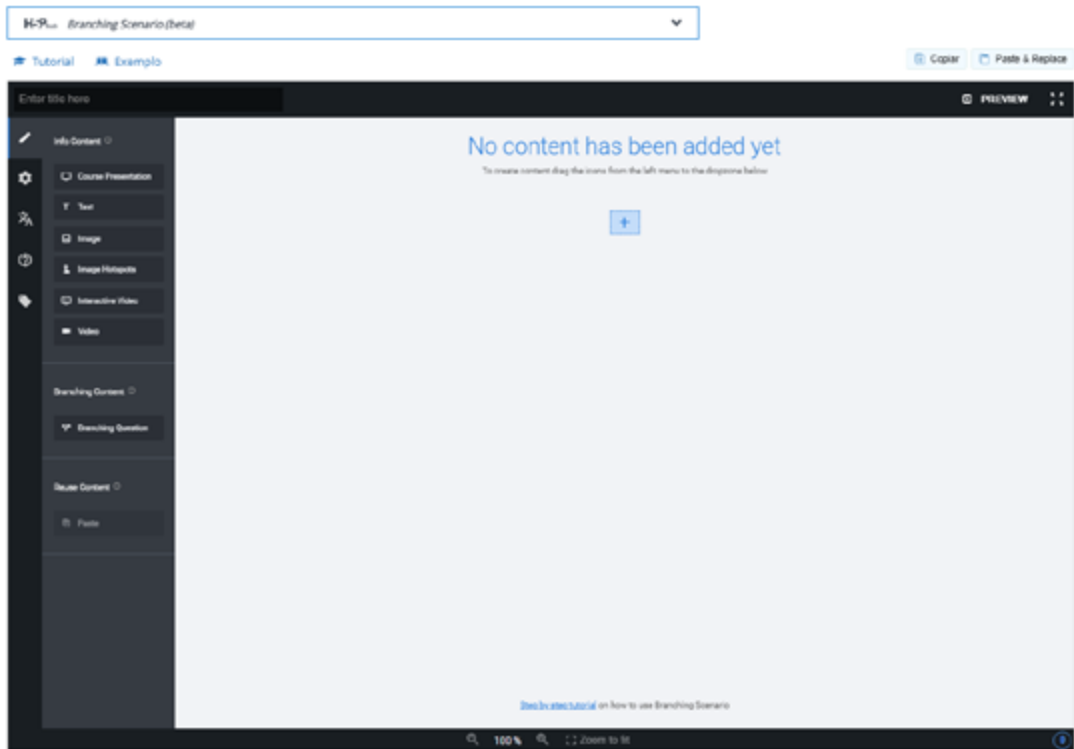
## Branching Scenario

O recurso permite a criação de cenários, oferecendo diferentes caminhos escolhidos pelo usuário, ou seja, as ramificações apresentadas.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Cenário Ramificado**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Branching Scenario** (Figura 24).

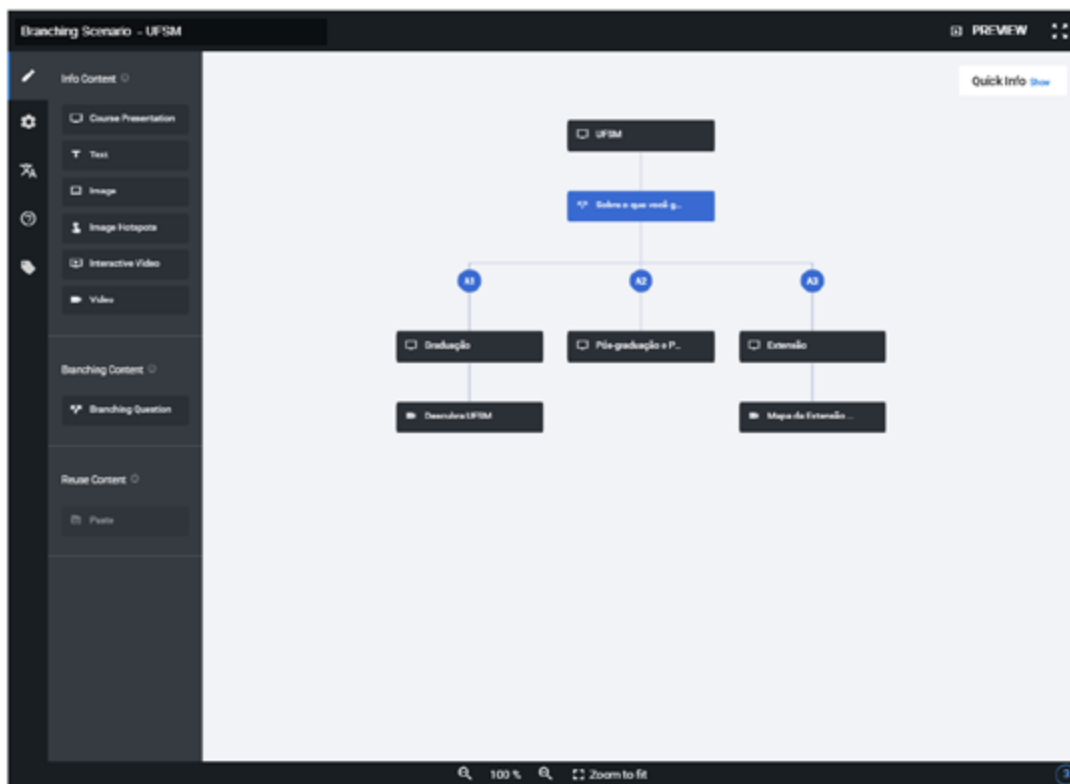
Figura 24 – Tela inicial de configuração com recurso Branching Scenario



Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** para o conteúdo. Exemplo: “Conheça mais da UFSM”.
5. À esquerda da tela inicial, são mostradas as opções de conteúdos: **apresentação, texto, imagem, imagem hotspots, vídeo interativo e vídeo**.
6. Selecione a opção desejada e a opção **+** na tela de configuração de conteúdos para adicionar, ou arraste da opção de conteúdo até a posição da ramificação desejada. A janela de configuração do conteúdo escolhida será aberta. Adicione o conteúdo, em formatos (slides, texto, imagem, vídeo) e quantidade planejada de acordo com a necessidade.
7. Criado o conteúdo, é preciso acrescentar a lógica de ramificação, ou seja, criar os diferentes cenários a partir de questão e direcionamentos. Use a opção **Branching Question**. Na Figura **abaixo**, destaca-se a **questão** em azul. Note que também são destacados os três caminhos apresentados a partir da resposta escolhida.

Figura 25 – Exemplo de tela de configuração da Branching Question

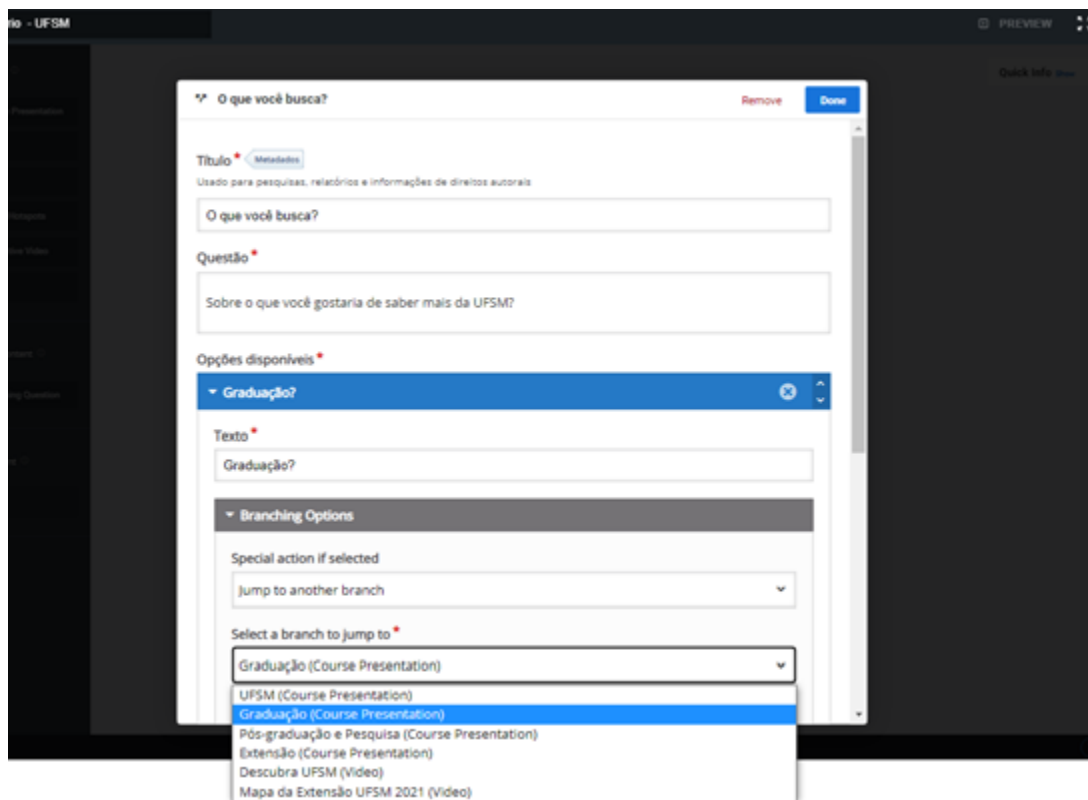


Fonte: elaboração própria.

8. Na figura acima, usamos um exemplo da UFSM e suas atividades básicas (graduação, pós-graduação e pesquisa e extensão). A questão “Sobre o que você gostaria de saber mais da UFSM?” direcionará o usuário para as alternativas associadas.
9. Estabelecida a questão, as **Opções disponíveis** apresentam as **alternativas** que são, resumidamente, os diferentes caminhos (Figura 26). Defina, para cada alternativa:

- a. **Texto**, resumido ao Título da opção;
- b. **Branching Options**, Ação especial, se selecionado:
  - i. Fim personalizado do cenário: configure o fim desejado.
  - ii. Pular para outra ramificação: indique a próxima ramificação/conteúdo ativada.
  - iii. Feedback: Mensagem opcional de retorno ao usuário por sua ação.

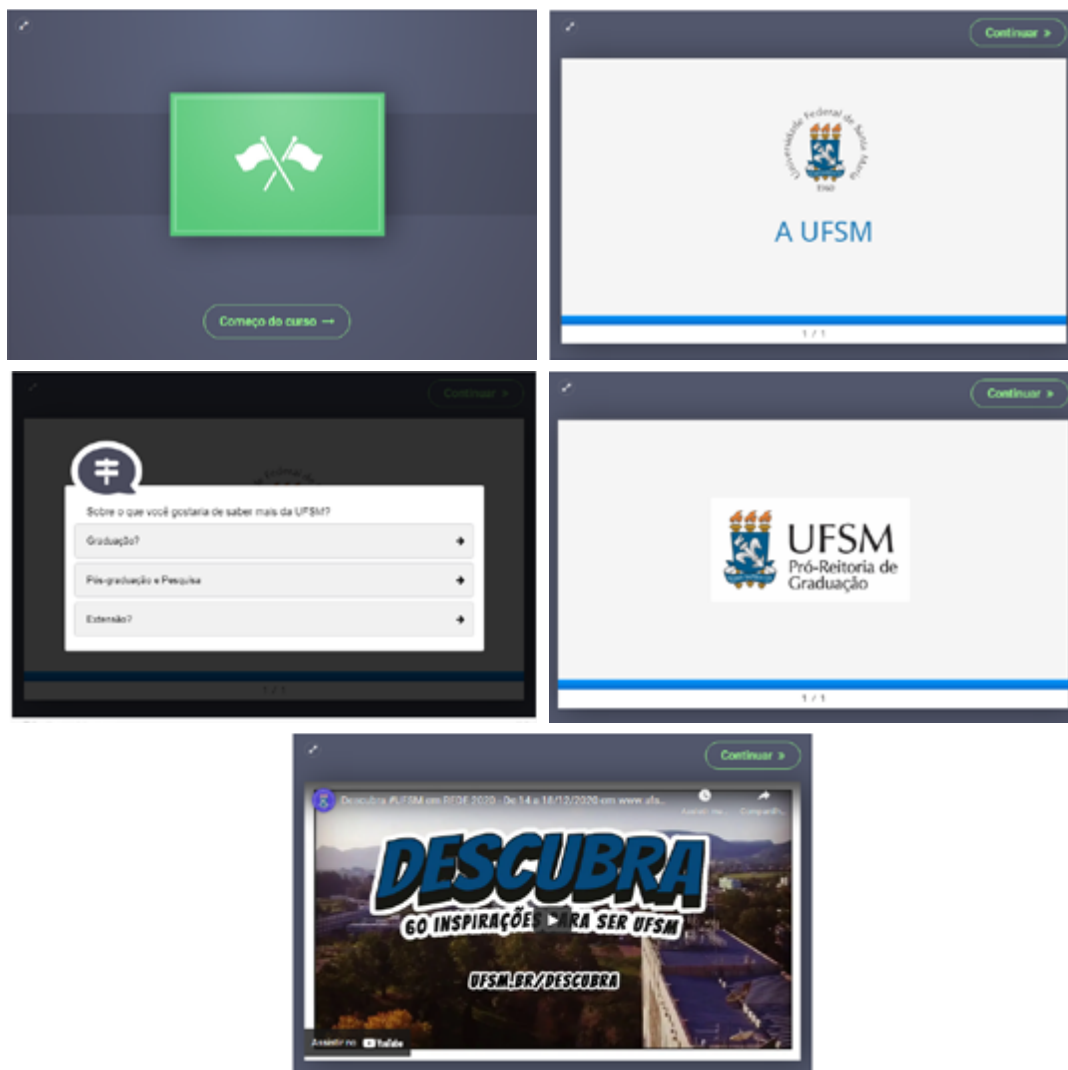
Figura 26 – Configurar alternativas da Branching Question



Fonte: elaboração própria.

10. Use a opção **Adicionar Option** para configurar novas ramificações.
11. Finalize a configuração na opção **Done**.
12. Finalize a configuração da página da atividade.
13. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
14. A atividade “Conheça mais da UFSM” está finalizada, como exemplificado na Figura 27.

Figura 27 – Resultado compilado da atividade Branching Scenario configurada



Fonte: elaboração própria.

15. Ao finalizar a apresentação, é possível reiniciar e seguir outros caminhos ou cenários.

# Chart

Recurso que permite criar gráficos de barra e de pizza.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Gráfico**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Chart** (Figura 28).
4. Defina **Tipo do gráfico** (Gráfico de Pizza ou de Barras) e **Título** para a atividade Gráfico, como, por exemplo, “Formandos do Curso nos últimos anos”.

Figura 28 – Tela inicial de configuração com recurso Chart

The screenshot displays the configuration screen for an H5P Chart activity. At the top, there's a breadcrumb 'H5P > Chart' and a 'Copiar' button. Below that, the 'Chart' configuration panel is visible. It includes a 'Título' field with a 'Metadados' button and a description: 'Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais'. The 'Tipo de gráfico' is set to 'Gráfico de pizza'. There are two 'Dados' sections, each with a blue header and a close button. The first 'Dados' section has fields for 'Nome', 'Valor' (set to 1), 'Cor' (black), and 'Cor da fonte' (white). The second 'Dados' section has 'Nome' and 'Valor' (set to 1) fields.

Fonte: elaboração própria.

5. Defina os **Dados** do gráfico (em quantas sequências for necessário, usando **Adicionar Option** para novas sequências):
  - a. **Nome**: nomeia a categoria (usaremos anos);
  - b. **Valor**: a quantidade correspondente.
  - c. **Cor** da categoria e da fonte.

6. Finalize a configuração da página da atividade.
7. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
8. A atividade “Formandos do Curso nos últimos anos” está finalizada, como exemplificado na Figura 29.

Figura 29 – Atividade Chart finalizada, com gráfico de barras.



Fonte: elaboração própria.

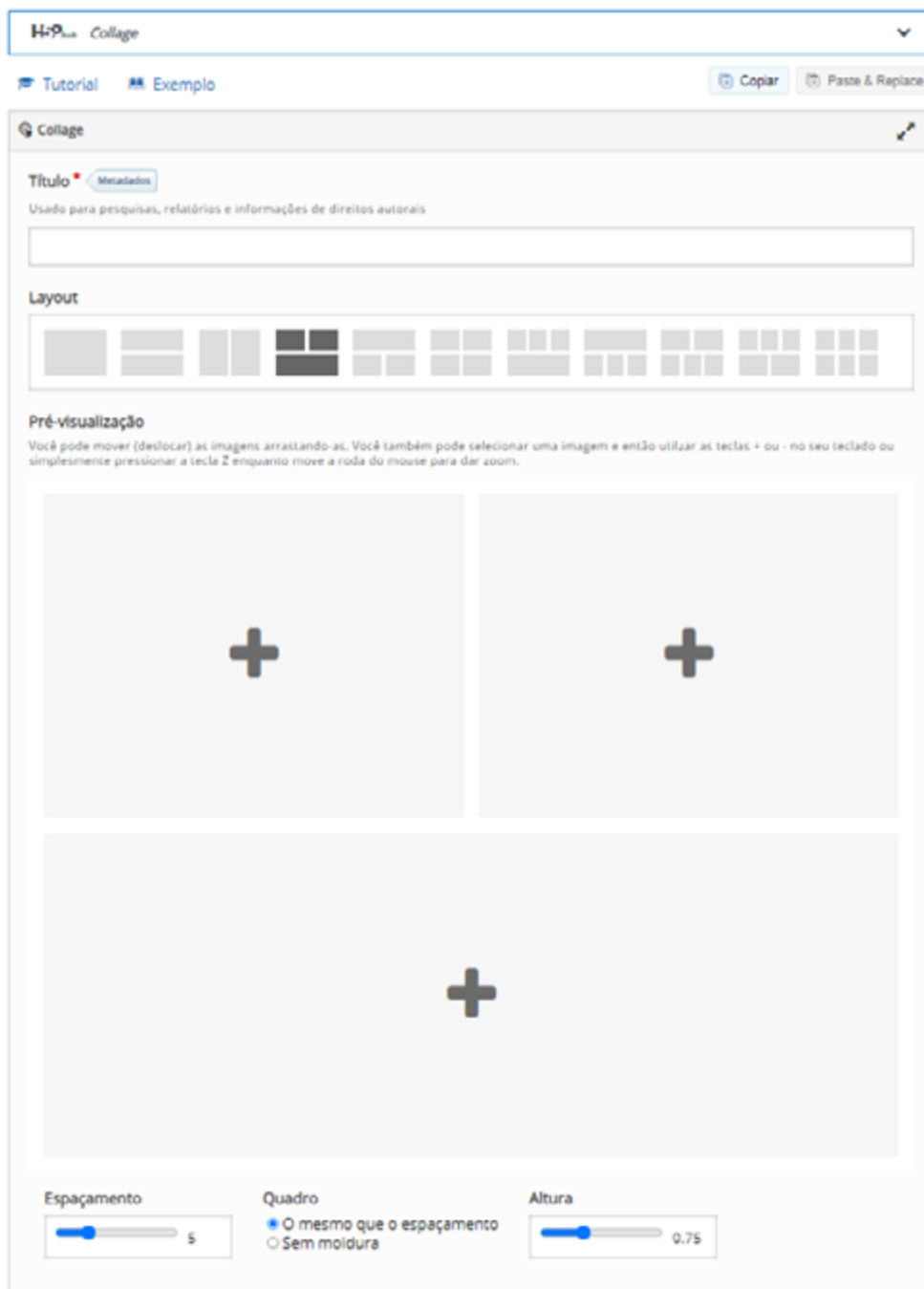
## Collage

O recurso permite a disposição de fotos a partir de um layout personalizado.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Colagem**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Collage** (Figura 30).

Figura 30 – Tela inicial de configuração com recurso Collage



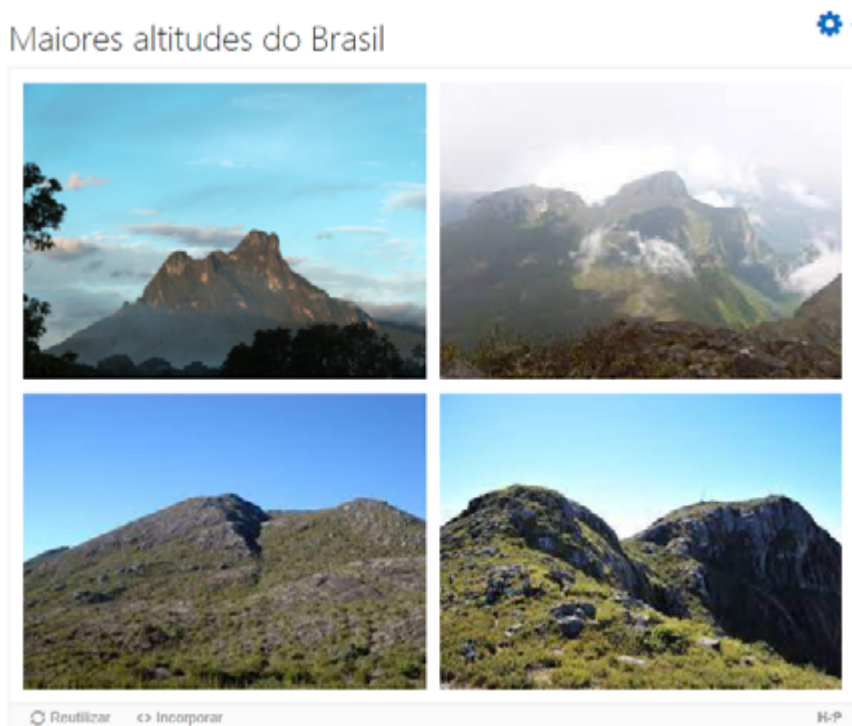
Fonte: elaboração própria.

4. Defina **Título** da atividade. Exemplo: “Maiores altitudes do Brasil”.
5. Escolha o **Layout**. Note que a **Pré-visualização** é alterada a partir da escolha do layout. **Configure Espaçamento (entre imagens: 5), Quadro (moldura: O mesmo que o espaçamento) e Altura (proporção da imagem: 1,0)**.
6. Adicione as imagens, de acordo com o layout escolhido.



