UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS

Y HUMANÍSTICAS

CARRERA

PEDAGOGÍA DE LA – INFORMÁTICA

H5P COMO RECURSOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE ANIMACIÓN A LA LECTURA, CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO AGOSTO – DICIEMBRE 2025.

AUTORES:

RAMOS REA ROMMEL ALEJANDRO

BAYAS LLUGCHA ALEX DAVID

TUTOR:

ING. ELIZABETH ALEZANDRA VELOZ.

2025

I. DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo consagro, en primer lugar, a Dios, fuente inagotable de fortaleza y sabiduría, quien me ha guiado con luz y esperanza en cada paso de este camino

A mis padres, por su infinita paciencia y empatía, virtudes la cuales me acompañaron en cada momento de este proceso, su sacrificio y entrega han sido la base sobre la cual se erige este logro, que hoy puedo compartir con orgullo y gratitud

A mi novia y futura esposa, por su apoyo incondicional, su comprensión en momentos difíciles y por ser mi compañera de sueños y esperanza, su presencia ha sido un faro de motivación y ternura que me impulso a continuar con firmeza

Rommel Alejandro Ramos Rea

Dedico este trabajo, ante todo, a Dios, quien me ha dado la fuerza, la visión y la sabiduría necesarias para avanzar en este camino, paso a paso, y llegar a este punto. Queridos hermanos y hermanas, gracias por su amor incondicional, paciencia y apoyo. Son un pilar esencial en mi vida y un ejemplo de trabajo constante, honestidad y

perseverancia. Su presencia y sus palabras son mi motor diario para nunca rendirme.

A mis padres que siempre me han amado, comprendido y empatizado durante todo este proceso. Su dedicación y sacrificio son esenciales para avanzar con firmeza y esperanza sólidas.

Finalmente, agradezco profundamente a la Universidad Estatal de Bolívar y a sus docentes por abrirme sus puertas y por el entusiasmo, orientación y conocimiento que me han brindado. Este trabajo refleja todo lo que he aprendido y el apoyo que he recibido.

Alex David Bayas Llugcha

II. AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a dios, por concederme la fortaleza, la sabiduría y la serenidad necesarias para culminare este proceso académico. A mi familia, por su apoyo constante, paciencia y ejemplo de perseverancia. A mi novia, por su compañía y motivación en los momentos más

desafiantes.

Rommel Alejandro Ramos Rea

Estoy muy agradecido con Dios por guiarme siempre y darme la fuerza para seguir adelante cada día y llevarme a este momento significativo de mi formación profesional.

Agradezco profundamente a mi familia, especialmente a mi madre, por su amor, apoyo y comprensión incondicional. Su confianza y paciencia en mí ha sido una motivación invaluable durante todo este proceso. Queridos hermanos y hermanas, gracias por sus palabras de aliento y por estar siempre ahí para mí, incluso en los peores momentos. Me gustaría agradecer a mis profesores y compañeros que estuvieron involucrados en este proceso de aprendizaje que tuvo un gran impacto en mi vida, así como a mi tutor de proyecto por su guía, paciencia y apoyo inquebrantable.

Alex David Bayas Llugcha

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Elizabeth Alexandra Veloz Segura, Phd.

CERTIFICA:

Que el informe final de la Propuesta Tecnológica titulado: **H5P COMO RECURSOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE ANIMACIÓN A LA LECTURA, CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO AGOSTO – DICIEMBRE 2025.** Elaborado por los autores Ramos Rea Rommel Alejandro Y Bayas Llugcha Alex David, Egresados de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado con las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, Diciembre de 2025



Ing. Elizabeth Alexandra Veloz Segura, Phd

UEB | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

BIBLIOTECA GENERAL

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Alex David Bayas Llugcha y Rommel Alejandro Ramos Rea portadores de la Cédula de Identidad No 0250305729 y 0250064680 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: "H5p como recursos educativos en el proceso de enseñanza en la asignatura de animación a la lectura, con los estudiantes de octavo año de educación general básica, en la Unidad Educativa "San Pedro", cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo agosto – diciembre 2025." Modalidad propuesta tecnológica, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Alex David Bayas Llugcha
Firma

Rommel Alejandro Ramos Rea
Firma

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestos en el presente informe final de trabajo de integración curricular – propuesta tecnológica **H5P COMO RECURSOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE ANIMACIÓN A LA LECTURA, CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO AGOSTO – DICIEMBRE 2025.** son de exclusiva responsabilidad de los autores RAMOS REA ROMMEL ALEJANDRO y BAYAS LLUGCHA ALEX DAVID, quienes han desarrollado el contenido a partir de un proceso de investigación riguroso, sustentado en información teórica y práctica, garantizando la originalidad del trabajo y asumiendo plenamente la veracidad, interpretación y conclusiones derivadas del estudio realizado.