7. Finalize a configuração da página da atividade.
8. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
9. A atividade “Maiores altitudes do Brasil” está finalizada, como exemplificado na Figura 31

Figura 31 – Atividade “Maiores altitudes do Brasil” com Collage finalizada.



Fonte: elaboração própria.

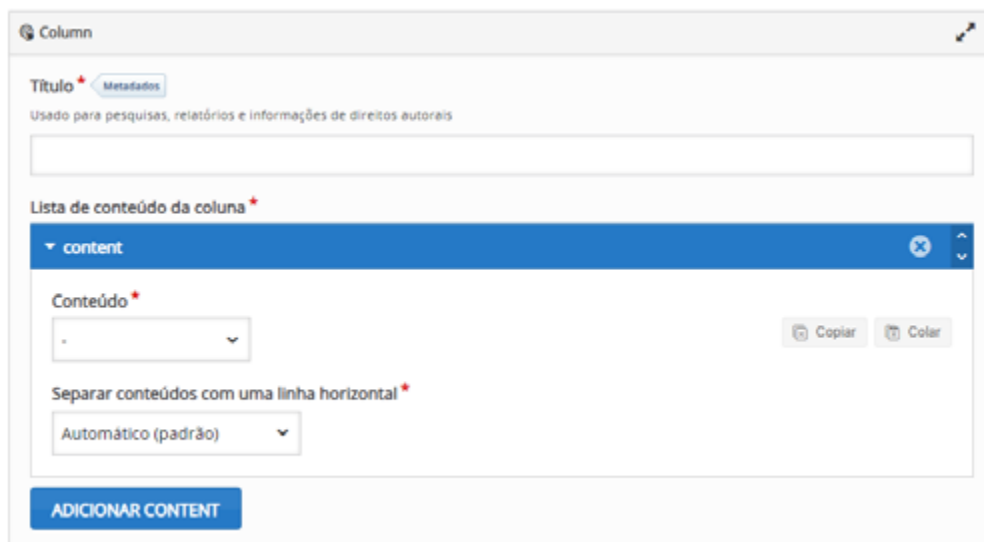
## Column

O recurso permite dispor diferentes tipos de conteúdos em colunas, incluindo texto, vídeos, áudio, entre outros. Tipos de materiais próximos ou temáticos podem ser agrupados, para facilitar o aprendizado.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Coluna**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Column** (Figura 32).

Figura 32 – Tela inicial de configuração com recurso Column



Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade. Exemplo: “Cuidados para evitar contaminação por vírus”.
5. Em **Lista de conteúdo da coluna**, escolha o tipo de conteúdo a ser inserido. Note que aparecem os tipos de conteúdo disponíveis no H5P, ou seja, os demais recursos que podem ser usados dentro do Column. No nosso exemplo, vamos trabalhar com os seguintes recursos: vídeo, texto e gravação de áudio. Atribua um **Título** ao conteúdo agora inserido. Veja que cada conteúdo escolhido oferece determinadas configurações, conforme apresentadas neste material.
6. Use Adicionar Content para acrescentar novos conteúdos à coluna, de acordo com a pretensão na atividade.
7. Caso precise reposicionar conteúdos já inseridos (para cima ou para baixo de outro conteúdo), use as duas setas à direita na barra de título do conteúdo. Na mesma barra, também é apresentada a opção para excluir o conteúdo (**Remover item**).
8. Finalize a configuração da página da atividade.
9. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
10. Pronto! A atividade está finalizada (Figura 33), com os recursos dispostos em coluna, um abaixo do outro.

Figura 33 – Exemplo de atividade finalizada com recurso Column, utilizando vídeo, texto e gravação de áudio

Cuidados para evitar contaminação por vírus

Faça o 5 contra o coronavírus

Assistir no YouTube

A COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2) e tem como principais sintomas febre, cansaço e tosse seca. Alguns pacientes podem apresentar dores, congestão nasal, dor de cabeça, conjuntivite, dor de garganta, diarreia, perda de paladar ou olfato, erupção cutânea na pele ou descoloração dos dedos das mãos ou dos pés. Esses sintomas geralmente são leves e começam gradualmente. Algumas pessoas são infectadas, mas apresentam apenas sintomas muito leves. Fonte: <https://www.paho.org/covid19>

Resuma, em até um minuto de áudio, as indicações da Organização Mundial de Saúde quanto a prevenção ao coronavírus.

Pressione um botão abaixo para gravar sua resposta.

00:00

Gravar

Fonte: elaboração própria.

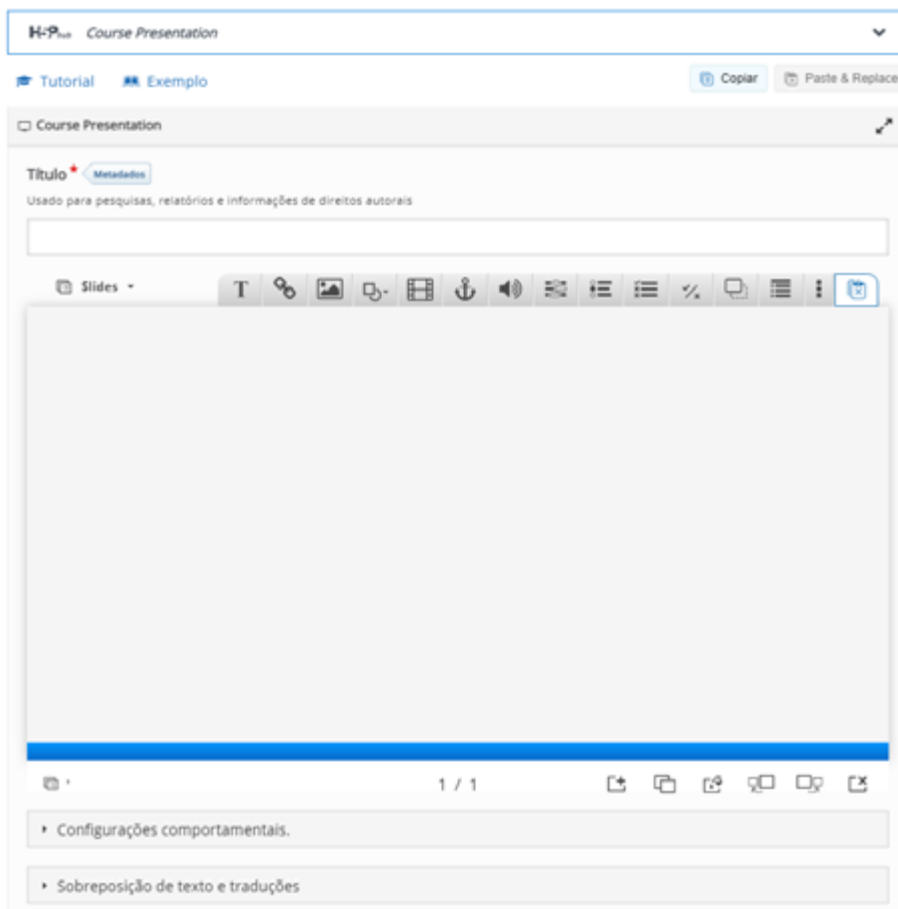
## Course Presentation

O recurso permite elaborar uma apresentação interativa, com slides (como frequentemente usados em programas como Powerpoint, Impress e Presentations), com a possibilidade de inserir elementos interativos, próprios do H5P, diretamente na apresentação. A limitação é que a apresentação será exibida em um navegador, dependendo de conexão com internet, obviamente.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Apresentação interativa**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Course Presentation** (Figura 34).

Figura 34 – Tela inicial de configuração com recurso Course Presentation



Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade. Exemplo: “Inteligência artificial na educação”.
5. Insira os conteúdos do primeiro slide escolhendo uma das opções da barra de conteúdos (texto, link, imagem, vídeo, áudio, questões, entre outros) (Figura 35). No nosso exemplo, utilizaremos imagem, vídeo, link e questões de Verdadeiro/Falso.

Figura 35 – Barra de conteúdos do recurso Course Presentation



Fonte: elaboração própria.

6. Na barra inferior no editor de conteúdos, encontram-se as opções para nomear, adicionar, duplicar, alterar fundo, mover ou excluir slides (Figura 36).

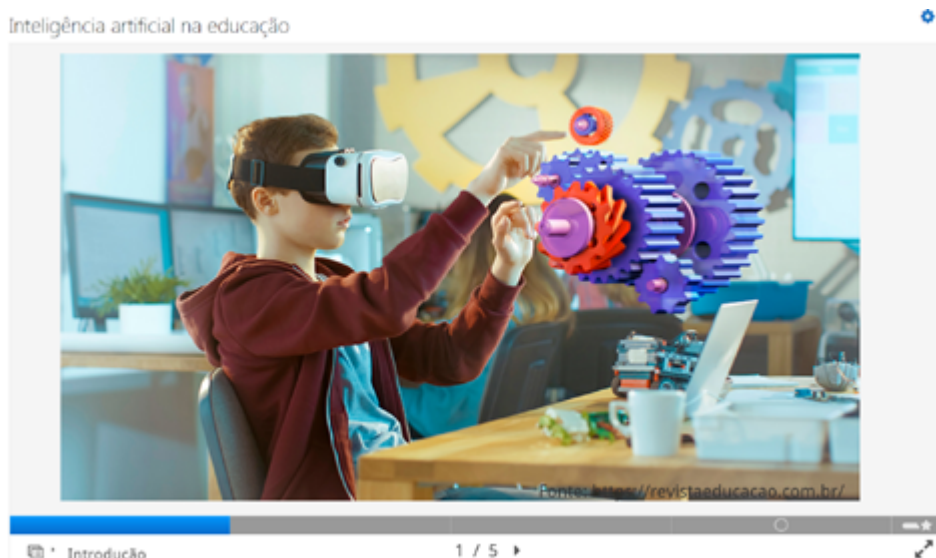
Figura 36 – Configuração de slides no recurso Course Presentation



Fonte: elaboração própria.

7. Finalize a configuração da página da atividade “Inteligência artificial na educação”.
8. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
9. Demonstramos a atividade finalizada (Figura 37).

Figura 37 – Atividade Course Presentation finalizada



Fonte: elaboração própria.

10. Na barra de rolagem, é possível identificar os slides e realizar a passagem de um a outro.

## Dialog Cards

O recurso permite criar cartões com palavras ou expressões correspondentes, que podem ser usados como exercício para ajudar a memorizar palavras, expressões ou frases. Em uma face do cartão, há uma dica para uma palavra ou expressão; ao virar, é revelada uma palavra ou expressão correspondente. Entre as aplicações, destacam-se aprendizado de línguas, apresentação de problemas matemáticos ou auxílio para lembrar fatos, como eventos históricos, fórmulas ou nomes.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Dialog Cards**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Dialog Cards** (Figura 38).

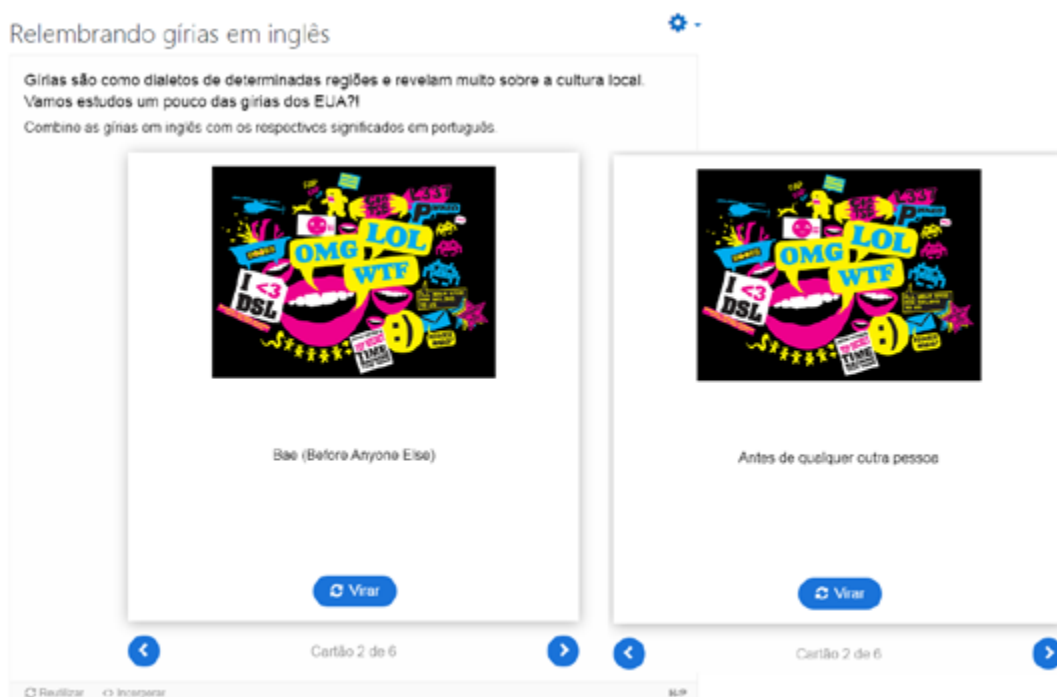
Figura 38 – Tela inicial de configuração com recurso Dialog Cards

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade. Exemplo: “Relembrando gírias em inglês”.
5. Escolha o **Modo** (Normal ou Repetição) e complete a **Descrição da tarefa**.
6. Configure cada diálogo com: **pergunta** do cartão (primeiro lado); **resposta** do cartão (segundo lado); imagem e/ou áudio (opcional); dicas para os dois lados (opcional). Use o botão **Adicionar Dialog** para completar a sequência de cartões desejada.
7. Em Configurações Comportamentais, sugerimos habilitar as opções: **Tentar novamente** e **Dimensionar o texto para ajustar dentro do cartão**.
8. Finalize a configuração da página da atividade “Relembrando gírias em inglês”.
9. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).

10. Demonstramos a atividade finalizada (Figura 39).

Figura 39 – Atividade finalizada Dialog Cards (Imagens lados 1 e 2)



Fonte: elaboração própria.

## Dictation

O recurso permite criar exercícios de ditado, sendo recomendado para treinar habilidades de compreensão auditiva e ortográfica. É possível adicionar áudios contendo uma sentença de ditado, para inserção da transcrição correta. Os estudantes podem ouvir e transcrever o conteúdo da escuta em um campo de texto. As respostas têm avaliação automática.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Ditado**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Dictation** (Figura 40).

Figura 40 – Tela inicial de configuração com recurso Dictation.

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade.
5. Acrescente a **Descrição da tarefa**.
6. Adicione **Frases**, contendo: **Descrição** (opcional); **Amostra de som**; **Amostra de som lenta** (opcional); **Texto** (que deve ser escrito).
7. Configure as opções de **Feedback** (uma ou mais). Para adicionar mais de um intervalo, use **Adicionar alcance** (Figura 41).



Figura 41 – Configuração de feedback do recurso Dictation

Feedback Geral

Definir feedback personalizado para qualquer intervalo de pontuação

Clique no botão "Adicionar intervalo" para adicionar quantos intervalos forem necessários. Exemplo: 0-20% Pontuação ruim, 21-91% Pontuação média, 91-100% Pontuação máxima!

Faixa de pontuação \* Feedback para intervalo de pontuação definido

0 %	-	50 %	Podemos melhorar!	✕
51 %	-	100 %	Perfeito!	✕

ADICIONAR ALCANCE Distribuir igualmente

Configurações comportamentais

Sobreposição de texto e traduções

Fonte: elaboração própria.

- Finalize a configuração da página da atividade.
- Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
- Está finalizada a atividade **Ditado**. A atividade permite ouvir as gravações de áudio e transcrever as palavras. O botão **Check** (verificar) retorna um feedback geral e pontuação, além da opção de realizar a atividade novamente.

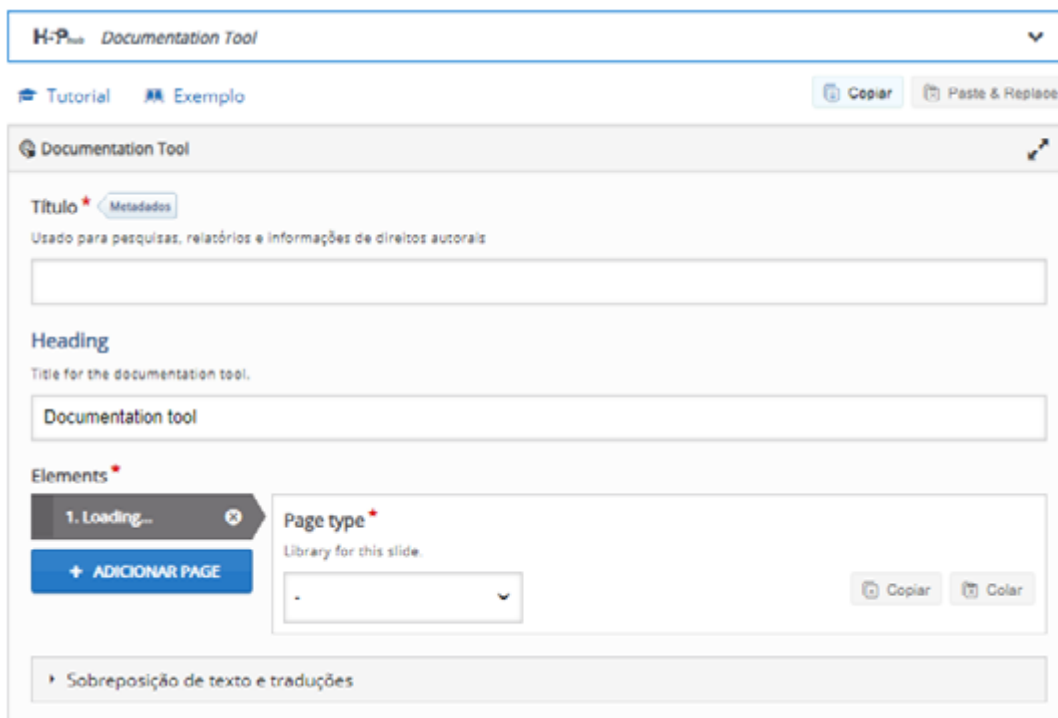
## Documentation Tool

A Ferramenta de documentação permite criar guias estruturadas para processos, **que permite** acompanhar o trabalho de projetos, em etapas.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Documentation Tool**:

- Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
- Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
- Criar Conteúdo > Documentation Tool** (Figura 42).

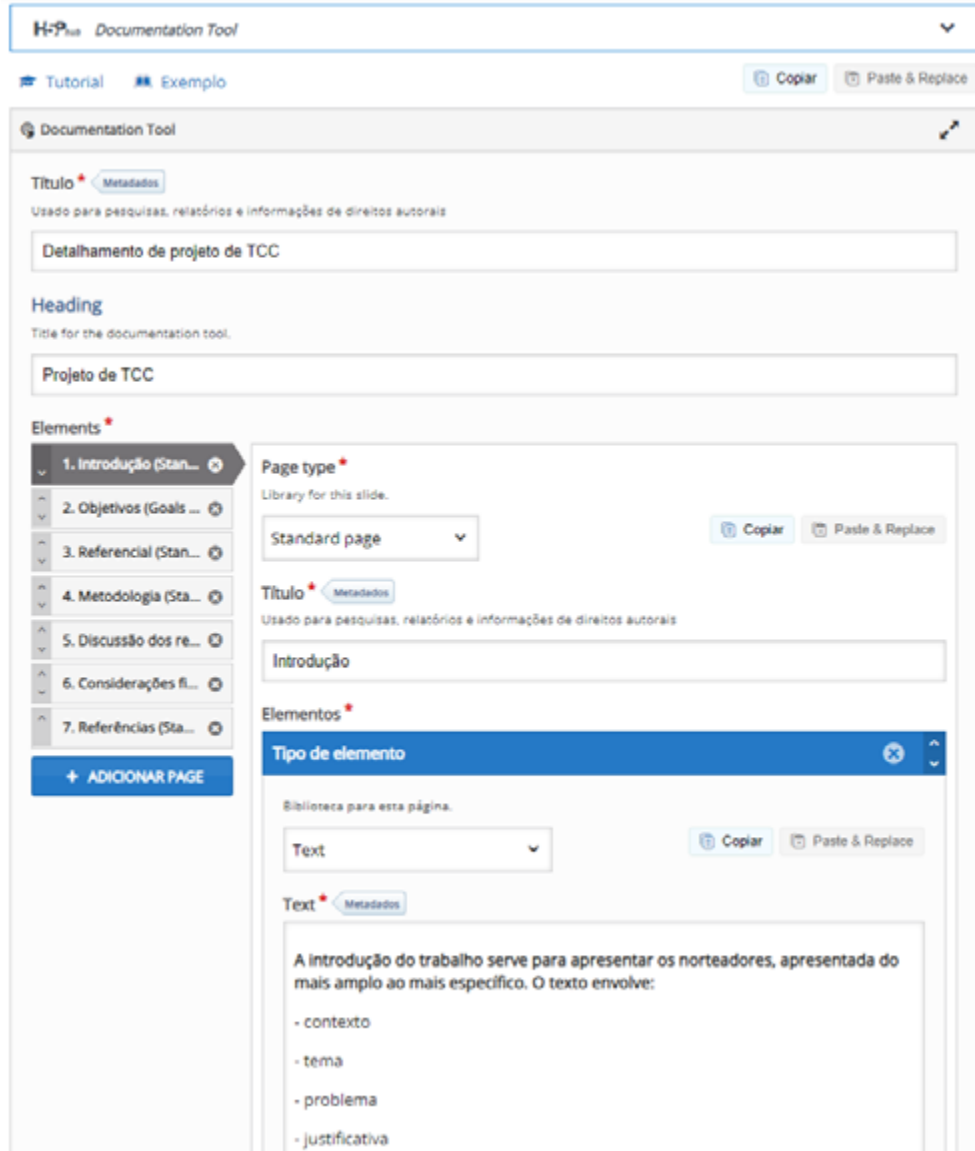
Figura 42 – Tela inicial de configuração com recurso Documentation Tool



Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade. Exemplo: “Detalhamento de projeto de TCC”.
5. Atribuir o **Título da ferramenta** do documento. Exemplo: “Sumário provisório”.
6. Configure os elementos para cada página:
  - a. Tipo da página
  - b. Título
  - c. Elementos
  - d. Rótulo para texto de ajuda
7. Defina as etapas em **Adicionar páginas**. Exemplo: “Introdução”; “Objetivos”; “Referencial teórico”; “Metodologia”; “Discussão dos resultados”; “Considerações finais”; “Referências” (Figura 43).

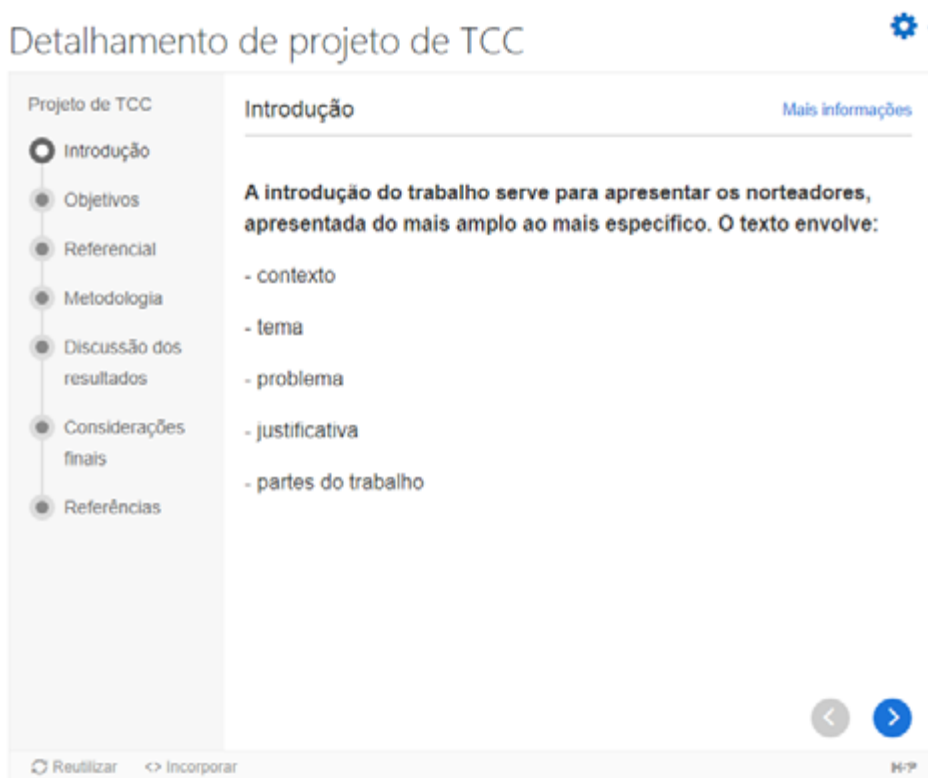
Figura 43 – Configuração do exemplo com Documentation Tool



Fonte: elaboração própria.

8. Finalize a configuração da página da atividade.
9. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
10. Exemplificamos, na Figura 44, a atividade finalizada.

Figura 44 – Atividade “Detalhamento de projeto de TCC” finalizada



Fonte: elaboração própria.

As etapas organizadas podem ser visualizadas, com seus componentes específicos e possibilidade de acompanhamento e avaliação das metas estabelecidas.

## Drag and Drop

O recurso arrastar e soltar permite associar dois ou mais elementos e estabelecer conexões lógicas de forma visual.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Arrastar e soltar**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Drag and Drop** (Figura 45).

Figura 45 – Tela inicial de configuração com recurso Drag and Drop

H5P Drag and Drop

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

Drag and Drop

Título \* Metadados

Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Step 1 Configurações Step 2 Tarefa

Imagem de fundo

Optional. Seleccione uma imagem para ser utilizada como fundo de sua tarefa 'arraste e solte'.

+ Adicionar

Tamanho da tarefa \*

Especifique o tamanho (em pixels) que a área da tarefa deve ter.

620 x 310

Next Step Tarefa >

Feedback geral

Defina feedback customizado para qualquer faixa de pontuação

Clique no botão "Adicionar faixa" para adicionar quantas faixas de pontuação forem necessárias. Exemplo: 0-20% Pontuação ruim, 21-91% Pontuação média, 91-100% Ótima pontuação!

Faixa de pontuação \* Feedback para uma faixa de pontuação determinada

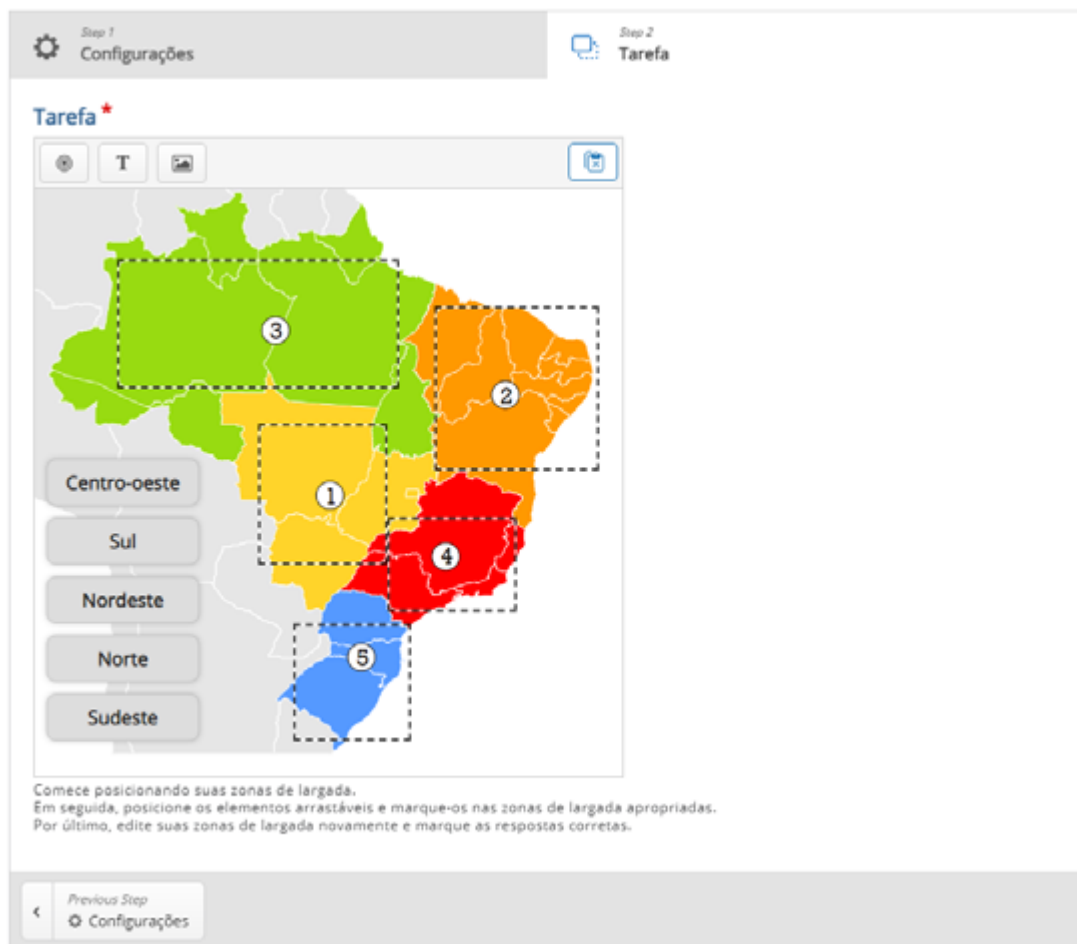
0% - 100% Preencha o feedback

ADICIONAR RANGE X Distribuir igualmente

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade da atividade Arrastar e Soltar. Exemplo: “Regiões do país”.
5. Configure a atividade, nas duas etapas:
  - a. **Configurações**: inserir imagem e direitos autorais; definir a área/tamanho da tarefa em pixels (tenha cuidado para não deformar a imagem alterando a proporção entre largura e altura);
  - b. **Tarefa**: opções Zona de largada, texto e imagem:
    - i. **Adicionar zona de largada** (ou **dropzone**): áreas em que os textos serão arrastados; definir o **Rótulo** de cada zona e **Concluir**;
    - ii. **Texto**: definir o texto que corresponde a cada zona de largada (Selecionar a zona de largada abaixo do texto) e **Concluir**.
    - iii. A tarefa em edição é mostrada na Figura 46.

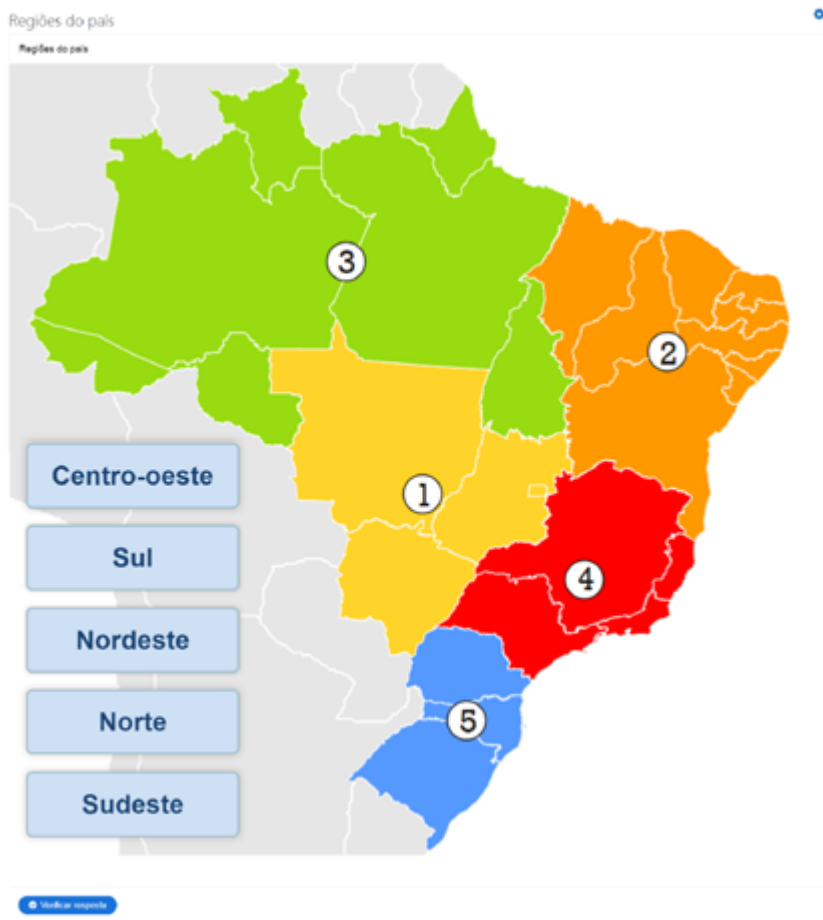
Figura 46 – Edição da atividade “Regiões do país” com Drag and Drop



Fonte: elaboração própria.

6. Configurar o **feedback geral**: pontuação (opcional).
7. Configurações comportamentais: habilitar os botões **Tentar novamente** e **Mostrar solução**.
8. Finalize a configuração da página da atividade.
9. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
10. Exemplificamos, na Figura 47, a atividade finalizada.

Figura 47 – Atividade “Regiões do país” com Drag and Drop finalizada



Fonte: elaboração própria.

O usuário deve arrastar o texto até a zona correspondente e, ao final, poderá verificar as respostas da atividade proposta.

## Drag the Words

O recurso arrastar palavras permite associar espaços em branco com palavras que completem determinadas frases.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Arrastar palavras**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Drag the Words** (Figura 48).

Figura 48 – Tela inicial de configuração com recurso Drag the Words

H5P Drag the Words

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

Drag Text

**Título** \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

**Descrição da tarefa** \*  
Descreva como o usuário deve resolver a tarefa.  
Arraste as palavras aos campos corretos

**Texto** \*

**i Instruções importantes** X Esconder

- Palavras arrastáveis são adicionados com um asterisco(\*) na frente e um atrás da palavra/frase correta.
- Você pode adicionar uma dica textual usando dois pontos (:) na frente da dica.
- Para cada espaço vazio há apenas uma palavra correta.
- Você pode feedback para ser exibido quando uma tarefa for completa. Use '+' para feedback correto and '-' para feedback incorreto.

**Exemplo:** Conteúdo H5P pode ser editado usando um \*navegador:QUE tipo de programa é o Chrome?\*. Conteúdo H5P é \*interativo!+Correto! -Incorreto, tente novamente!\*

\*Oslo\* é a capital da Noruega, \*Estocolmo\* é a capital da Suécia e \*Copenhague\* é a capital da Dinamarca. Todas estas cidades estão localizadas na península \*Escandinava:Parte norte da Europa\*.

Feedback geral

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título da atividade** da atividade Arrastar palavras. Exemplo: “Aprendizagem Cooperativa”.
5. Complete a **Descrição da tarefa**. Exemplo: “Arraste as palavras aos campos corretos”.
6. **Texto**: prepare o texto e coloque as palavras, ou seja, as respostas corretas, a serem arrastadas entre asteriscos (\*).
7. Defina o **feedback geral**: pontuação (opcional). **Finalize** a configuração da página da atividade.
8. **Configurações comportamentais**: habilitar os botões **Tentar novamente** e **Mostrar solução** (Figura 49) ou outras configurações, conforme desejado. **Exemplificamos**, na Figura 47, a atividade finalizada.



Figura 49 – Configurações comportamentais do recurso Drag the Words

▼ Configurações comportamentais

- Habilitar o botão "Tentar novamente"**
- Requer resposta antes da visualização da solução**
- Dar um ponto para toda a tarefa**  
Desabilite para dar um ponto para cada arrastável posicionado corretamente.
- Aplicar penalidades**  
Aplique penalidades para elementos posicionados em zonas de largada incorretas. Isto deve ser habilitado quando o(s) mesmo(s) elemento(s) pode(m) ser largado(s) em múltiplas zonas, ou se existe apenas uma zona de largada. Se não estiver habilitado, alunos podem arrastar todos os itens para todas as zonas e sempre receber a pontuação total.
- Habilitar explicação da pontuação**  
Exibe uma explicação da pontuação para o usuário quando ele marca suas respostas (se a opção 'Aplicar penalidades' tiver sido selecionada).

**Opacidade do plano de fundo para arrastáveis**  
Se este campo estiver marcado irá sobrepor as configurações de opacidade para todos os elementos arrastáveis. Deve ser um número entre 0 e 100, onde 0 significa transparência total e 100 significa nenhuma transparência.

**Destacar zonas de largada**  
Escolha quando destacar as zonas de largada.

Quando estiver arrastando ▼

**Espaçamento para auto-alinhamento (em pixels)**

**Habilitar tela cheia**  
Marque esta opção se deseja habilitar o botão de tela cheia.

**Mostrar pontuação**  
Mostra pontos ganhos para cada questão. Não disponível quando a opção 'Dar um ponto para toda a tarefa' estiver habilitada.

**Exibir título**  
Desmarque esta opção se você não deseja que o título seja exibido. O título será exibido apenas em resumos, estatísticas, etc.

Fonte: elaboração própria.

9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. Exemplificamos, na Figura 50, a atividade finalizada.

Figura 50 – Atividade “Aprendizagem Cooperativa” com Drag the Words



Fonte: elaboração própria.

O usuário tem as opções nos textos ao lado dos enunciados e de arrastar cada um para a posição correspondente.

## Essay

O recurso Ensaio permite receber avaliação instantânea relativa a um texto criado. A verificação do texto acontece por palavras-chave que tenham sido definidas anteriormente.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Essay**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Essay** (Figura 51).

Figura 51 – Tela inicial de configuração da atividade Essay

H5P Essay

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

Essay

**Título \*** Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

**Task description \***  
Describe your task here. The task description will appear above text input area.  
Summarize the book in 500 characters ...

**Help text**  
This text should help the user to get started.  
This book is about ...

**Sample solution**

**Introduction**  
You can optionally leave the students some explanations about your sample.  
Please remember that you were not expected to come up with the exact same solution. It's just a good example.

**Sample solution text**  
The student will see a "Show solution" button after submitting if you provide some text here.

**Keywords \***

1. Keyword × ADICIONAR KEYWORD

**Keyword \***  
Keyword or phrase to look for. Use an asterisk "\*" as a wildcard for one or more characters.

**Variations**  
Add optional variations for this keyword. Example: For a 'city' add alternatives 'town', 'municipality' etc. Points will be awarded if the user includes any of the specified alternatives.

Adicionar variation

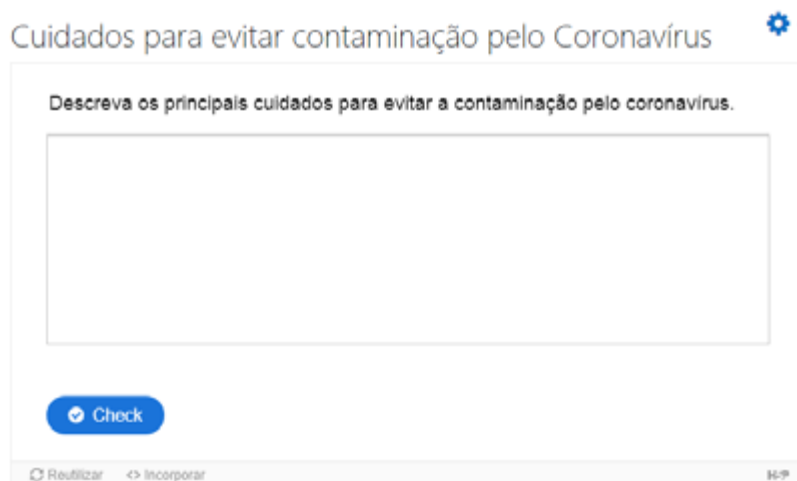
Points, Options and Feedback

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade Ensaio. Exemplo: “Cuidados para evitar contaminação pelo Coronavírus”.
5. Complete a **Descrição da tarefa** e um texto de ajuda (opcional).
6. **Sample solution:**
  - a. **Introdução:** é possível elaborar explicações sobre o exemplo.
  - b. **Sample solution text:** permite adicionar uma solução, visível ao usuário quando acionado o botão “Mostrar solução”.

- 7. Palavras-chave (Keywords):** adicione as palavras-chave empregadas para verificação, em um mínimo de três.
- 8. Variações** (opcional): adicione variações das palavras, como plural.
- 9.** Defina o **feedback geral:** pontuação (opcional).
- 10.** Finalize a configuração da página da atividade.
- 11.** Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
- 12.** A atividade está finalizada (Figura 52) e permite que o usuário escreva a resposta e verifique se as palavras-chave foram citadas ao longo do texto.

Figura 52 – Atividade Essay configurada



Fonte: elaboração própria.

## Fill in the Blanks

O recurso Preencher os Espaços permite elaborar frases com espaços em branco (lacunas), que devem ser preenchidas na atividade.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Fill in the Blanks**:

- 1. Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
- 2.** Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
- 3. Criar Conteúdo > Fill in the Blanks** (Figura 53).

Figura 53 – Tela inicial de configuração da atividade Fill in the Blanks

**H5P** Fill in the Blanks

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

Fill in the Blanks

**Título** \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Mídia

**Descrição da tarefa** \*  
Um guia que diz ao usuário como completar a tarefa.

Preencha as palavras que faltam

**Blocos de texto** \*

**Linha de texto**

**i Instruções importantes** ✕ Esconder

- Espaços em branco são adicionados com asteriscos (\*) na frente e atrás da palavra/frase correta.
- Respostas alternativas são separadas por uma barra(/).
- Você pode adicionar uma dica textual, usando dois pontos (:) na frente da dica.

**Exemplo:** Conteúdo H5P pode ser editado usando um \*navegador/browser:Algo que você usa todos os dias\*.

Oslo é a capital da \*Noruega\*.

**ADICIONAR TEXT BLOCK**

Feedback geral

**Defina feedback customizado para qualquer faixa de pontuação**  
Clique no botão "Adicionar faixa" para adicionar quantas faixas de pontuação forem necessárias. Exemplo: 0-20% Pontuação ruim, 21-91% Pontuação média, 91-100% Ótima pontuação!

**Faixa de pontuação** \* Feedback para uma faixa de pontuação determinada

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade Ensaio. Exemplo: “Formas de governo”.
5. Inserir uma **mídia** (imagem ou vídeo) acima da tarefa.
6. Complete a **descrição da tarefa**. Exemplo: “Preencha os espaços com as palavras que faltam”.
7. **Linha de texto**: insira o texto e configure entre asteriscos as palavras/frases que resultem nos espaços em branco.
8. Defina o **feedback geral**: pontuação (opcional).
9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).

11. A atividade está finalizada (Figura 54) e permite preencher os espaços em branco e verificar a resposta.

Figura 54 – Atividade Fill in the Blanks

Formas de governo

Preencha as palavras que faltam

As formas de governo podem ser as clássicas, descritas por Aristóteles como [ ], e [ ] (legítimas), além das ilegítimas, como [ ], [ ] e [ ]. Além dessas classificações antigas, figuram ainda as classificações modernas e contemporâneas, como a [ ] (incluída por Maquiavel junto ao principado).

Verificar resposta

Reutilizar Incorporar H5P

Fonte: elaboração própria.

## Find Multiple Hotspots

Este recurso permite que o usuário responda perguntas a partir da procura de vários pontos (hotspots) em uma imagem.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Find Multiple Hotspots**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Find Multiple Hotspots** (Figura 55).

Figura 55 – Tela inicial de configuração da atividade Find Multiple Hotspots

Find Multiple Hotspots

Título \* Metadados

Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

1. Background Image 2. Hotspots

The title of this question \*

Used in summaries, statistics etc.

Image hotspot question

Background image \*

Select an image to use as background the image hotspot question.