Alex David Bayas Llugcha
0250305729

Rommel Alejandro Ramos Rea
0250064680

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

Notaría Tercera del Cantón Guaranda
Msc.Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

....rio
Nº ESCRITURA: 20260201003P00905
DECLARACION JURAMENTADA
OTORGADA POR: RAMOS REA ROMMEL ALEJANDRO y BAYAS LLUGCHA ALEX DAVID
CUANTIA: INDETERMINADA
DI: 2 COPIAS **J.G.**
Factura: 001-005-000004513

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy uno de abril del dos mil veintiséis, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen: **RAMOS REA ROMMEL ALEJANDRO,** soltero, celular 0988386602, domiciliado en el cantón Guaranda; y **BAYAS LLUGCHA ALEX DAVID,** soltero, celular 0962994489, domiciliado en el cantón Guaranda, por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, además autorizan el tratamiento de sus datos personales en este instrumento público; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguientes el presente trabajo de investigación titulado **"H5P COMO RECURSOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE ANIMACIÓN A LA LECTURA, CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO AGOSTO -DICIEMBRE 2025".** Es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención de título de Licenciados en Pedagogía de la Informática, de la Facultad, Ciencias de la Educación Sociales, filosóficas y Humanísticas, en la Universidad Estatal de Bolívar. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, queda incomparada al protocolo de esta notaria aquella se ratifica y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.

RAMOS REA ROMMEL ALEJANDRO
C.C. 0250064680

BAYAS LLUGCHA ALEX DAVID
C.C. 0250305729

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

V. INDICE

CONTENIDOS

AUTORES: 1
I. DEDICATORIA 2
II. AGRADECIMIENTO 3
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 5
IV. AUTORÍA NOTARIADA 7
V. INDICE 9
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 11
VIII. INTRODUCCIÓN 14
1 TEMA 15
2 ANTECEDENTES 15
3 PROBLEMA 17
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 17
3.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 18
4 JUSTIFICACIÓN 19
5 OBJETIVOS 20
5.1 Objetivo general 20
5.2 Objetivos específicos 20
6 MARCO TEÓRICO 21
- H5P 21
  - H5P en la educación 21
  - Características de H5P 22
  - Ventajas de H5P 22
  - Tipos de actividades interactivas en H5P 23
  - Beneficios en el aula 24
- Proceso de enseñanza 25
  - Tipos de Aprendizaje: 25
  - Relación entre enseñanza-aprendizaje 26
- Las TIC 26
  - Las TIC en la educación 27
  - TIC y su impacto en la educación 27
  - Ventajas de las Tics en la educación 28

❖ ESTRATEGIAS CON TIC 29
6.1 TEORÍA LEGAL 30
6.2 TEORÍA REFERENCIAL 33
6.2.1 Ubicación geografía de la Unidad Educativa San Pedro 34
7 MARCO METODOLÓGICO 35
7.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN 35
7.2 DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO 35
7.2.1 Estudio Descriptivo 35
7.2.2 Estudio Transversal 36
7.3 MÉTODOS 36
7.3.1 Inductivo – Deductivo 36
7.3.2 Bibliográfico 37
7.3.3 Técnicas empleadas 37
7.3.4 Entrevista al Docente 38
7.4 UNIVERSO Y MUESTRA 38
7.5 PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN 39
8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 39
9 CONCLUSIONES 49
10 PROPUESTA TECNOLÓGICA 50
10.1 TITULO 50
10.2 INTRODUCCIÓN 50
10.3 OBJETIVOS 51
10.3.1 GENERAL 51
10.3.2 ESPECIFICOS 51
10.4 DESARROLLO 51
11 BIBLIOGRAFIA 59
12 ANEXOS 61

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente estudio contempla el uso del H5P como recurso didáctico para la elaboración de materiales didácticos digitales y la introducción del H5P como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza de la educación general básica de octavo año de la unidad educativa San Pedro, y se presenta en forma de diseño descriptivo.