+ Adicionar

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade. Exemplo: “Elementos da cultura brasileira”.
5. Na aba **Background image**:
  - a. Defina o título da questão (The title of this question).
  - b. Carregue a imagem de fundo (Background image).
6. Na aba **Hotspots**:
  - a. Descreva a tarefa (Task description): instruções ao usuário.
  - b. Defina nome e número de hotspots.
7. **Hotspots (pontos)**: escolha clicando na **circunferência** ou **quadrado**; defina a resposta ou **feedback** e marque como correta; use **Done** para sair.
8. Defina ainda:
  - a. Resposta se o usuário selecionar um local vazio. Exemplo: “Você não localizou nenhum ponto de acesso, tente novamente!”.
  - b. Resposta se o usuário selecionar um ponto já encontrado: “Você já encontrou este!”.
9. A Figura 56 mostra a tela de configuração da atividade.

Figura 56 – Atividade Find Multiple Hotspots preenchida

H5P Find Multiple Hotspots

Exemplo Copiar Paste & Replace

### Find Multiple Hotspots

Título \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Elementos da cultura brasileira

1. Background image 2. Hotspots

#### Task description

Instructions to the user.

Identifique as imagens correspondentes a símbolos da cultura brasileira

#### Hotspot Name

Please enter what the user is trying to find i.e. risks, objects, errors (this will be used in feedback statements).

Imagens


#### Number of correct hotspots that need to be found for question completion

If left blank, will default to the number of correct hotspots created.

4

#### Hotspots \*

Choose appropriate figure for your hotspot, configure it, then drag and resize it into place.



Feedback if the user selects an empty spot:  
Você não localizou nenhum ponto de acesso, tente novamente!

Feedback if the user selects an already found hotspot:  
Você já encontrou este ponto!

Fonte: elaboração própria.

10. Finalize a configuração da página da atividade.
11. Salve a atividade (Salvar e voltar ao curso ou Salvar e mostrar).
12. A atividade está finalizada (Figura 57) e permite clicar nos pontos de acesso para verificar a resposta.



Figura 57 – Atividade Find Multiple Hotspots finalizada



Fonte: elaboração própria.

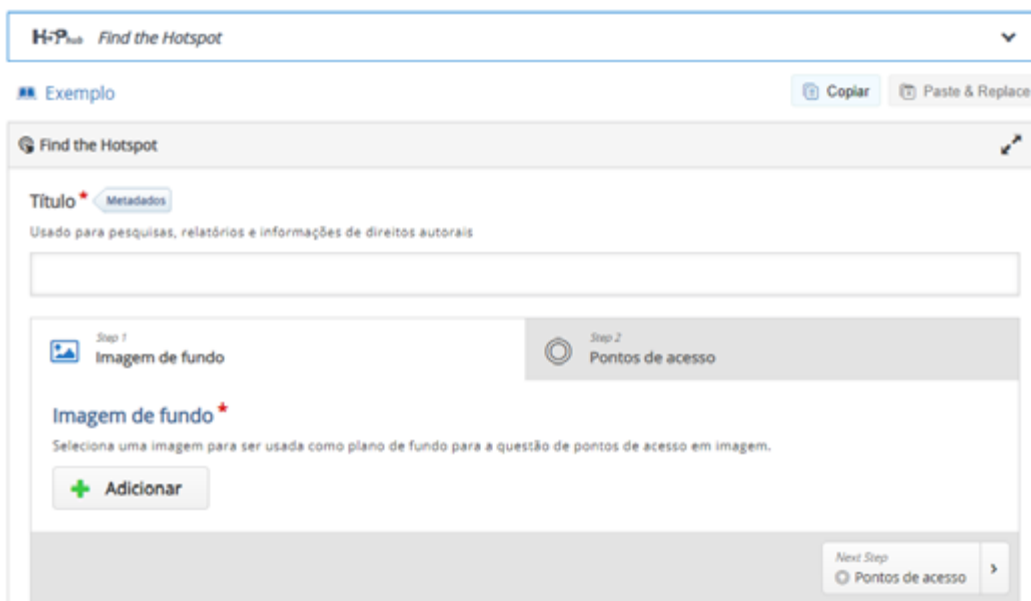
## Find the Hotspot

O recurso permite criar pontos de destaque (hotspot) que o usuário encontra clicando na imagem, recebendo resposta instantânea.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Find the Hotspot**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **Descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Find the Hotspot** (Figura 58).

Figura 58 – Tela inicial de configuração da atividade Find the Hotspot



Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade. Exemplo: “Encontre a diferença”.
5. Na etapa 1, carregue a **Imagem de fundo**.
6. Na etapa 2, **Pontos de acesso**:
  - i. Descreva a tarefa (Task description): instruções ao usuário.
7. Defina os **Pontos de acesso**: escolha clicando na **circunferência** ou **quadrado**; defina a resposta ou **feedback** e marque como correta; use **Done** para sair.
8. Defina ainda:
  - a. Resposta se o usuário selecionar um local vazio. Exemplo: “Você não localizou nenhum ponto de acesso, tente novamente!”.
  - b. Tentar novamente.
9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. A atividade está finalizada (Figura 59).

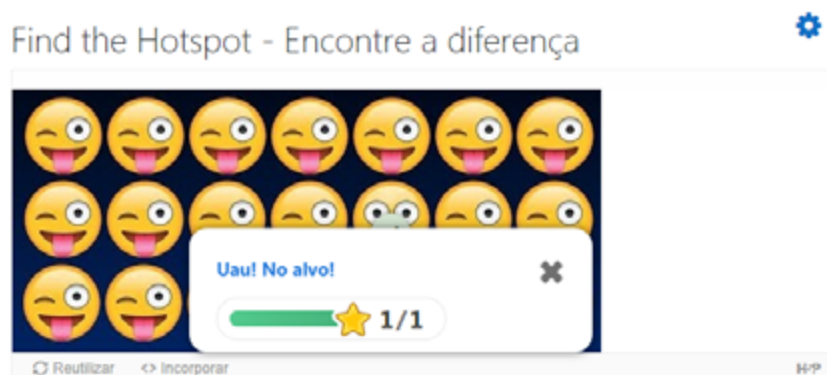
Figura 59 – Atividade Find the Hotspot finalizada



Fonte: elaboração própria.

12. Ao clicar na figura diferente, a resposta correta será exibida (Figura 60).

Figura 60 – Atividade Find the Hotspot preenchida com a resposta correta



Fonte: elaboração própria.

## Find the Words

O recurso permite criar uma lista de palavras que será localizada em uma grade, popularmente conhecida como caça-palavras.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Find the Words**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Find the Words** (Figura 61).

Figura 61 – Tela inicial de configuração da atividade Find the Words

The screenshot shows the configuration interface for the 'Find the Words' activity. At the top, there is a header bar with the text 'H5P Find the words' and a dropdown arrow. Below this, there is a section labeled 'Exemplo' with two buttons: 'Copiar' and 'Paste & Replace'. The main configuration area is titled 'Find The Words' and contains three main sections: 'Titulo \*' with a 'Metadados' button and a text input field containing 'Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais'; 'Task description \*' with a 'Description of the Game' label and a text input field containing 'Find the words from the grid'; and 'Word list \*' with a label 'Comma Separated list of words. Special Characters, White Spaces and Numbers Not allowed' and a text input field containing 'one,two,three'. Below the word list input, there are two expandable sections: one showing 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz' and another showing 'Sobreposição de texto e traduções'.

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade. Exemplo: “Encontre as palavras relacionadas à UFSM”.
5. Defina a **descrição** da tarefa e a **lista de palavras**.
  - a. Exemplo: Santa Maria, interiorização, pública, gratuita, graduação, pós graduação, pesquisa. Observação: não são aceitos números ou caracteres especiais (por isso, pós-graduação está sem hífen).
  - b. Observação: caso seja dado espaço entre duas palavras, um espaço em branco será mostrado no painel de palavras (deixamos alguns, propositalmente). Sugerimos que sejam evitados.
6. Finalize a configuração da página da atividade.
7. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
8. A atividade está finalizada (Figura 62) e o caça-palavras pode ser exercitado.

Figura 62 – Atividade com Find the words finalizada



Fonte: elaboração própria.

O usuário encontrará as palavras e selecionará arrastando o mouse de uma letra à outra.

## Flashcards

O recurso permite criar um conjunto de cartões contendo uma imagem (em um lado) e um texto correspondente (no outro lado). O usuário/aluno deve digitar uma palavra ou expressão correspondente à imagem, antes da resposta ser revelada pela virada do cartão. Atividades com este recurso são muito usadas para memorizar palavras, expressões ou frases.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Flashcards**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Flashcards** (Figura 63).

Figura 63 – Tela inicial de configuração da atividade Flashcards

H5P Flashcards

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

Flashcards

Título \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Descrição da tarefa \*

Cartões \*

1. Card

+ ADICIONAR CARD

**Questão**  
Questão textual opcional para o cartão. (O cartão pode usar apenas uma imagem, apenas um texto ou ambos)

**Resposta**  
Resposta (solução) opcional para o cartão.

**Imagem**  
Imagem opcional para o cartão. (O cartão pode usar apenas uma imagem, apenas um texto ou ambos)

+ Adicionar

Alternative text for image

▸ Dica

Requer resposta do usuário antes da solução poder ser visualizada

Diferenciar maiúscular/minúsculas  
Assegura que o usuário digite a palavra/frase exatamente igual à resposta.

▸ Sobreposição de texto e traduções

Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade. Exemplo: “Espécies vegetais”.
5. Complete a **Descrição da tarefa**. Exemplo: “Identifique as espécies correspondentes nas imagens”.
6. **Cartões**: defina, para quantos cartões for necessário (usando Adicionar Card para um novo),
  - a. **Questão**: questão textual opcional (cartão pode ser somente imagem ou também conter elementos textuais).
  - b. **Resposta**: solução da questão opcional.
  - c. **Imagem**: carregue a imagem do cartão.
  - d. Texto alternativo da imagem e dica (opcionais).

7. Finalize a configuração da página da atividade.
8. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
9. A atividade está finalizada (Figura 64).

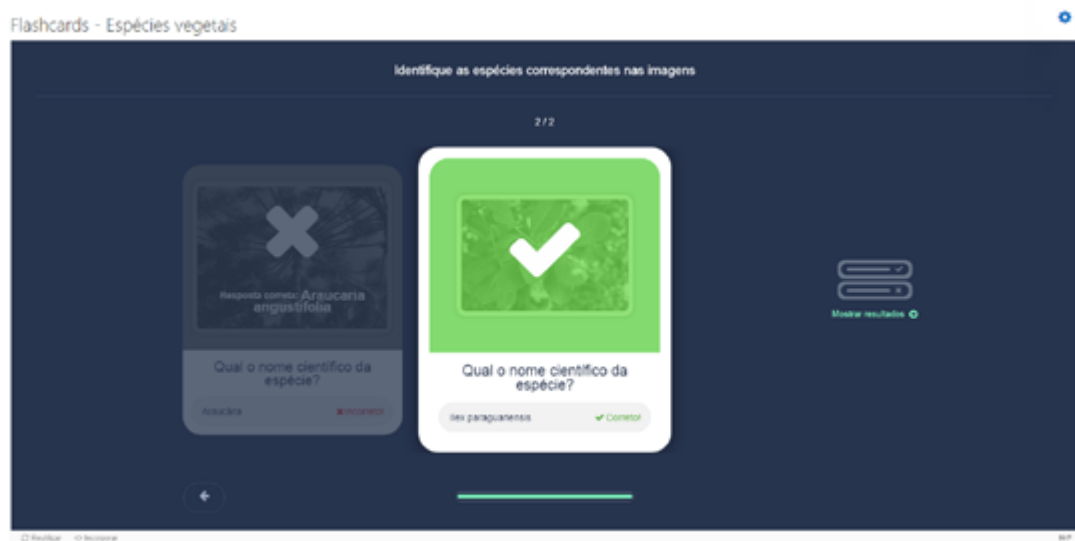
Figura 64 – Atividade Flashcards finalizada



Fonte: elaboração própria.

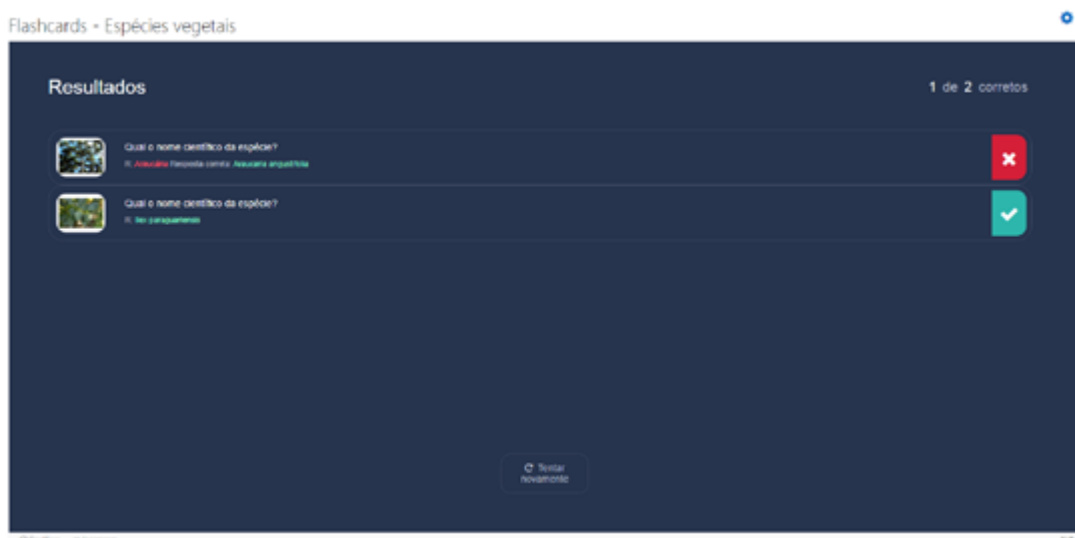
Pode-se observar que a atividade, preenchida a resposta requerida, permite visualizar os resultados, confirmar a finalização ou tentar novamente (Figuras 65 e 66).

Figura 65 – Resultados da Atividade Flashcards preenchida



Fonte: elaboração própria.

Figura 66 – Opções apresentadas ao final da Atividade Flashcards preenchida



Fonte: elaboração própria.

## Guess the Answer

Conteúdo que permite criar perguntas para adivinhar a resposta com base na imagem. Em seguida, é revelada a resposta correta. A atividade é muito empregada para reconhecimento de elementos (espécies, locais, símbolos, etc.).

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Guess the Answer**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Guess the Answer** (Figura 67).

Figura 67 – Tela inicial de configuração da atividade Guess the Answer

H5P *Guess the Answer*

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

### Guess the Answer

**Título** Metadados

Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Adivinhe a imagem

**Task description**

Describe how the user should solve the task.

**B I U | I** Normal

Qual é o nome da fruta?

body


**Sem título (Image)**

**Type**

Optional media to display above the question.

Image Copiar Paste & Replace

**Imagem** Metadados



Editar imagem

**Texto alternativo** \*

Obrigatório. Se o navegador não for capaz de exibir a imagem, este texto será exibido. Também utilizado por leitores de tela.

Foto da fruta abiu

**Texto flutuante**

Opcional. Este texto será exibido se o usuário colocar o ponteiro sobre a imagem.

**Descriptive solution label**

Clickable text area where the solution will be displayed.

clique para ver a resposta.

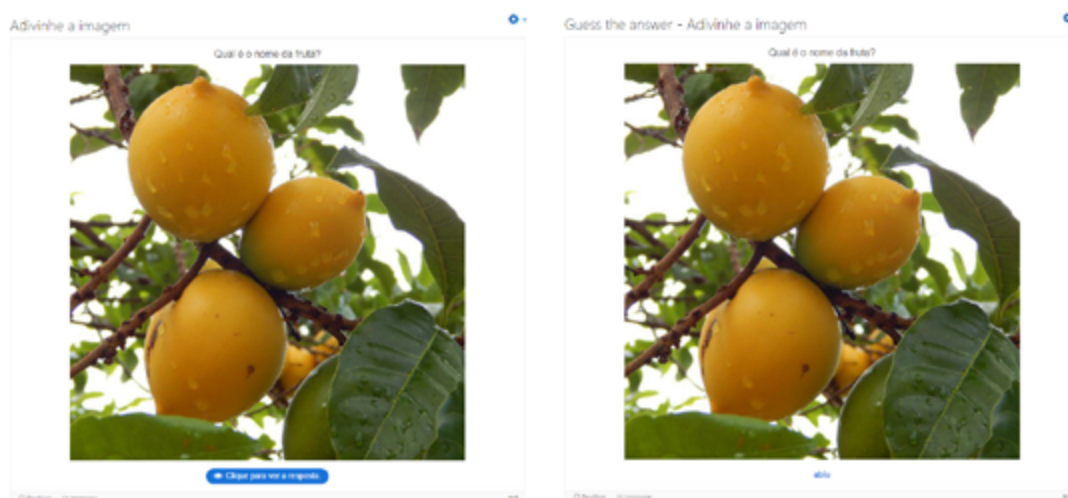
Fonte: elaboração própria.

4. Defina o **Título** da atividade. Exemplo: “Adivinhe a imagem”.
5. Adicione **Descrição da tarefa**. Exemplo: “Qual é a fruta?”.



6. **Media (Mídia):**
  - a. Escolha o **Tipo** de conteúdo (**imagem** ou **vídeo**). Na atividade, escolhem uma imagem.
  - b. Defina o **Texto alternativo**.
  - c. Defina a **Resposta** da pergunta (Solution Text).
7. Caso a alternativa de mídia seja por Vídeo, algumas opções de configurações adicionais serão acrescentadas:
  - a. **Visuais:**
    - i. imagem de cartaz (imagem de apresentação do vídeo);
    - ii. encaixar o reprodutor de vídeo para ocupar todo o espaço disponível;
    - iii. mostrar controles do reprodutor de vídeo.
  - b. **Reprodução:**
    - i. Reprodução automática;
    - ii. Vídeo em loop.
  - c. **Acessibilidade:**
    - i. Inserir recurso de acessibilidade, como faixa de vídeo (legendas, descrições, capítulos).
    - ii. Idioma fonte, para legendas.
8. Finalize a configuração da página da atividade.
9. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
10. A atividade está finalizada (Figura 68).

Figura 68 – Atividade Guess the answer finalizada



Fonte: elaboração própria.

Pode-se observar a atividade finalizada e a opção de revelar a resposta.

# iFrame Embedder

Conteúdo identificado como incorporador de iFrame, permitindo criar atividades H5P pela inserção de recursos já existentes desenvolvidos em HTML e JavaScript. O recurso permite: incorporar URL externa; adicionar/carregar um recurso interno (conteúdo H5P).

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **iFrame Embedder**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > iFrame Embedder** (Figura 69).

Figura 69 – Tela inicial de configuração da atividade iFrame Embedder

The screenshot displays the configuration page for the 'iFrame Embedder' activity. At the top, there is a breadcrumb trail 'H5P > iFrame Embedder' and a dropdown arrow. Below this, there are buttons for 'Exemplo', 'Copiar', and 'Paste & Replace'. The main configuration area is titled 'iFrame Embedder' and contains several fields:

- Título \***: A text input field with a 'Metadados' button next to it. Below the field is the text: 'Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais'.
- Width \***: A text input field. Below it is the text: 'Width of iFrame in CSS compliant format. Default: "500px"'. The default value '500px' is visible in the input field.
- Minimum width \***: A text input field. Below it is the text: 'Minimum width of iFrame in CSS compliant format. Default: "300px"'. The default value '300px' is visible in the input field.
- Height \***: A text input field. Below it is the text: 'Height of iFrame in CSS compliant format. Default: "500px"'. The default value '500px' is visible in the input field.
- Source \***: A text input field. Below it is the text: 'URI to external document, or path to document found inside H5P (under /content)'.

At the bottom of the configuration area, there is a checkbox labeled **Resize supported** which is checked. Below the checkbox is the text: 'If enabled, fullscreen button will be displayed, and H5P will be resized to fit it's surroundings'.

Fonte: elaboração própria.

4. Configure a atividade:
  - a. Título
  - b. Width: largura do iFrame em formato CCS (padrão 500px);
  - c. Minimum Width: largura mínima do iFrame (padrão 300px);
  - d. Height: altura do iFrame em formato CCS (padrão 500px);
  - e. Source: endereço da URL externa ou encontrada no H5P.
5. Finalize a configuração da página da atividade.
6. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
7. A atividade está finalizada.

## Image Hotspots

O recurso permite colocar pontos de acesso sobrepostos em imagens e gráficos. O usuário clica os pontos de acesso para revelar um texto associado.

Siga os seguintes passos para inserir uma **atividade Image Hotspots**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Image Hotspots** (Figura 70).

Figura 70 – Tela inicial de configuração da atividade Image Hotspots

H5P Image Hotspots

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

### Image Hotspots

**Título \*** Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

**Imagem de fundo \***  
Imagem exibida no fundo.

+ Adicionar

**Texto alternativo para a imagem de fundo**  
Se o navegador não puder carregar a imagem, este texto será exibido no lugar. Também utilizado por tecnologias assistivas.