Esta propuesta se enfoca en implementar H5P como un recurso pedagógico innovador en la enseñanza para promover la lectura a los estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad docente “San Pedro”. Debido a los métodos tradicionales de lectura pasiva y debates estáticos, nos enfrentamos a una notable falta de motivación para leer, que se ve exacerbada aún más por la preferencia de los jóvenes por las redes sociales y los contenidos digitales. Esto resulta en bajos niveles de comprensión lectora, análisis crítico, hábitos de lectura, se manifiesta como apatía en clases que fomentan la lectura y requiere enfoques creativos para estimular el interés.

La implementación de esta herramienta se justifica por la urgencia de adaptar la educación a los nativos digitales, integrando H5P para crear experiencias interactivas que vayan más allá de la rigidez tradicional y alineándose con políticas de ecuatorianas como el plan decenal de educación que promueve las TIC inclusivas. Contribuimos académicamente demostrando efectividad en entornos rurales, promoviendo la equidad educativa y proporcionando un modelo replicable para aumentar la motivación y las habilidades de lectura en entornos con recursos limitados.

El objetivo de este estudio es utilizar H5P para mejorar la animación de la lectura para estudiantes de octavo grado de agosto a diciembre de 2025. La información específica diagnostica las limitaciones de las estrategias actuales, destaca el apoyo científico de H5P para el aprendizaje activo y diseña intervenciones utilizando actividades como cuestionarios y multimedia para medir los avances en la comprensión de los estudiantes.

Este estudio integra las TIC como herramienta para apoyar el aprendizaje

personalizado (Prensky, 2001), detalla H5P en términos de su compatibilidad con Moodle y sus tipos de contenido (video enriquecido, arrastrar y soltar), e investiga el aprendizaje educativo significativo en comparación con el aprendizaje tradicional, con apoyo regulatorio de LOEI y UNESCO que enfatizan la innovación digital en el aula básica.

Este estudio aplicó ambos enfoques de un diseño descriptivo transversal mixto, recopiló datos a lo largo del tiempo sin ninguna manipulación experimental y combinó triangulación cuantitativa (encuesta) y cualitativa para analizar mejor las percepciones actuales de H5P entre 44 estudiantes y 1 maestro. También incluye un enfoque inductivo-deductivo para generalizar los resultados, una bibliografía para sustentar la teoría, una encuesta Likert sobre motivación lectora antes y después del H5P y entrevistas semiestructuradas a docentes procesadas con análisis estadístico descriptivo y codificación de la temática.

Los resultados de este estudio proporcionaron información valiosa sobre la efectividad del H5P como recurso didáctico, contribuyendo así al mejoramiento de las prácticas docentes en la unidad Educativa “San Pedro” y brindando un modelo replicable en otras instituciones educativas. Además, se espera que los resultados sirvan de base para futuras investigaciones en el campo de la educación digital y el uso de la tecnología en el aula.

Mediante el uso de H5P, los estudiantes obtienen una comprensión más profunda de las lecturas recomendadas, mejoran su desempeño en la materia y, en última instancia, se sienten mejor preparados para enfrentar futuros desafíos de aprendizaje.

VII. ABSTRACT

This study examines the use of H5P as a didactic resource for developing digital teaching materials and its introduction as a support tool in the teaching process for 8th-grade students at the San Pedro Educational Unit. It is presented as a descriptive study.

This proposal focuses on implementing H5P as an innovative pedagogical resource to promote reading among 8th-grade students at the San Pedro Educational Unit. Due to

traditional methods of passive reading and static discussions, we face a significant lack of motivation to read, which is further exacerbated by young people's preference for social media and digital content. This results in low levels of reading comprehension, critical analysis, and reading habits, manifests as apathy in classes that promote reading, and requires creative approaches to stimulate interest.

The implementation of this tool is justified by the urgent need to adapt education to digital natives, integrating H5P to create interactive experiences that go beyond traditional rigidity and aligning with Ecuadorian policies such as the ten-year education plan that promotes inclusive ICTs. We contribute academically by demonstrating effectiveness in rural environments, promoting educational equity, and providing a replicable model to increase motivation and reading skills in resource-limited settings.