**Ícone de ponto de acesso \***  
Ícone pré-definido

**Ícone pré-definido \***  
Usando um ícone pré-definido para o ponto de acesso.

Mais

**Cor do ponto de acesso**  
A cor dos pontos de acesso

**Pontos de acesso \***

**Ponto de acesso**

**Posição do ponto de acesso \***  
Clique na miniatura da imagem para posicionar o ponto de acesso

**Cobrir a imagem de fundo inteira**  
Quando o usuário clicar no ponto de acesso, o popup cobrirá toda a imagem de fundo

**Cabeçalho**  
Cabeçalho opcional para o popup

**Conteúdo do popup \***

**Item do conteúdo**

-

Copiar Colar

Adicionar Item

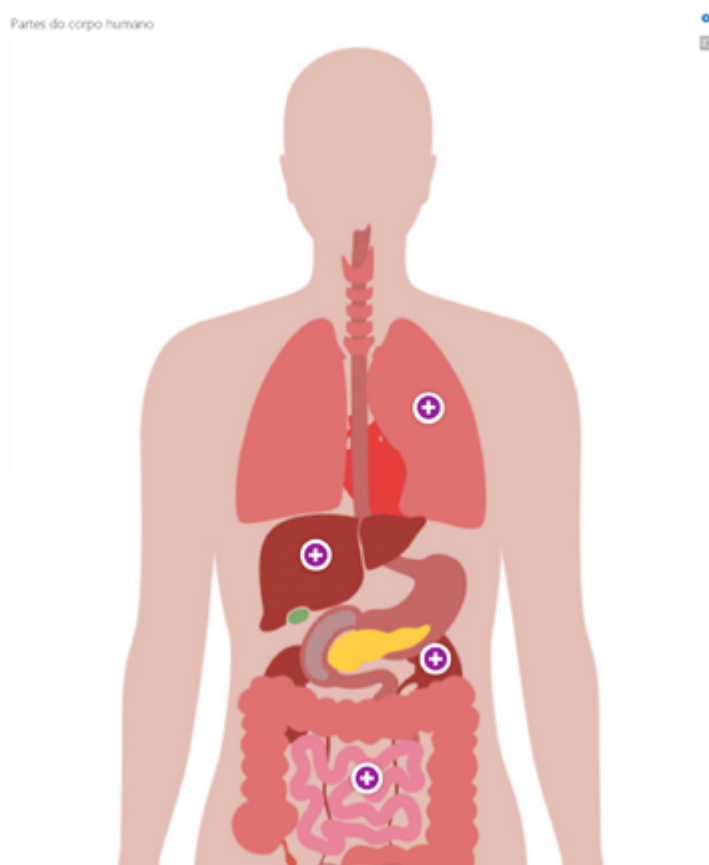
**ADICIONAR HOTSPOT**

Sobreposição de texto e traduções

Fonte: elaboração própria.

4. Configure a atividade:
  - a. **Título.** Exemplo: “Partes do corpo humano”.
  - b. **Imagem de fundo:** carregue a imagem.
  - c. **Ícone de ponto de acesso:** pré-definido ou com imagem carregada.
  - d. **Ícone pré-definido:** escolha uma das opções.
5. **Ponto de acesso:** defina:
  - a. **Posição do ponto de acesso:** clique na posição desejada. Caso precise, use zoom na imagem (lupa).
  - b. **Conteúdo do pop-up:** item do conteúdo (texto, vídeo, imagem). Cada opção apresentará suas configurações específicas a serem preenchidas.
  - c. **Adicionar hotspot:** permite adicionar outros pontos na imagem.
6. Finalize a configuração da página da atividade.
7. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
8. A atividade está finalizada (Figura 71).

Figura 71 – Atividade Image Hotspots finalizada



Fonte: elaboração própria.



**ATENÇÃO:** veja que na imagem é possível identificar os pontos de acesso e, ao clicar nos mesmos, será exibido o conteúdo associado (texto, vídeo ou imagem).

# Image Juxtaposition

O recurso permite comparar duas imagens interativamente, a partir da justaposição (antes e depois).

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Image Juxtaposition**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Image Juxtaposition** (Figura 72).

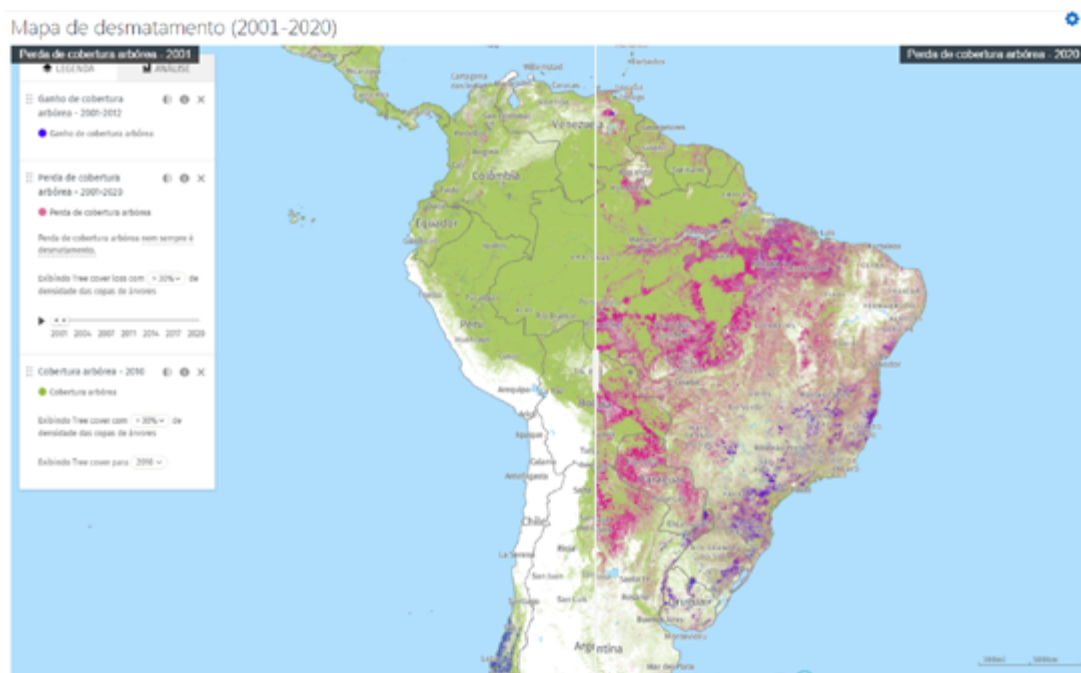
Figura 72 – Tela inicial de configuração da atividade Image Juxtaposition

The screenshot shows the configuration interface for an H5P Image Juxtaposition activity. At the top, there is a title bar with 'H5P Image juxtaposition' and a dropdown arrow. Below this, there is a 'Exemplo' section with 'Copiar' and 'Paste & Replace' buttons. The main configuration area is titled 'Image Juxtaposition' and includes a 'Titulo' field with a 'Metadados' button and a description: 'Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais'. The title field contains 'Mapa de desmatamento (2001-2020)'. Below the title is a 'Heading' section with a text input field containing 'Here you can add an optional heading'. The main content area is divided into two sections, each with a blue header: 'Perda de cobertura arbórea - 2001' and 'Perda de cobertura arbórea - 2020'. Each section contains a 'First image' or 'Second image' field with a small map of South America, a description, and buttons for 'Editar imagem' and 'Editar direitos autorais'. Below each image field is a 'Label for first image' or 'Label for second image' field with a text input field containing 'Perda de cobertura arbórea - 2001' and 'Perda de cobertura arbórea - 2020' respectively. At the bottom, there is a 'Behavioral settings' section.

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Perda de cobertura arbórea (2001-2020)”.
5. Adicione as **imagens**:
  - a. **Primeira imagem**: inserir e configurar direitos autorais e o nome/definição.
  - b. **Segunda imagem**: inserir e configurar direitos autorais e o nome/definição.
6. **Behavioral settings** (Configurações de comportamento): defina a posição inicial do slide em porcentagem (50%, por exemplo) e a orientação do controle deslizante (horizontal ou vertical).
7. Finalize a configuração da página da atividade.
8. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
9. A atividade está finalizada (Figura 73).

Figura 73 – Atividade Image Juxtaposition finalizada



Fonte: elaboração própria.

Pode-se observar a diferença de tonalidade do mapa de 2001 (esquerda) para o mapa de 2020 (direita) e a divisão pelo controle deslizante, que permite a justaposição de uma imagem à outra.

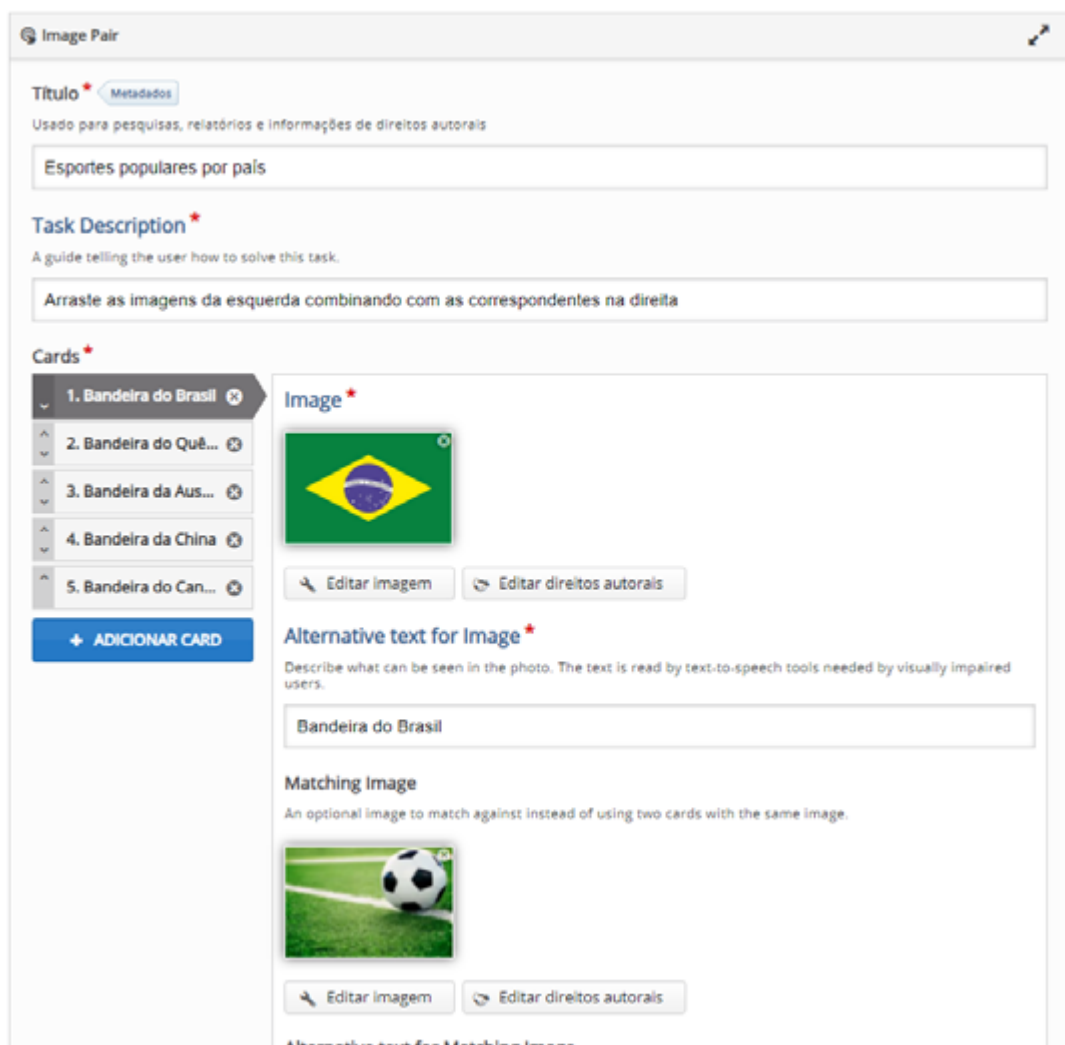
# Image Pairing

O recurso permite criar pares de imagens correspondentes, identificados a partir da ação de arrastar e soltar uma imagem na outra. Não é necessário que as imagens sejam idênticas, podendo ser explorada compreensão sobre a relação entre duas imagens.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Image Pairing**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Image Pairing** (Figura 74).

Figura 74 – Tela inicial de configuração da atividade Image Pairing



Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Esportes populares por país”.



5. **Descrição da tarefa.** Exemplo: “Arraste as imagens da esquerda combinando com as correspondentes na direita”.
6. **Cards:** adicione quantos cards necessários (**Adicionar card**), lembrando que são os pares de imagens, e configure-os.
  - a. **Imagem 1:** adicione a **imagem** e o **texto alternativo** correspondente;
  - b. **Imagem correspondente:** adicione a imagem que combina com a anterior e o texto alternativo (opcional).
7. **Configurações de comportamento:** selecione a opção Adicione botão reiniciar quando o jogo acabar.
8. Finalize a configuração da página da atividade.
9. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
10. A atividade está finalizada (Figura 75).

Figura 75 – Atividade Image Pairing finalizada



Fonte: elaboração própria.

# Image Sequencing

O recurso permite criar um conjunto aleatório de imagens para que o usuário faça o ordenamento de acordo com a tarefa determinada, ou seja, uma sequência deve ser estabelecida na tarefa.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Image Sequencing**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Image Sequencing** (Figura 76).

Figura 76 – Tela inicial de configuração da atividade Image Sequencing

The screenshot shows the configuration interface for an H5P Image Sequencing activity. At the top, there is a header with 'H5P Image Sequencing' and a dropdown arrow. Below the header, there are tabs for 'Tutorial' and 'Exemplo', along with 'Copiar' and 'Paste & Replace' buttons. The main configuration area is titled 'Image Sequencing' and contains several sections:

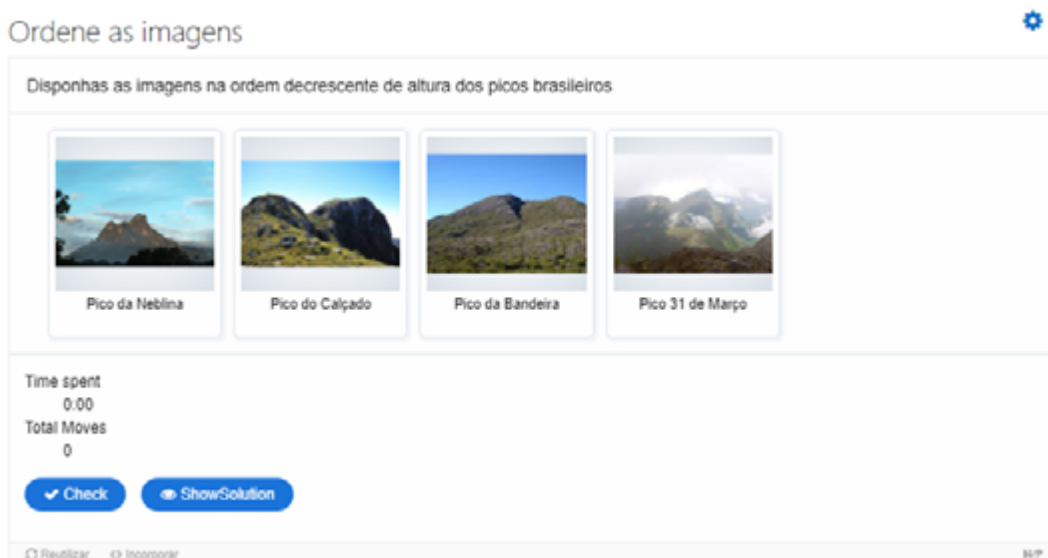
- Título**: A text input field with the value 'Ordene as imagens'. A 'Metadados' button is visible to the left.
- Task Description**: A text input field with the value 'Disponhas as imagens na ordem decrescente de altura dos picos brasileiros'. A subtext reads: 'A guide telling the user how to solve this task.'
- Alternate Task Description**: A text input field with the value 'Ordene corretamente a lista a seguir.'. A subtext reads: 'A guide intended for visually impaired users on how to solve this task.'
- Images**: A list of four images with up/down arrows and a plus icon for each:
  - 1. Pico da Neblina (selected)
  - 2. Pico 31 de Março
  - 3. Pico da Bandeira
  - 4. Pico do CalçadoA blue button '+ ADICIONAR IMAGE' is located below the list. To the right of the selected image, there is a preview of the image and two buttons: 'Editar imagem' and 'Editar direitos autorais'.
- Image Description**: A text input field with the value 'Pico da Neblina'. A subtext reads: 'An image description for users who cannot recognize the image'.
- Audio files**: A section with a subtext 'An optional audio for the card to play' and a dashed box containing a plus sign for adding audio.

At the bottom, there are two expandable sections: 'Behavioural settings' and 'Sobreposição de texto e traduções'.

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Ordene as imagens”.
5. **Descrição da tarefa**. Exemplo: “Disponhas as imagens na ordem decrescente de altura dos picos brasileiros”.
6. **Alternate Task Description**: descrição alternativa para usuários com deficiência visual, com instruções de como resolver a tarefa.
7. **Images**:
  - a. **Carregar** a imagem;
  - b. Preencher sua **descrição**;
  - c. Repetir o procedimento para as demais imagens;
8. Usar o recurso **Adicionar image**, caso tenha mais itens.
9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. A atividade está finalizada (Figura 77).

Figura 77 – Atividade Image Sequencing finalizada



Fonte: elaboração própria.

Para dispor a imagem na sequência desejada, o usuário deve arrastar as imagens para ocupar a posição correta desejada. Também pode **Tentar novamente** ou **Verificar a solução**.

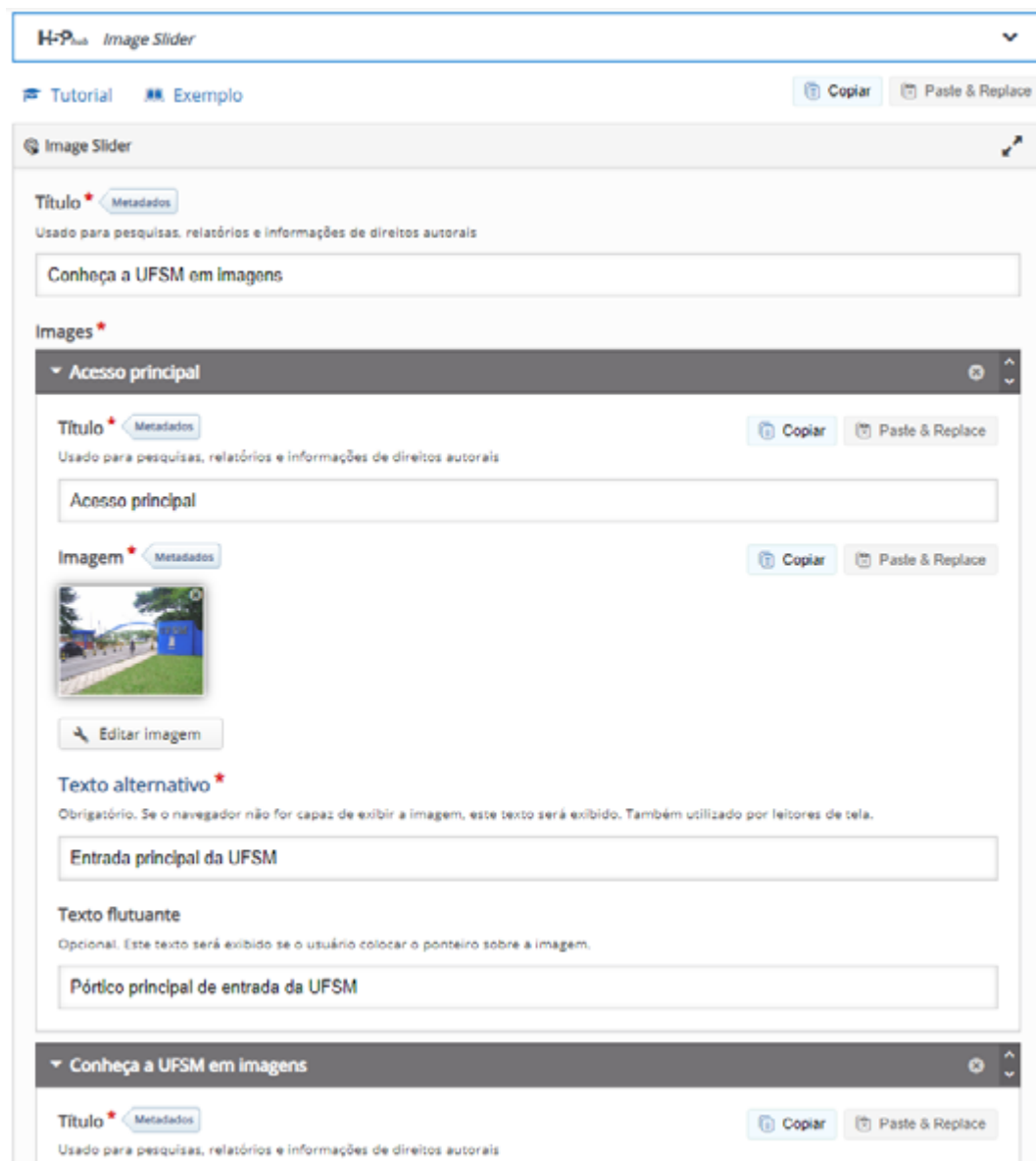
## Image Slider

O recurso permite criar um slider com imagens, ou seja, um controle deslizante responsivo.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Image Slider**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P**.
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Image Slider** (Figura 78).

Figura 78 – Tela inicial de configuração da atividade Image Slider



Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Conheça a UFSM em imagens”.
5. **Imagens:**
  - a. Atribua **Título** para a imagem;
  - b. **Carregue** a imagem;
  - c. Complete um **Texto alternativo** (carregado caso o navegador não consiga carregar a imagem). Exemplo: “Entrada principal da UFSM”.
  - d. Atribua um **Texto flutuante** (opcional), exibido quando o usuário passar o mouse sobre a imagem;
6. Use a opção **Adicionar item** para carregar outras imagens e completar sua descrição.
7. Em **Aspect Ratio Settings**, configure a exibição do slider.
8. Finalize a configuração da página da atividade.

9. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
10. A atividade está finalizada (Figura 79).

Figura 79 – Atividade Image Slider finalizada



Fonte: elaboração própria.



**ATENÇÃO:** veja que a imagem possui as setas laterais que possibilitam a passagem a outras imagens componentes da atividade.

## Interactive Book

O recurso permite criar livros interativos, possível a partir da reunião de conteúdo interativo em várias páginas, como vídeos interativos, perguntas, apresentações de cursos e outros recursos disponíveis.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Interactive Book**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Interactive Book** (Figura 80).

Figura 80 – Tela inicial de configuração da atividade Interactive Book

Interactive Book

Exemplo Copiar Paste & Replace

Interactive Book

Título \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Coronavírus: compreensão e medidas de proteção

Habilitar página de capa  
Habilita capa que mostra informações sobre o livro antes do acesso

COVID-19

Capítulos \*

1. Informações CO...  
2. Máscaras de pro...  
+ ADICIONAR CAPÍTULO

Título \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Informações COVID-19

Lista de conteúdo da coluna \*

Doença por coronavírus (COVID-19) (Accordion)

Conteúdo \*  
Accordion Copiar Paste & Replace

Título \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Doença por coronavírus (COVID-19)

Painéis \*

O que é COVID-19  
Quais são os sintomas da COVID-19?  
Quem corre maior risco de contrair doenças gr...  
ADICIONAR PANEL

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Coronavírus: compreensão e medidas de proteção”.
5. **Habilitar página de capa** (opcional): permite personalizar a capa do livro interativo com descrição e imagem de capa.
6. **Capítulos**: escolha o conteúdo desejado para determinada parte do livro interativo. Na atual versão, mais de 30 recursos estão disponíveis, sendo os mesmos abordados neste material. Assim, as instruções específicas de cada conteúdo podem ser obtidas no tópico relativo ao mesmo. No exemplo, estamos usando Accordion e vídeo.
7. **Adicionar capítulo**: permite adicionar novos capítulos, de acordo com a preferência do editor. As configurações, conforme já mencionamos, dependem de cada tipo de conteúdo selecionado.

8. **Configurações de comportamento:** permitem seleccionar opções como: **Exibir indicador de progresso e resumo.**
9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. A atividade está finalizada (Figuras 81 e 82).

Figura 81 – Atividade Interactive Book finalizada – Capa



Fonte: elaboração própria.



**ATENÇÃO:** o livro interativo pronto permite começar a leitura pelo botão Ler, na capa (caso ativada), e folhear os novos capítulos de acordo com a produção realizada.

Figura 82 – Atividade Interactive Book finalizada - Conteúdo



Fonte: elaboração própria.

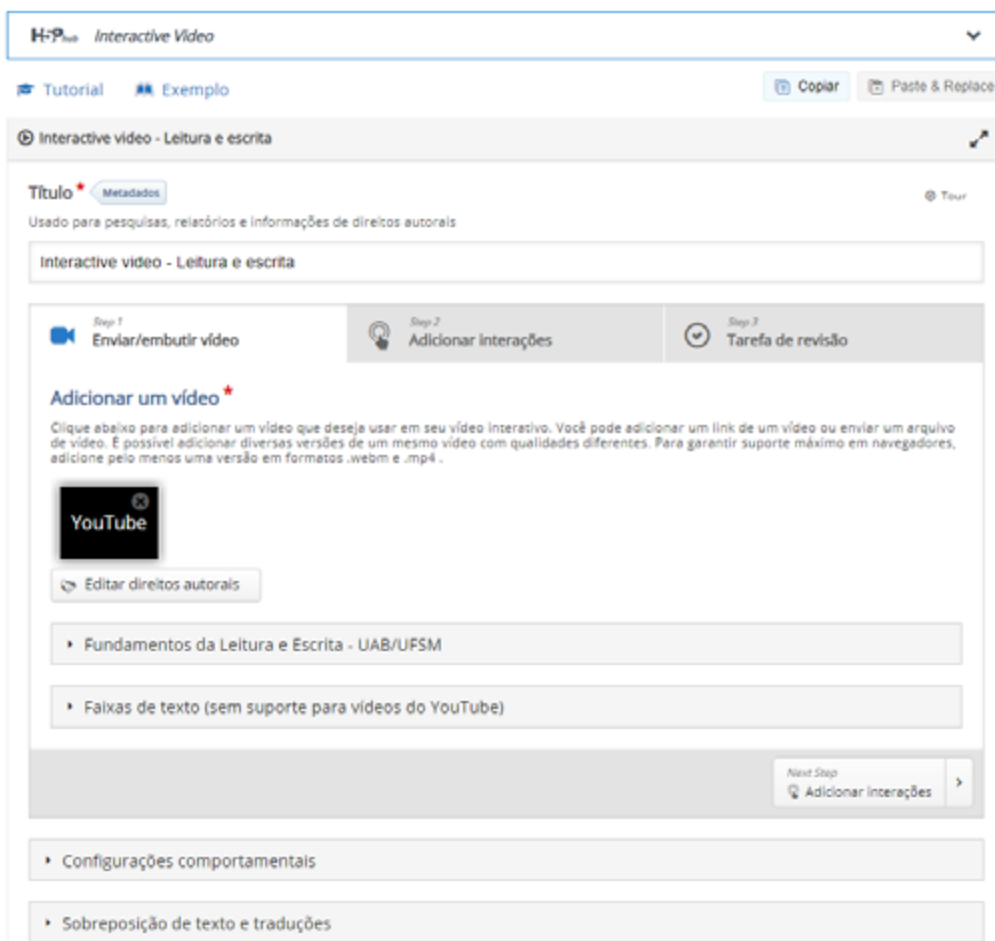
# Interactive Video

O recurso permite criar interações em vídeos, podendo ser acrescentados itens, como imagens, textos, links ou questionários, visíveis conforme o vídeo avança, com possibilidade de pausa para resolução. O vídeo interativo facilita a aprendizagem a partir dos elementos interativos adicionados ao vídeo.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Interactive Video**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Interactive Vídeo** (Figura 83).

Figura 83 – Tela inicial de configuração da atividade Interactive Video



Fonte: elaboração própria.



#### 4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Leitura e escrita”.

Para uma melhor visualização da configuração da atividade, dividimos a mesma em três etapas, conforme apresentado no recurso:

a) carregar vídeo; b) adicionar interações; c) revisão.

#### 5. Etapa 1 - **Adicionar um vídeo**:

a. Envie o vídeo: carregando do computador ou usando uma URL de um vídeo já hospedado na web. No exercício, estamos usando um vídeo produzido pela UAB/UFMS.

b. Configure as opções de apresentação e execução do vídeo:

- i. Título do vídeo interativo;
- ii. Descrição curta (opcional);
- iii. Pôster: imagem de identificação do vídeo (opcional).

c. **Configurações comportamentais**: configure detalhes da execução do vídeo, como:

- i. Começar o vídeo já em determinado tempo do material;
- ii. Auto-reprodução;
- iii. Vídeo em loop;
- iv. Mostrar solução, tentar novamente, voltar 10s, desativar som, entre outras opções disponíveis.

#### 6. Etapa 2 – **Adicionar interações**:

a. Escolha o tipo/conteúdo da interação pretendida: texto, imagem, link e tabela resumem as inúmeras possibilidades (Figura 84);

Figura 84 – Interações disponíveis no Interactive Video



Fonte: elaboração própria.

b. Configure a interação (no exemplo, estamos adicionando um **link** ao vídeo):

- i. **Tempo de exibição**: início e término da aparição da interação; Pausar (ou não) o vídeo;
- ii. **Título**: título da interação. Exemplo: “Mais informações”;
- iii. **URL**: endereço do link criado;
- iv. **Visuais**: outras configurações de exibição;
- v. Conclua a configuração (**Terminado**).

c. Na barra inferior do vídeo, será exibido o(s) marcador(es) da(s) interação(ões) (Figura 85).

Figura 85 – Marcadores de interações visíveis na barra de avanço

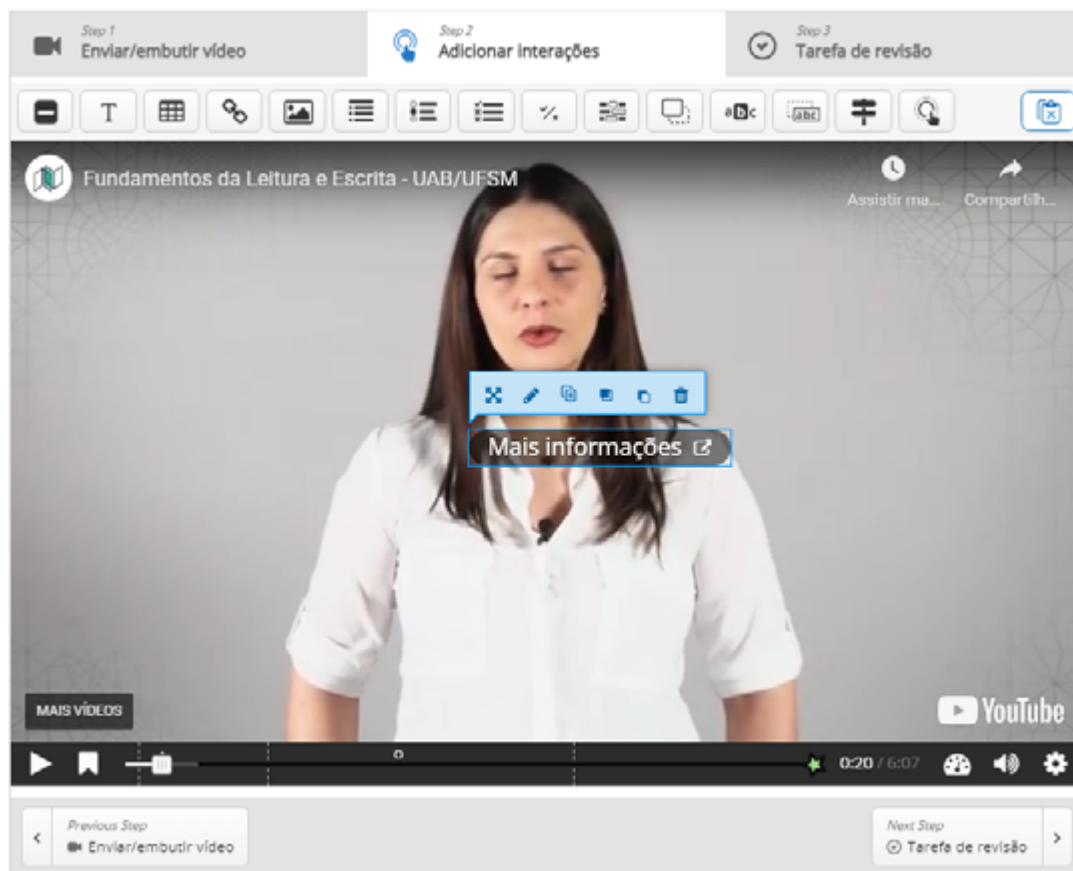


Fonte: elaboração própria.

d. Caso queira **editar** uma interação, basta localizar a mesma no vídeo, até que a mesma fique visível no editor, clicar na interação e escolher a opção editar (lápis) (Figura 86). Também é possível copiar, trazer para frente, enviar para trás e excluir a interação;

e. Repita o mesmo procedimento para quantas novas interações quiser adicionar ao vídeo.

Figura 86 – Opções de edição de interações adicionadas



Fonte: elaboração própria.

7. Etapa 3 – **Tarefa de revisão**. Resumo ao final do vídeo (questões de escolha múltipla):
  - a. insira a questão de revisão;
  - b. descreva as instruções da tarefa: “Escolha a afirmativa correta”;
  - c. defina o conjunto de afirmativas (a primeira afirmativa é a correta).
8. Para **Adicionar marcadores** – indicadores de interações ou partes do vídeo (Exemplo: Introdução; Parte 1; Parte 2):
  - a. clicar novamente na Etapa 2 – Adicionar **interações**;
  - b. Iniciar o vídeo ou deslocar o controlador e reprodução até o ponto desejado do vídeo;
  - c. clicar no botão Favoritos, para adicionar o marcador;
  - d. clicar em Adicionar marcador, na aba Bookmarks;
  - e. digite o nome para o marcador;
  - f. Pronto: para passar a uma parte específica do vídeo (exemplo: Parte 2), basta abrir a opção Bookmarks e clicar naquela pretendida.
9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. A atividade está finalizada (Figura 87).

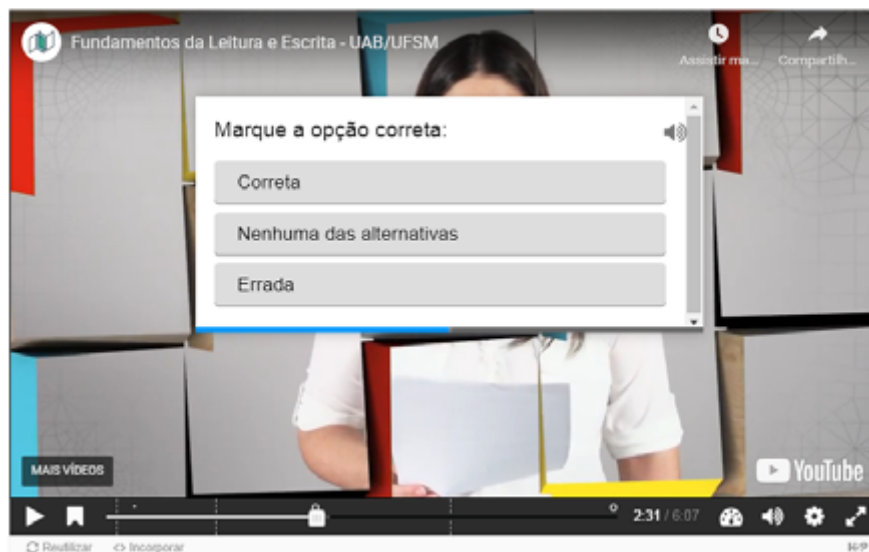
Figura 87 – Atividade Interactive Video finalizada



Fonte: elaboração própria.

A atividade finalizada mostra os marcadores (bookmarks), em linhas verticais pontilhadas, e as interações, em formatos de bolinhas. Os marcadores podem ser acessados clicando no botão Marcações, clicando na opção desejada que o vídeo seja direcionado. As interações serão exibidas de acordo com o andamento do vídeo, nos tempos programados para aparição (Figura 88).

Figura 88 – Atividade Interactive Video finalizada, com interação exibida



Fonte: elaboração própria.

O usuário pode pausar o vídeo e ter interações dinâmicas com imagens, textos, links ou questões.

## Mark the Words

O recurso permite criar desafios em que devem ser marcados tipos específicos de palavras ou expressões contidas em um texto, com aferição de pontuação. Tipo de conteúdo adequado para aprendizado de idiomas, por exemplo.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Mark the Words**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Mark the Words** (Figura 89).

Figura 89 – Tela inicial de configuração da atividade Mark the Words

Mark the Words

**Título \*** Metadados

Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Prevenção do coronavírus

**Descrição da tarefa \***

Descreve como o usuário deve resolver a tarefa.

Marque as expressões corretas relativas aos cuidados na prevenção do coronavírus.

**Campo de texto \***

**i Instruções importantes** ✕ Esconder

- Palavras marcadas são adicionadas com um asterisco(\*).
- Asteriscos podem ser adicionados junto às palavras marcadas adicionando outro asterisco, \*palavracorreta\*\*\* => palavracorreta\*.

**Exemplo:** As palavras corretas são marcadas desta maneira: \*palavra correta\*, e um asterisco pode ser escrito da seguinte maneira: \*palavracorreta\*\*\*.

Alguns cuidados fundamentais para evitar a transmissão do Coronavírus e evitar a doença COVID-19:

- lavar com frequência (\*mãos\* / pernas / pálpebras);
- manter (\*distância\* / proximidade) segura das pessoas;
- ficar em (\*casa\* / grupo) sempre que possível
- cobrir o (\*rosto\* / olho) com o cotovelo ao espirrar ou tossir
- não tocar no (\*rosto\* / peito)

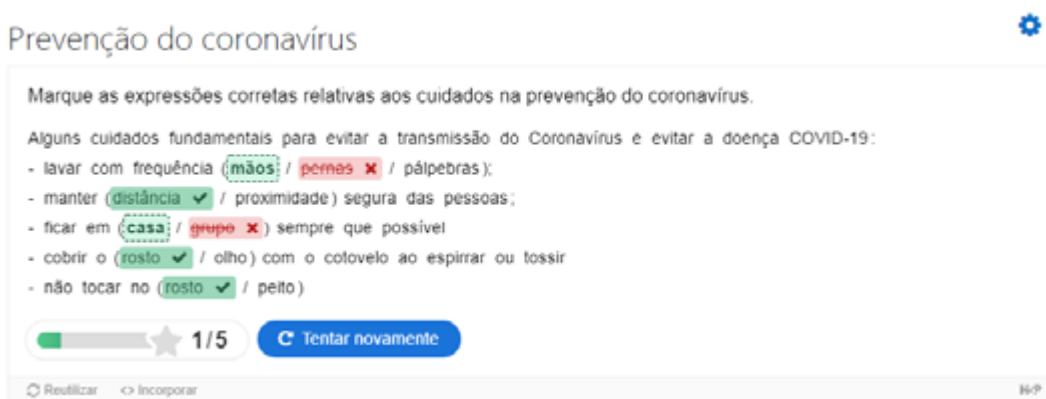
▶ Feedback geral

▶ Configurações comportamentais.

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Prevenção do coronavírus”.
5. **Descrição da tarefa:** detalhe o que o usuário deve fazer. Exemplo: “Marque as expressões corretas relativas aos cuidados na prevenção do coronavírus”.
6. **Campo de texto:** digite o texto destacando as palavras a serem selecionadas entre asteriscos.
7. **Feedback geral:** configure o retorno de acordo com o número de palavras a serem destacadas. Exemplo: caso o usuário tenha que selecionar 10 palavras, o feedback pode ser de cinco faixas (20% cada).
8. Finalize a configuração da página da atividade.
9. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
10. A atividade está finalizada (Figura 90).

Figura 90 – Atividade Mark the Words finalizada e com solução mostrada



Fonte: elaboração própria.



**ATENÇÃO:** na atividade é possível marcar as palavras e obter a avaliação, conforme identificado na imagem.

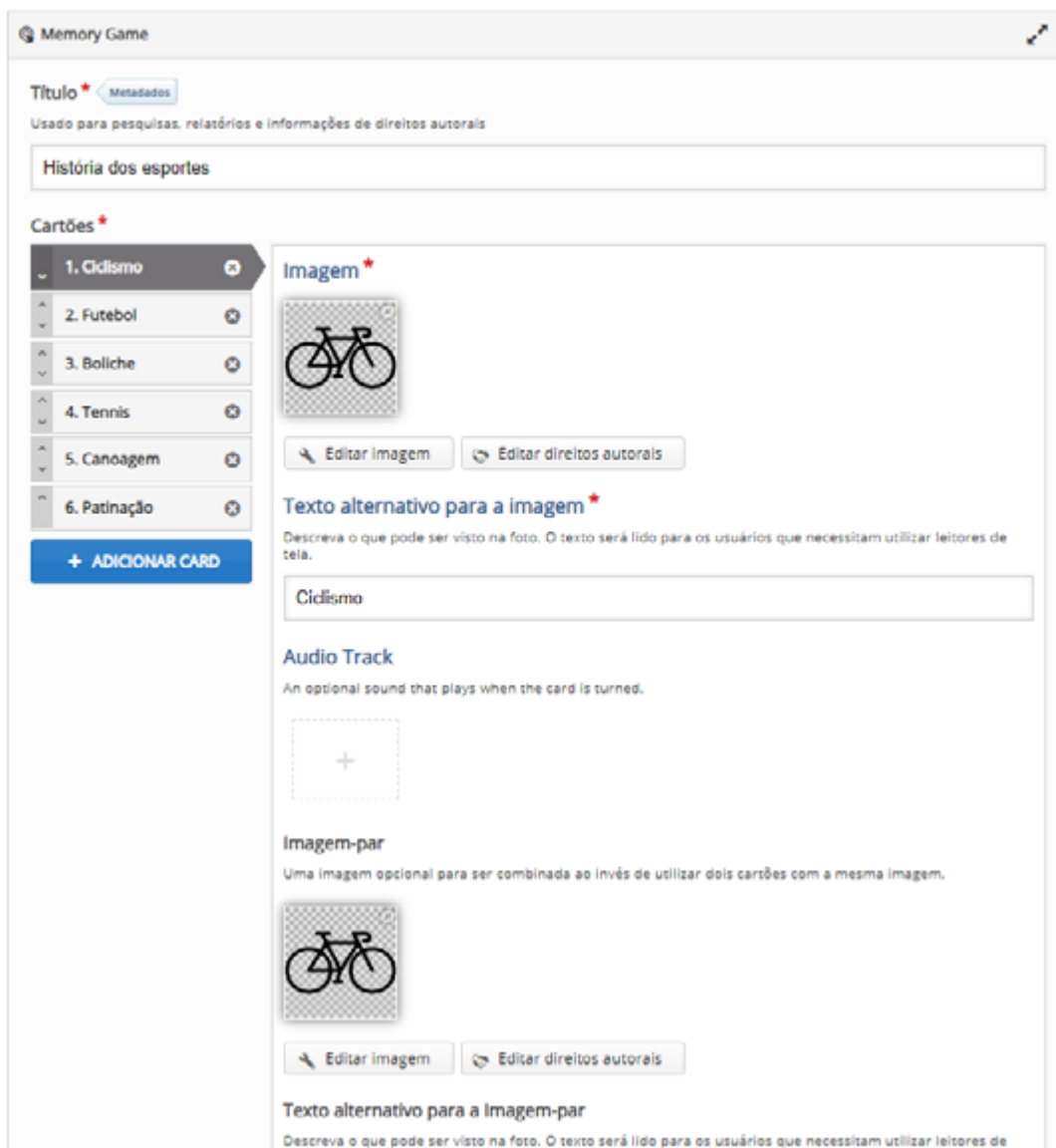
## Memory Game

O recurso permite criar conteúdo do jogo da memória a partir de imagens e textos (opcionais) produzidos pelos autores, ou seja, trata-se de uma técnica de memorização lúdica.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Memory Game**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Memory Game** (Figura 91).

Figura 91 – Tela inicial de configuração da atividade Memory Game



Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “História dos esportes”.
5. **Cartões**: crie os cartões em pares, com imagem, áudio (opcional) e descrição.
  - a. **Imagem**:
    - i. carregue a **primeira imagem**; complete o **texto alternativo**; carregue a **faixa de áudio** (opcional);
    - ii. carregue a **imagem-par**; complete o **texto alternativo**; carregue a **faixa de áudio** (opcional);
    - iii. preencha a descrição (texto curto) que aparecerá quando o usuário virar a combinação correta de duas imagens.
6. Verifique as **Configurações comportamentais** e a **Aparência e percepção**, configurando da maneira desejada.

7. Finalize a configuração da página da atividade.
8. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
9. A atividade está finalizada (Figura 92).

Figura 92 – Atividade Memory Game finalizada e com solução mostrada



Fonte: elaboração própria.

É possível observar que a atividade é cronometrada e que a quantidade de tentativas é mostrada abaixo das imagens.