The objective of this study is to use H5P to enhance reading engagement for eighth-grade students from August to December 2025. The specific information diagnoses the limitations of current strategies, highlights the scientific support for H5P in active learning, and designs interventions using activities such as quizzes and multimedia to measure students' progress in comprehension.

This study integrates ICT as a tool to support personalized learning (Prensky, 2001), details H5P in terms of its compatibility with Moodle and its content types (enriched video, drag and drop), and investigates meaningful educational learning compared to traditional learning, with regulatory support from LOEI and UNESCO that emphasize digital innovation in the basic classroom.

This study applied both approaches of a mixed cross-sectional descriptive design, collecting data over time without any experimental manipulation and combining quantitative (survey) and qualitative triangulation to better analyze current perceptions of H5P among 44 students and 1 teacher. It also includes an inductive-deductive approach to generalize the results, a bibliography to support the theory, a Likert scale survey on reading motivation before and after H5P, and semi-structured interviews with teachers processed with

descriptive statistical analysis and thematic coding.

The results of this study provided valuable information on the effectiveness of H5P as a teaching resource, thus contributing to the improvement of teaching practices at the "San Pedro" Educational Unit and providing a replicable model for other educational institutions. Furthermore, it is hoped that the results will serve as a basis for future research in the field of digital education and the use of technology in the classroom.

Through the use of H5P, students gain a deeper understanding of the recommended readings, improve their performance in the subject, and ultimately feel better prepared to face future learning challenges.

VIII. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información (TIC) cumplen una función fundamental en la formación de los estudiantes, ya que impulsan competencias esenciales como la lectura y el análisis literario, fundamentales tanto para su desarrollo personal como profesional. No obstante, los métodos tradicionales de enseñanza no muchas veces no logran despertar en interés de los estudiantes. Esta generación conocida como la “nativos digitales”, procesa y asimila la información de manera distinta a las generaciones anteriores (Prensky,2001).

La transformación en la forma de relacionarnos con el conocimiento plantea nuevos retos en la transformación de información y evidencia la necesidad de buscar estrategias educativas innovadoras. Como señala Myer (2018), los enfoques clásicos pueden resultar insuficientes para motivar a los estudiantes y fomentar un aprendizaje profundo. En este escenario la incorporación de las TIC en el aula se presenta como una alternativa eficaz para responder a estas demandas.

Las TIC han transformado la enseñanza al ofrecer recursos de multimedia y herramientas interactivas que enriquecen la experiencia educativa. Gracias a estas técnicas los docentes pueden diversificar sus métodos de enseñanza y adaptarse de una mejor manera a los distintos tipos de necesidades de los estudiantes. Además, facilitan la comunicación y

el trabajo colaborativo, generando un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo.

En este sentido, herramientas como H5P se han consolidado como una estrategia efectiva para captar la atención de los alumnos y promover su involucramiento activo en el proceso formativo. Mediante actividades interactivas como cuestionarios, juegos y presentaciones multimedia. H5P no solo constituye a la comprensión de contenidos literarios si no también impulsa el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas vinculados con la motivación hacia la lectura.

Este cambio hacia el aprendizaje basado en las TIC ha creado desafíos en la promoción de la enseñanza de la lectura, y los métodos tradicionales pueden no ser suficientes para motivar a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo (Mayer, 2018). En este contexto, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se consideran una herramienta valiosa que puede transformar el proceso de enseñanza.

1 TEMA

H5p como recursos didácticos en el proceso de enseñanza en la asignatura de animación a la lectura, con los estudiantes de octavo año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “San Pedro”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo Agosto – diciembre 2025.

2 ANTECEDENTES

Este estudio se centra en el importante crecimiento significativo en los últimos años, particularmente en la aparición de nuevas herramientas tecnológicas que facilitan la creación de contenidos educativos. Analizar este contexto es importante para comprender el contexto y la justificación del uso de recursos didácticos los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Indonesia, Wicaksono y Setiarini (2021) realizaron un estudio en el Instituto de Ingeniería de Semarang, Indonesia, con el objetivo de determinar el impacto del uso de H5P para enseñar inglés en un contexto politécnico. Para romper la monotonía del espacio virtual e involucrar aún más a los estudiantes, los investigadores utilizaron métodos activos como

cuestionarios y recursos multimedia durante el estudio observacional y cualitativo de seis meses. Respaldados por datos de investigación, los resultados muestran una mayor motivación, mejoras significativas en las habilidades lingüísticas y mayores niveles de retención de contenidos. Nuestro análisis confirma que H5P puede transformar la enseñanza en una experiencia más atractiva y enriquecedora con altos niveles de aceptación, incluso cuando existen pocos recursos digitales.

Por su parte, Llerena Izquierdo y Zamora Galindo (2025) llevaron a cabo una investigación en la Universidad Politécnica Salesiana de Guayaquil, enfocada en el uso de H5P para fortalecer los procesos de evaluación en cursos de programación. Integrando contenidos interactivos dentro de la plataforma Moodle, evaluaron el impacto de estas herramientas en estudiantes de primer año. Los hallazgos revelaron un incremento del 75% en los puntajes de programación tras la implementación de H5P, acompañado de una mejor participación y comprensión de temas complejos. Tanto estudiantes como docentes valoraron positivamente las evaluaciones interactivas, consolidando a H5P como un recurso eficaz para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en entornos universitarios.

Rodríguez Vargas (L.A.) y Mendoza Torres (J. P. (2024). Un estudio realizado en Colombia se llevó a cabo la implementación de H5P para capacitar a docentes de educación básica en habilidades digitales en la región andina de Colombia. Este estudio se realizó en una institución educativa de Boyacá e investiga el uso de H5P como entorno interactivo para mejorar las habilidades digitales de docentes de primaria y secundaria. Como parte de un enfoque mixto del modelo ADDIE, los autores desarrollaron contenidos diversos, como cuestionarios y presentaciones multimedia, para contrarrestar las herramientas informáticas iniciales de bajo nivel, promoviendo así una mayor autonomía en la creación de recursos educativos. El estudio encuestó a 25 profesores y descubrió que demostraron un nivel básico A1 de habilidades interpersonales desde el principio, con mejoras significativas en el procesamiento de textos y la presentación después de la intervención. Los resultados resaltaron que el 97,7% de los participantes estaban dispuestos a aplicar H5P en su práctica diaria, aumentando así la utilidad y el compromiso de la instrucción en aulas con recursos tecnológicos limitados.

Casi Cruz y Guevara Lucio (2025) llevaron a cabo un estudio en la institución educativa Santa Mariana de Jesús, ubicada en Chimbo provincia de Bolívar, con el objetivo de analizar en uso de H5P como recursos didácticos en la enseñanza de las matemáticas a estudiantes de decimo grado de educación general básica. El trabajo, desarrollado bajo un diseño transversal, busco ofrecer contenidos digitales dinámicos que ayudaran a superar la apatía y el desinterés de los alumnos frente a la materia.

Mediante un enfoque mixto, los autores implementaron actividades interactivas como cuestionarios, juegos y recursos multimedia y evidenciaron que H5P favorece la comprensión de los conceptos matemáticos complejos, al mismo tiempo que impulsa la participación activa dentro del aula. Los hallazgos de H5P aumentaron la motivación de aprendizaje de los estudiantes en un 80%, y los estudiantes que inicialmente no estaban interesados se involucraron activamente en las clases de matemáticas. Las pruebas previas y posteriores a la intervención mostraron que las actividades interactivas mejoraron la comprensión de conceptos complejos en más de un 65 % y mejoraron la retención de conocimientos.

3 PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la situación educativa actual, los estudiantes del Octavo año de la Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro” carecen claramente del deseo de leer libros académicos y literarios. El desinterés por la lectura en muchos estudiantes se relaciona con la creciente preferencia por dedicar tiempo a los recursos didácticos y redes sociales. En las aulas las estrategias tradicionales suelen limitarse a prácticas de lectura básicas y poco dinámicas, lo que no logra captar la atención de los jóvenes ni fomenta habilidades como el análisis crítico, la comprensión lectura o el pensamiento de orden superior.

Ante esta realidad, está claro que necesitamos adoptar nuevas formas de transformar la experiencia de lectura mediante el uso de recursos didácticos interactivos. En este contexto, H5P se presenta como una opción educativa eficaz, ya que permite crear contenidos llamativos, interactivos y dinámicos, fomentando la participación activa de los estudiantes

en el proceso educativo y despertando su interés.