## Multiple Choice

O recurso é sua ferramenta básica de questionário de múltipla escolha, empregada usualmente para testar o nível de conhecimento sobre determinado tópico.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Multiple Choice**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Multiple Choice** (Figura 93).

Figura 93 – Tela inicial de configuração da atividade Multiple Choice

**Título** \* Metadados

Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

▸ Mídia

**Questão** \*

**Opções disponíveis** \*

▾ Opção ✕ ↑ ↓

**Texto** \*

Correto

▸ Dicas e feedback

**Opção** ✕ ↑ ↓

**Texto** \*

Correto

▸ Dicas e feedback

**ADICIONAR OPTION**

▾ Feedback geral

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade.
5. **Mídia** (opcional): carregue uma mídia (imagem ou vídeo) como parte da questão.
6. **Questão**: informe a pergunta a ser respondida.
7. **Opções disponíveis**: preencha as alternativas de resposta, selecionando a caixa (check box) da opção correta. Use **Adicionar Option** para acrescentar alternativas.
8. Configure as opções de **Feedback geral** (se for de única resposta, terá somente uma faixa de pontuação).
9. Verifique as **Configurações comportamentais**, configurando da maneira desejada (Tentar novamente; Mostrar solução). Escolha o **Tipo de questão**: Automático, Múltipla escolha e Escolha única.
10. Finalize a configuração da página da atividade.
11. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).



## 12. A atividade está finalizada (Figura 94).

Figura 94 – Atividade Multiple Choice finalizada

Qual a diferença entre freios ventilados, perfurados e sólidos? (ENEM 2019)



Da esquerda para a direita: perfurado, ventilado e sólido.  
(No detalhe, a câmara interna do disco ventilado).

Frenagens geram calor. O sistema de freios transforma a energia cinética do movimento em energia térmica por meio do atrito entre as pastilhas de freio e os discos. Em duas linhas, esse é o princípio de funcionamento do freio. Mas há um efeito colateral. Esse calor gerado provoca fadiga dos discos e pastilhas e compromete a eficiência do conjunto de freios. O disco de freio sólido é uma peça só, feita de ferro maciço. A vantagem está em custar mais barato que os outros. Contudo, tem baixo rendimento em situações extremas de frenagem (em descidas de serras, por exemplo) por não ter estruturas que favoreçam seu resfriamento. Por isso, discos sólidos são usados em aplicações mais leves, comuns no eixo dianteiro dos compactos 1,0 e no eixo traseiro de carros maiores, como sedãs e SUV's médios. O modelo ventilado, por sua vez, é formado por dois discos mais finos unidos por uma câmara interna que tem a função de proporcionar uma passagem de ar entre eles, resfriando com mais rapidez o conjunto. Elas estão nos eixos dianteiros dos compactos mais potentes. Mas também aparecem nos eixos traseiros de carros esportivos. Mas esportivos com motores de alto desempenho e carros de luxo têm discos perfurados. Há pequenos furos no disco com o objetivo de aumentar o atrito e dissipar o calor. RODRIGUEZ, H. Disponível em: <http://quatorrodas.abril.com.br>. Acesso em: 22 ago. 2017 (adaptado).

O texto mostra diferentes tipos de discos de freio e defende a eficácia de um modelo sobre o outro. Para convencer o leitor disso, o autor utiliza o recurso de

- definir em duas linhas o princípio de funcionamento do freio de esportivos de alto desempenho com discos perfurados.
- divulgar os modelos de carros que adotam os melhores sistemas de frenagem e resfriamento dos componentes.
- apresentar cada tipo de disco, criticando a forma como eles geram calor nas frenagens.
- comparar o custo, a eficiência e a forma como os discos dissipam o calor da frenagem.
- evidenciar os riscos do baixo desempenho dos diferentes modelos de discos de freio.

Verificar resposta

Fonte: elaboração própria.

## Personality Quiz

O recurso permite definir uma série de questões com alternativas, nas quais cada alternativa é comparada com uma ou mais personalidades. No final do questionário, ocorre a associação com determinada personalidade que mais combina. Existem várias maneiras de tornar este questionário visualmente atraente, como perguntas representativas, alternativas e personalidades usando imagens.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Personality Quiz**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Personality Quiz** (Figura 95).

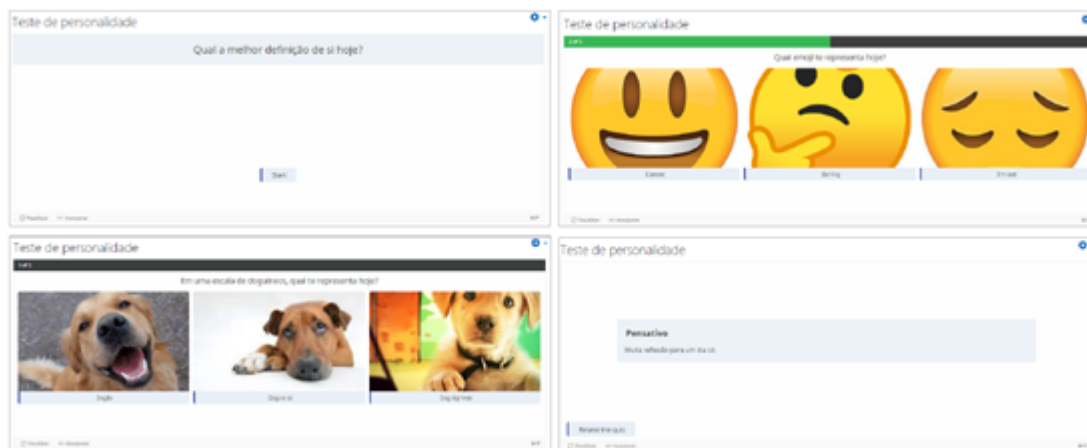
Figura 95 – Tela inicial de configuração da atividade Personality Quiz

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o Título da atividade.
5. **Title screen:** configure a apresentação da atividade.
6. **Result screen:** configuração dos resultados exibidos ao final do teste.
7. **Personality:** configuração das personalidades com nome e descrição. Uma imagem é opcional. Configure quantos perfis de personalidades desejar.
8. **Questions:** formule a primeira questão do teste. Uma imagem é opcional.
9. **Answers:** configure as **respostas** para a questão com **texto** e **personalidade associada** (mesma das anteriores). Uma imagem pode ser atribuída a cada resposta.

10. Repita o procedimento de configuração de **questões e respostas** quantas vezes for necessário para novas questões.
11. **Start:** configure as opções de início do teste de personalidade (texto de início; progresso; reiniciar).
12. Finalize a configuração da página da atividade.
13. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
14. A atividade está finalizada (Figura 96).

Figura 96 – Atividade Personality Quiz finalizada



Fonte: elaboração própria.

No exemplo acima, utilizamos imagens e associamos com três perfis de personalidades.

## Quiz (Question Set)

O recurso permite criar um conjunto de perguntas ou uma sequência com vários tipos de questionários, como múltipla escolha, preencher lacunas, arrastar e soltar. Também permite feedback personalizado em texto ou vídeo.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Quiz**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Quiz** (Figura 97).

Figura 97 – Tela inicial de configuração da atividade Quiz

H5P Quiz (Question Set)

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

Question Set

**Titulo** Metadados

Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Questionário: perguntas sobre determinado assunto

Quiz introduction

**Background image**

An optional background image for the Question set.

+ Adicionar

**Progress indicator** \*

Question set progress indicator style.

Dots

**Pass percentage** \*

Percentage of Total score required for passing the quiz.

50

**Questions** Textual Default

1. Explorando o ass...  
2. Avançando - Par...  
+ ADICIONAR QUESTION

**Question type** \*

Library for this question.

Multiple Choice

Copiar Paste & Replace

**Titulo** Metadados

Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Explorando o assunto

Sem título (Image)

**Questão** \*

Questão 01:

**Opções disponíveis** \*

Opção correta

**Texto** \*

Opção correta

Correto

Dicas e feedback

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade.
5. **Quiz introduction**: configure imagem de fundo (opcional), indicador de progresso (textual ou pontos) e porcentagem para avançar.

6. **Questions:** configuração das questões, nos seguintes componentes:
  - a. **Question type** (Tipo de questão): múltipla escolha, arrastar e soltar, preencher espaços em branco, marcar palavras, etc.;
  - b. **Título:** específico da questão;
  - c. **Image** (opcional): inserir imagem ou vídeo na questão;
  - d. **Questão:** preencha a pergunta do tópico;
  - e. **Opções disponíveis:** preencha as alternativas/respostas, selecionando a caixa de marcação da correta. Use **Adicionar Option** caso queira mais opções.
7. **Feedback geral:** configure as opções de retorno.
8. Caso queira um determinado número de questões, digite o número desejado na caixa **Number of questions to be shown**. Também é possível selecionar **Questões randomizadas**, ou seja, selecionadas a partir de um número maior de questões, aleatoriamente.
9. Finalize a configuração da página da atividade. Lembre que atividades como Quiz podem ter notas atribuídas e, caso queira, configure.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. A atividade está finalizada (Figura 98).

Figura 98 – Atividade Quiz finalizada

Questionário: perguntas sobre determinado assunto

Questão 01:

Opção correta

Opção incorreta 2

Opção incorreta 1

Verificar resposta

Reutilizar Incorporar

Questão 02: marque V ou F

True  False

Check

Reutilizar Incorporar

Fonte: elaboração própria.



**ATENÇÃO:** no exemplo recorremos a questões de múltipla escolha e Verdadeiro/Falso, conforme ilustrado. **Verifique** que é possível **verificar** as respostas corretas (Verificar resposta/Check).

# Single Choice Set

O recurso permite criar conjuntos de perguntas com uma resposta correta por pergunta e feedback imediato após o usuário enviar a resposta, bem como resumo ao final.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Single Choice Set**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Single Choice Set** (Figura 99).

Figura 99 – Tela inicial de configuração da atividade Single Choice Set

The screenshot shows the configuration interface for a Single Choice Set activity. At the top, there is a title field containing "Single Choice Set" and a dropdown arrow. Below this are tabs for "Tutorial" and "Exemplo", along with "Copiar" and "Paste & Replace" buttons. The main configuration area is titled "Single Choice Set" and includes a "Metadados" section with a "Título" field containing "Questões de escolha única". Below this is a "Lista de questões" section with "Textual" and "Padrão" tabs. The first question is expanded, showing a "Questão" field with the text "Primeira questão:", three "Alternativa" fields with the text "Alternativa kim", "Alternativa cbo", and "Alternativa osx", and an "Adicionar answer" button. At the bottom, there is a "Segunda questão:" field and an "ADICIONAR QUESTION" button.

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade.
5. **Lista de questões:**
  - a. Escolha um dos modos de edição das questões:
    - i. **Textual:** somente texto, com a questão e as respostas em linhas diferentes e os blocos de questões separados por uma linha em branco; **Padrão:** modo visual, com os campos delimitados. No exemplo, usamos o modo Padrão;
    - ii. **Primeira questão:** digite o enunciado da primeira pergunta;
    - iii. **Alternativas:** digite cada alternativa na caixa correspondente. A primeira será a correta. Use **Adicionar Answer** para acrescentar alternativas;
    - iv. Repita os procedimentos para as demais questões desejadas.
6. **Feedback:** (opcional) configure as faixas de pontuação a partir das perguntas. Exemplo: com duas perguntas estabelecemos duas faixas de pontuação (0%-50%; 51%-100%) (Figura 100).

Figura 100 – Configuração de feedback da atividade Single Choice Set

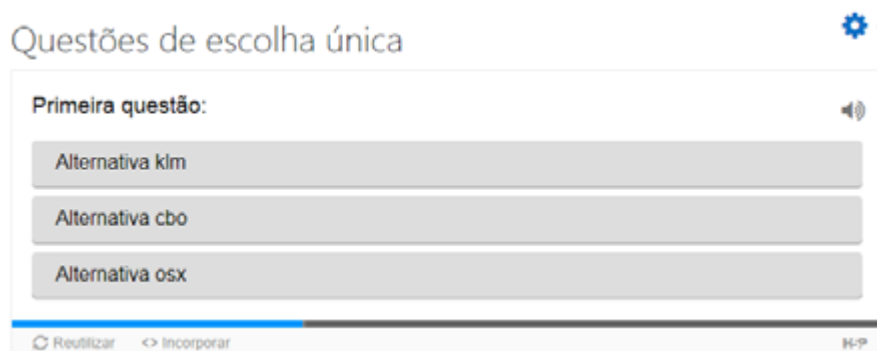
The screenshot shows the configuration interface for a Single Choice Set activity, specifically the 'Feedback geral' (General Feedback) section. The interface is in Portuguese and includes the following elements:

- Feedback geral:** A section with a dropdown arrow and the title 'Feedback geral'. Below it, there is a heading 'Defina feedback customizado para qualquer faixa de pontuação' (Define custom feedback for any score range) and a sub-heading 'Defina feedback para uma faixa de pontuação determinada' (Define feedback for a determined score range).
- Score Ranges and Feedback:** Two rows are shown, each with a score range and a text input field for feedback.
  - Row 1: '0 % - 50 %' with the feedback text 'Preencha o feedback'.
  - Row 2: '51 % - 100 %' with the feedback text 'Preencha o feedback'.
- Buttons:** A blue button labeled 'ADICIONAR RANGE' (Add Range) and a button labeled 'Distribuir igualmente' (Distribute Equally).
- Configurações comportamentais (Behavioral Settings):** A section with a title 'Configurações comportamentais' and several options:
  - Continuar automaticamente** (Continue automatically): vai para a próxima questão automaticamente quando uma alternativa é selecionada.
  - Tempo limite em respostas corretas** (Time limit in correct answers): Valor em milissegundos (Value in milliseconds) set to 2000.
  - Tempo limite em respostas incorretas** (Time limit in incorrect answers): Valor em milissegundos (Value in milliseconds) set to 3000.
  - Habilitar efeitos sonoros** (Enable sound effects).
  - Habilitar botão Tentar novamente** (Enable Try Again button).
  - Habilitar botão Mostrar solução** (Enable Show Solution button).
  - Porcentagem de aprovação** (Approval percentage): Porcentagem da pontuação total requerida para passar no teste. (Percentage of the total score required to pass the test.) set to 100.
- Footer:** A section titled 'Sobreposição de texto e traduções' (Text overlap and translations).

Fonte: elaboração própria.

7. Finalize a configuração da página da atividade.
8. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
9. A atividade está finalizada (Figura 101).

Figura 101 – Atividade Single Choice Set finalizada



Fonte: elaboração própria.

Finalizada a atividade, ressaltamos que é permitido marcar apenas uma alternativa, verificar as respostas e tentar novamente.

## Speak the Words

O recurso permite criar perguntas que serão respondidas pelo usuário por áudio/voz (como tradução, falando as palavras).

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Speak the Words**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Speak the Words** (Figura 102).



Figura 102 – Tela inicial de configuração da atividade Speak the Words

The screenshot shows the configuration screen for the 'Speak the Words' activity. At the top, there is a header with the H5P logo and the activity name 'Speak the Words'. Below the header, there are two buttons: 'Exemplo' and 'Copiar'. To the right, there are 'Copiar' and 'Paste & Replace' buttons. The main configuration area is titled 'Speak the Words' and contains several sections:

- Título \*** (Title): A text input field containing 'Responda em áudio em língua inglesa'. A 'Metadados' button is next to it. Below the field is a note: 'Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais'.
- Descrever tarefa \*** (Describe task): A text input field containing 'Qual é a capital dos Estados Unidos?'.
- Respostas aceitas \*** (Accepted answers): A list of accepted answers. Each item has a 'Resposta aceita' header, a close button, and a text input field. The first item contains 'Washington'. The second item contains 'Washington, D.C.'. Below the list is an 'Adicionar item' button.
- Texto de resposta incorreta \*** (Incorrect response text): A text input field containing 'Resposta incorreta'.
- Texto de resposta correta \*** (Correct response text): A text input field containing 'Resposta correta'.
- Linguagem de entrada da fala \*** (Speech input language): A dropdown menu currently set to 'English(US)'.

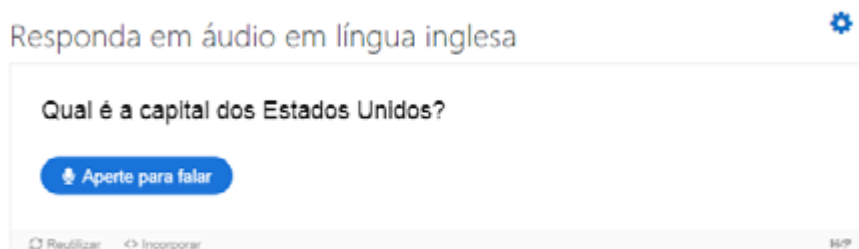
At the bottom of the configuration area, there is a link: 'Sobreposição de texto e traduções'.

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Responda em áudio em língua inglesa”.
5. **Descreva a tarefa**: detalhe a tarefa ou questão a ser respondida em áudio/fala.
6. **Respostas aceitas**: informe uma ou mais respostas aceitas. Use **Adicionar item** para acrescentar respostas possíveis.
7. Configure:
  - a. Texto de resposta incorreta: “Resposta incorreta”
  - b. Texto de resposta correta: “Resposta correta”
  - c. Linguagem de entrada da fala: Idioma do áudio

8. Finalize a configuração da página da atividade.
9. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
10. A atividade está finalizada (Figura 103).

Figura 103 – Atividade Speak the Words finalizada



Fonte: elaboração própria.

## Speak the Words Set

Da mesma forma que o recurso Speak the Words, permite criar perguntas, agora em um conjunto, que serão respondidas pelo usuário por áudio/voz (como tradução, falando as palavras).

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Speak the Words Set**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Speak the Words Set** (Figura 104).

Figura 104 – Tela inicial de configuração da atividade Speak the Words Set

H5P Speak the Words Set

Exemplo Copiar Paste & Replace

Speak the Words Set

Título \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Introduction

Questions \*  
1. Responda em áudio...  
2. Responda em áudio...  
+ ADICIONAR QUESTION

Título \* Metadados Copiar Paste & Replace  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Responda em áudio em língua inglesa

Descrever tarefa \*  
Qual o país mais populoso do mundo?

Respostas aceitas \*  
Resposta aceita  
China  
Adicionar Item

Texto de resposta incorreta \*  
Resposta incorreta

Texto de resposta correta \*  
Resposta correta

Linguagem de entrada da fala \*  
English(US)

Overall Feedback  
Define custom feedback for any score range

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Responda em áudio em língua inglesa”.
5. **Descreva a tarefa**: detalhe a tarefa ou questão a ser respondida em áudio/fala.
6. **Respostas aceitas**: informe uma ou mais respostas aceitas. Use **Adicionar item** para acrescentar respostas possíveis.

7. Configure:
  - a. Texto de resposta incorreta: “Resposta incorreta”
  - b. Texto de resposta correta: “Resposta correta”
  - c. Linguagem de entrada da fala: Idioma do áudio
8. **Adicionar Question:** adicione as novas questões do conjunto e repita as configurações detalhadas acima.
9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. A atividade está finalizada.

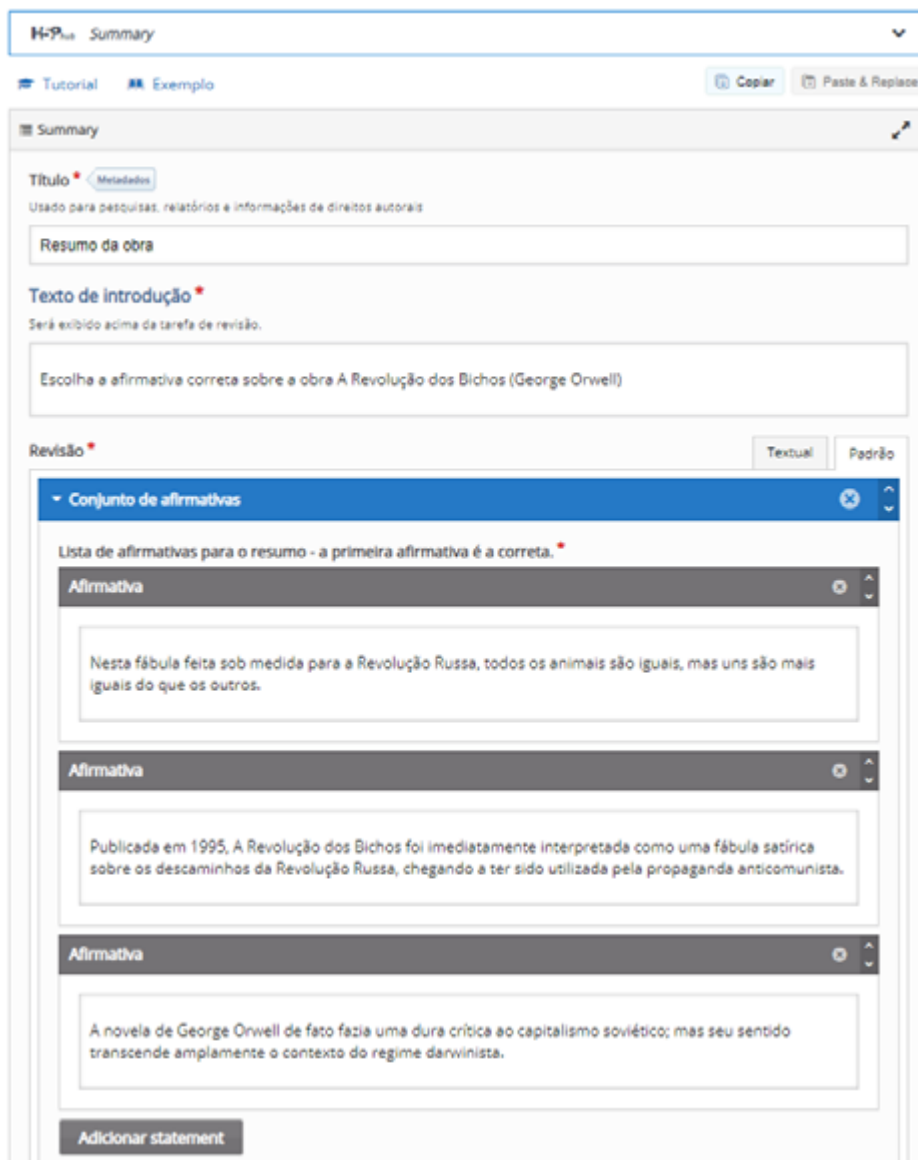
## Summary

O recurso permite criar interativamente um resumo de determinado tópico, possibilitando o fortalecimento de conteúdos vistos, incentivando os alunos a criarem resumos interativos.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Summary**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Summary** (Figura 105).

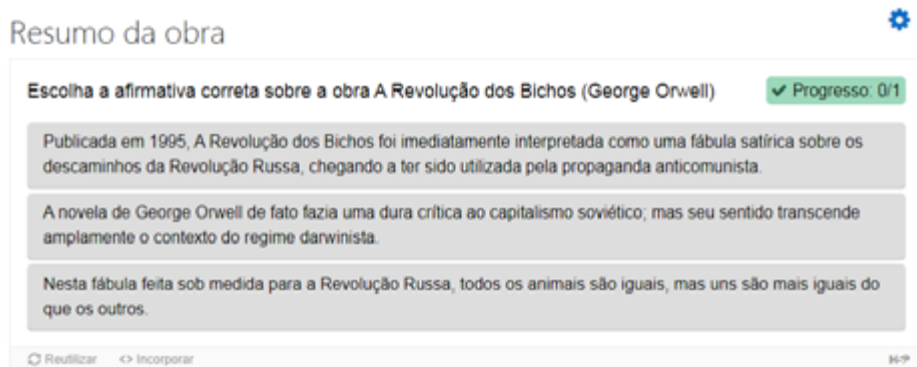
Figura 105 – Tela inicial de configuração da atividade Summary



Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Resumo da obra”.
5. **Texto de introdução**: instruções exibidas acima da tarefa de revisão.
6. **Revisão**:
  - a. **Conjunto de afirmativas**: preencha as afirmativas de acordo com a obra e lembrando que a primeira afirmativa que será preenchida é a correta.
  - b. Use **Adicionar Statements** para adicionar novos tópicos.
7. Finalize a configuração da página da atividade.
8. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
9. A atividade está finalizada (Figura 106).

Figura 106 – Tarefa com recurso Summary finalizada



Fonte: elaboração própria.

Na tarefa finalizada, o usuário pode selecionar a alternativa correta e verificar as incorretas entre as apresentadas, bastando clicar nas alternativas.

## Timeline

O recurso permite criar uma linha do tempo de eventos, em ordem cronológica. Para cada evento, é possível adicionar imagens e textos.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Timeline**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Timeline** (Figura 107).

Figura 107 – Tela inicial de configuração da atividade Timeline

H5P Timeline

Tutorial Exemplo Copiar Paste & Replace

Timeline

Título \* Metadados  
Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais

Movimentos artísticos contemporâneos

Principais marcos dos movimentos artísticos p...

Linha principal \*  
A linha do tempo principal vai aqui (primeira página)

Principais marcos dos movimentos artísticos para o design e a publicidade

Texto de corpo  
O corpo da linha do tempo principal vai aqui (primeira página).

O diagrama apresenta de maneira resumida os movimentos formadores do design moderno. Não há precisão nas datas de início e fim de cada movimento.

Nível de zoom padrão  
Isso mudará o nível de zoom padrão. Equivalente a pressionar o botão de zoom o número especificado de vezes. Números negativos reduzem o zoom. O padrão é 0.

0

Imagem de fundo  
Imagem exibida no plano de fundo.

Editar imagem Editar direitos autorais

Altura \*  
A altura em pixels

600

Asset

Datas \*  
Adicione algumas datas à sua linha do tempo!

1890

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Movimentos artísticos”.
5. **Linha do tempo:**
  - a. **Linha principal:** texto de abertura da linha do tempo apresentada.
  - b. **Texto de corpo:** texto da primeira página (opcional).
  - c. **Imagem de fundo** (opcional).
  - d. **Altura:** padrão 600 pixels.

6. **Datas:** insira as informações dos tópicos dos intervalos de tempo da linha (Figura 108).
  - a. **Data inicial** (obrigatória) e final (opcional)
  - b. **Título**
  - c. **Texto de corpo:** descrição do evento detalhado.
  - d. **Asset:** permite incluir mídias (de uma URL), imagem em miniatura, créditos e legenda (acessibilidade).

Figura 108 – Configuração de datas da Timeline

The image shows a user interface for configuring timeline data. It features two distinct sections, each with a dark header bar containing a year and a close button. The first section is for the year 1890. It includes fields for 'Data inicial' (1890), 'Data final' (1910), 'Título' (Art Nouveau), and 'Texto de corpo' (A Art Nouveau foi um movimento na história do design, inaugurando um tipo de "novo modernismo" Na arquitetura, ela se caracterizou por representar alguns detalhes, não um estilo propriamente dito. ... A arte e a arquitetura Nouveau floresceram nas principais cidades da Europa entre 1890 e 1914.). Below these is a 'Marcações' section with a text input field and a URL input field containing 'https://laart.art.br/wp-content/uploads/2019/...'. The second section is for the year 1907, with 'Data inicial' (1907), 'Data final' (1914), and 'Título' (Cubismo).

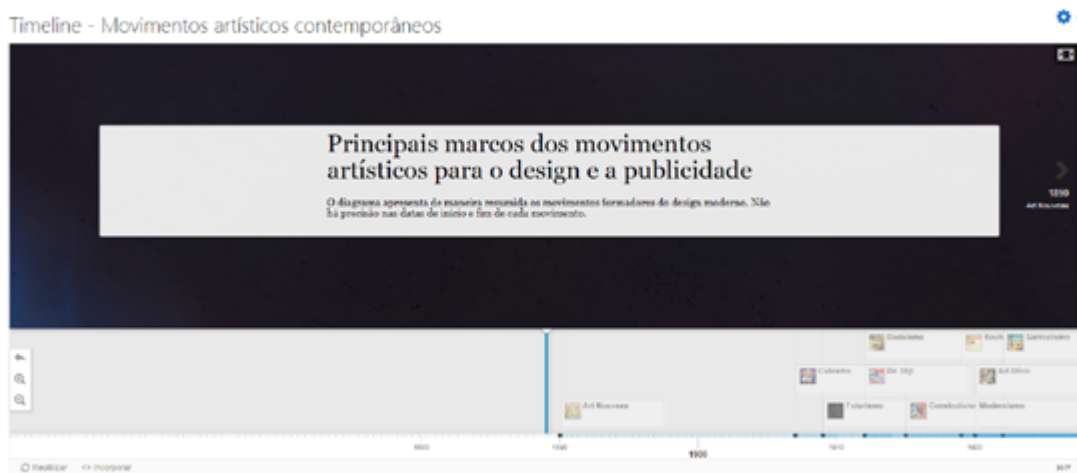
Fonte: elaboração própria.



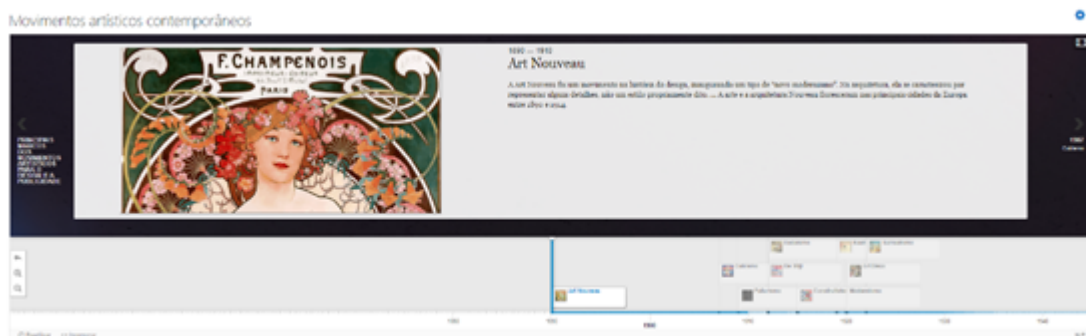
7. Repita os procedimentos para quantos itens quiser na linha do tempo. Use **Adicionar item** para incluir novos tópicos.
8. Configure o Idioma.
9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. A atividade está finalizada (Figura 109).

Figura 109 – Tarefa com recurso Timeline finalizada

Tela 1



Tela 2



Fonte: elaboração própria.



**ATENÇÃO:** Na tarefa finalizada podemos observar a organização da linha do tempo, na parte inferior, e a ênfase em determinado intervalo na tela em exibição, podendo ser mostrado em tela cheia.

# True/False Question

O recurso permite criar uma linha do tempo de eventos, em ordem cronológica. Para cada evento, é possível adicionar imagens e textos.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **True/False Question**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > True/False Question** (Figura 110).

Figura 110 – Tela inicial de configuração da atividade True/False Question

The screenshot shows the configuration interface for a True/False Question in H5P. At the top, there is a breadcrumb trail: 'H5P > True/False Question'. Below this, there are tabs for 'Tutorial' and 'Exemplo', and buttons for 'Copiar' and 'Paste & Replace'. The main configuration area is titled 'True/False Question' and contains several sections: 'Título' (Title) with a 'Metadados' button and a description 'Usado para pesquisas, relatórios e informações de direitos autorais', with the text 'Coronavírus' entered; 'Media' (Media) section; 'Question' section with a rich text editor containing the text 'Todas as informações que circulam sobre a COVID-19 são corretas?'; and 'Correct answer' section with radio buttons for 'True' and 'False', where 'False' is selected. Below the radio buttons are two expandable sections: 'Cheque sempre a fonte da notícia e confie nos...' and 'Sobreposição de texto e traduções'.

Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Coronavírus”.
5. **Media**: carregue uma imagem ou vídeo relativo à pergunta.
6. **Question**: escreva a questão da atividade.
7. **Correct answer**: marque a alternativa correta, verdadeira (True) ou falsa (False).
8. **Behavioral settings**: configure opções como **Tentar novamente**, **Mostrar solução** e **Feedback** para a resposta correta ou errada.
9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. A atividade está finalizada (Figura 111).

Figura 111 – Tarefa True/False Question finalizada e com feedback



Fonte: elaboração própria.

Na tarefa finalizada, podemos observar o Feedback a partir da seleção da alternativa incorreta, além das possibilidades de Mostrar solução e Tentar novamente.

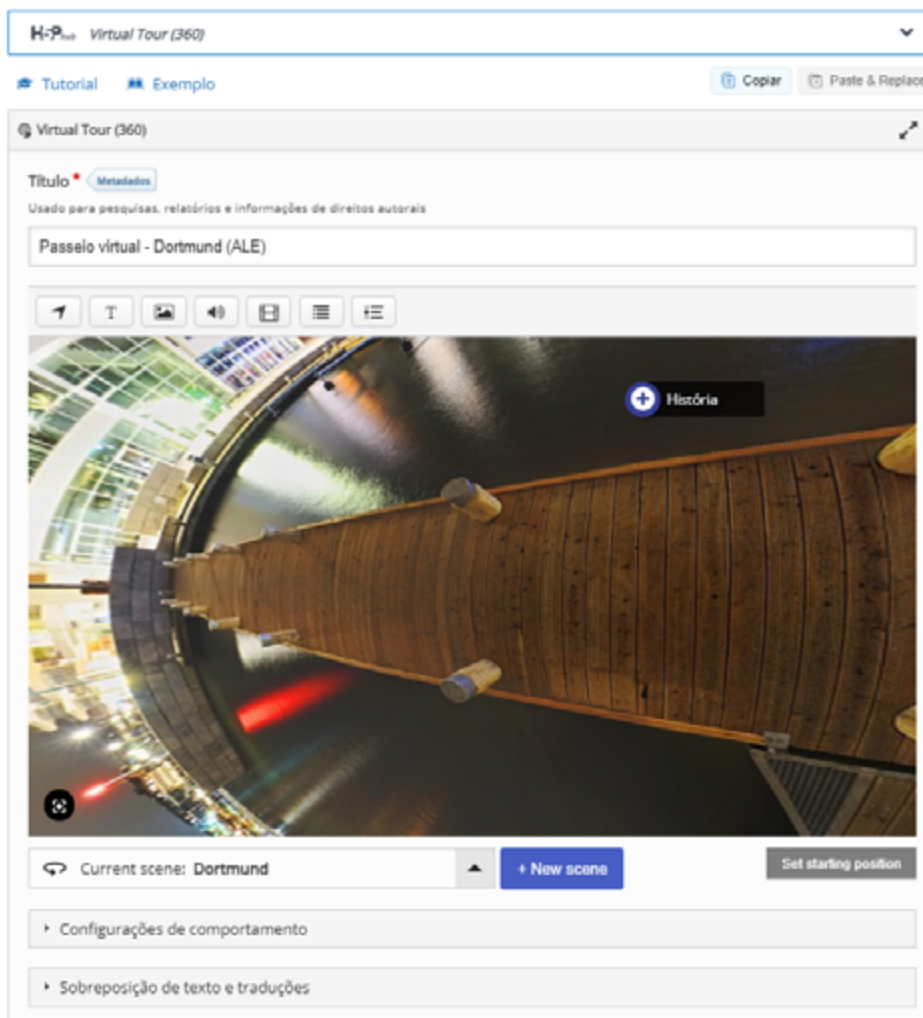
## Virtual Tour (360)

O recurso permite adição de perguntas, texto e interações a vários ambientes 360°, permitindo visitas virtuais a espaços e lugares, com informações pontuais sobre o local, no formato pretendido. Lembrete: as imagens devem ter sido feitas do mesmo ponto, permitindo a simulação em 360°.

Siga os seguintes passos para inserir uma atividade **Virtual Tour (360)**:

1. **Adicionar uma atividade > Conteúdo Interativo H5P.**
2. Defina a **descrição** e selecione ou não a opção **Mostra descrição na disciplina**, conforme preferir.
3. **Criar Conteúdo > Virtual Tour (360)** (Figura 112).

Figura 112 – Tela inicial de configuração da atividade Virtual Tour (360)



Fonte: elaboração própria.

4. Configure o **Título** da atividade. Exemplo: “Passeio virtual – Dortmund (ALE)”.

5. **Cenas:**

a. Clique em **New scene** para iniciar uma nova cena;

b. **Tipo de cena:** selecione imagem 360° ou estática;

c. Carregue uma imagem como **Fundo da cena** e atribua direitos autorais;

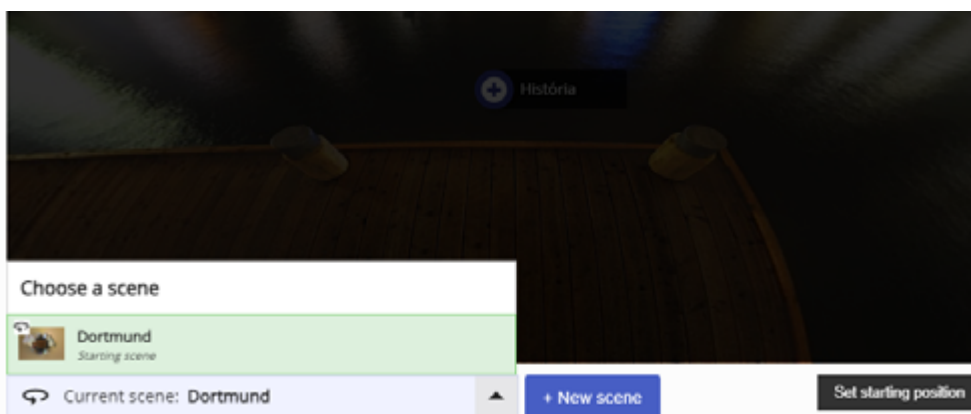
d. Escolha o **Estilo de botão:** Nova cena (flecha) ou Mais informações (extra);

e. Associe um áudio (opcional);

f. Clique em **Done** para finalizar.

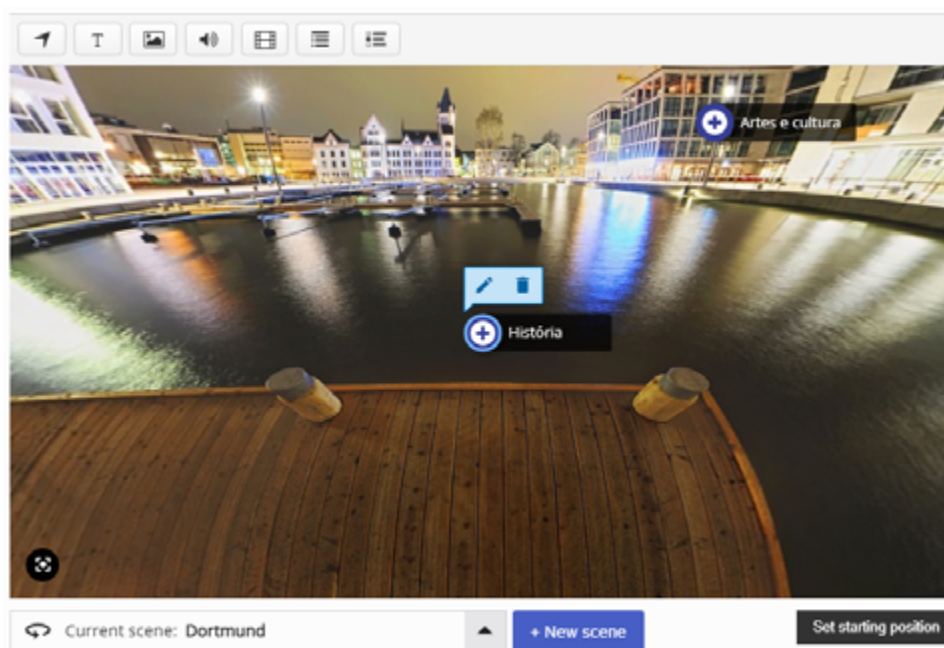
g. Verifique que na parte inferior da imagem aparece a Cena corrente, nomeada (Figura 113). Caso queira editar, basta clicar na seta ao lado do nome atribuído e escolher a opção Edit (também é possível deletar ou ir para outra cena) (Figura 114).

Figura 113 – Cena atual da atividade Virtual Tour (360)



Fonte: elaboração própria.

Figura 114 – Opções de edição de cena na atividade Virtual Tour (360)

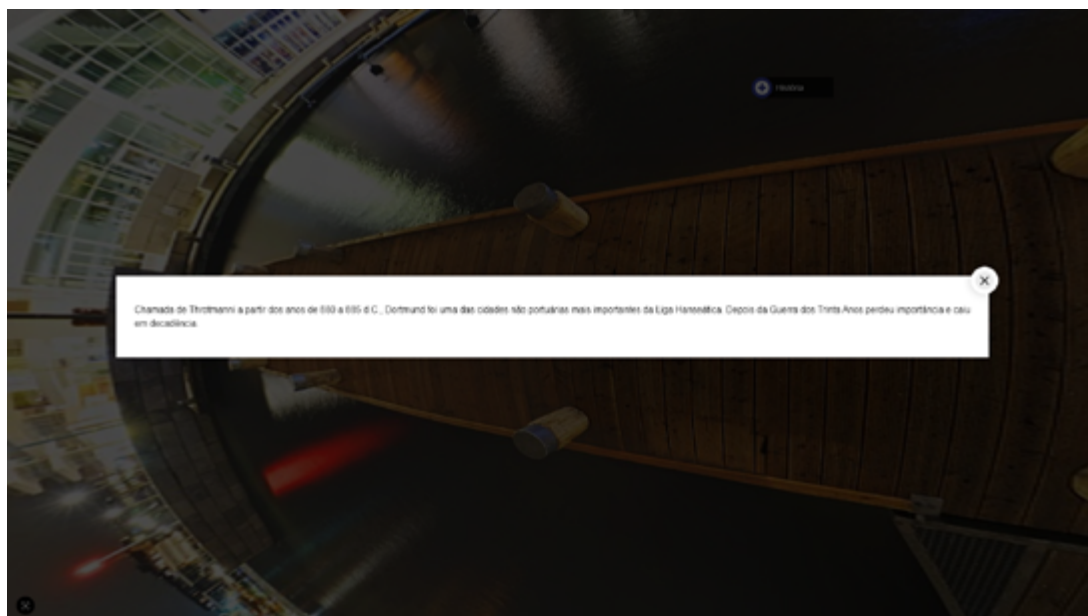


Fonte: elaboração própria.

6. **Adições:** para inserir elementos na cena, basta recorrer aos ícones acima da imagem:
  - a. **Flecha:** ir para uma próxima cena;
  - b. **T (texto):** mais informações;
  - c. **Outros:** Imagem, vídeo, áudio, resumo ou questão de escolha simples;
  - d. Cada opção escolhida terá sua própria configuração, resumida a título, elemento (áudio, vídeo, imagem) e texto complementar sobre.
7. Adicione quantas cenas precisar.
8. Configurações de comportamento: configure opções de comportamento, como Audio global (associar um áudio), qualidade de renderização e posição do nome.

9. Finalize a configuração da página da atividade.
10. Salve a atividade (**Salvar e voltar ao curso** ou **Salvar e mostrar**).
11. A atividade está finalizada (Figura 115).

Figura 115 – Atividade Virtual Tour 360 finalizada



Fonte: elaboração própria.

O usuário pode mover a imagem, de acordo com as possibilidades, e clicar nas inserções feitas (texto, imagem, vídeo, etc.) no passeio panorâmico. **Também** é possível visualizar em tela cheia, melhorando a noção espacial do ambiente.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tutorial aqui finalizado apresenta os principais recursos do Conteúdo Interativo H5P, com vistas à aplicação em atividades de ensino no Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle da Universidade Federal de Santa Maria, especialmente em atividades do ensino remoto, que demandam estratégias de aprendizagem voltadas às tecnologias em educação.

Novas aplicações são desenvolvidas com certa frequência pela comunidade H5P, o que nos permite atualizar o material assim que necessário. Da mesma forma, algumas aplicações ora detalhadas podem ser descontinuadas futuramente.

Desejamos bom proveito do material!

# REFERÊNCIAS

H5P. Site oficial H5P. Disponível em: <https://h5p.org/>. Acesso em: 11 mai. 2021.