De manera más amplia la lectura constituye una competencia esencial para el desarrollo personal y el progreso social. Sin embargo, los sistemas educativos actuales enfrentan obstáculos como la baja motivación de los alumnos y los escases de materiales tecnológicos.

Desde una perspectiva intermedia, los métodos tradicionales son ampliamente utilizados para estimular la lectura en entornos educativos en Ecuador, especialmente en la Provincia de Bolívar, pero esto no necesariamente es adecuado para los niños de hoy que han crecido con dispositivos y contenidos en línea. Como resultado, la motivación por leer disminuye y, cuando surgen problemas, se promueven conexiones auténticas y colaborativas con libros y contenidos escritos de todo tipo.

En la unidad educativa San Pedro se evidencio que los estudiantes de octavo año, dentro del plan de estudios de educación general básica, mostraban un bajo nivel de compromiso y entusiasmo frente a las iniciativas destinadas a fomentar la lectura. Los docentes señalaron que las metodologías aplicadas actualmente no logran involucran de manera efectiva a los estudiantes, los que se traduce en una escasa exposición a materiales de lectura y en la percepción de esta práctica como una obligación académica más que como actividad recreativa.

Ante esta situación, surge la necesidad de implementar recursos y estrategias educativas innovadoras que permite revitalizar las actividades lectoras y promover una participación más activa y significativa por parte de los jóvenes.

3.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la implementación de recursos didácticos creados con H5P puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la asignatura de Animación a la Lectura en la Unidad Educativa “¿San Pedro”, durante el

periodo septiembre-diciembre de 2025?

4 JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta resulta **relevante** a la hora de abordar un problema educativo ampliamente documentado: el declive del interés por la lectura durante la adolescencia, época en la que muchos estudiantes pierden su motivación inicial por leer (Cassany, 2018; Montes & Rojas, 2021). Su carácter innovador radica en la integración de H5P, una herramienta digital de código abierto que permite la creación de contenidos interactivos (videos enriquecidos, presentaciones dinámicas, cuestionarios, etc.), promueve el aprendizaje activo y aumenta la participación de los estudiantes (Sánchez & Contreras, 2020).

Este estudio se plantea como una propuesta de enfoque mixto que integran tanto métodos tradicionales de enseñanza como recursos digitales interactivos. Se fundamenta en un modelo ecológico de aprendizaje que sugiere la incorporación de diversos medios para potencias la comprensión lectora (Area y Adell, 2021). De esta manera, no solo se refuerza la lectura, si no también se ofrece a los docentes estrategias replicables y flexibles para que sean capaces de adaptarse a distintos contextos educativos (García y Gómez, 2019).

Este proyecto nació de una necesidad urgente de **innovar** la motivación lectora. Herramientas gratuitas y fáciles de usar como H5P pueden ayudarle a diseñar actividades divertidas e interactivas que tienen el potencial de convertir las sesiones de lectura habituales en experiencias dinámicas que fomenten el compromiso cognitivo y emocional de los estudiantes (Scolari, 2018).

Esta pregunta cobra relevancia ante la situación educativa actual, pues la tecnología se ha convertido en un elemento esencial para personalizar y mejorar el proceso educativo (UNESCO, 2021).

En el ámbito académico, este estudio busca aportar al campo de la innovación educativa al mostrar como las herramientas utilizadas puedes potenciar la enseñanza de la lectura. En el plano social, fomenta la creación de hábitos lectores y el desarrollo de las

competencias comunicativas y críticas, fundamentales para una formación integral en una sociedad digital (Adorno,2022).

Desde la perspectiva de la investigación científica, este trabajo ofrece un enfoque novedoso. Aunque existen estudios previos sobre el uso de recursos digitales en el aula (Chiecher, 2020), la aplicación H5P incentiva la lectura en estudiantes de octavo grado de educación básica en la unidad educativa san pedro constituye un vacío en la literatura. Además de valorar la efectividad de las herramientas, este proyecto aportara evidencias empíricas sobre como la dinámica interactiva de H5P influye en el desarrollo de habilidades lectora (Hernandez y Rivas, 2019).

Profundizar en esto nos permite comprender los principios pedagógicos que hacen de esta tecnología un recurso eficaz para desarrollar lectores comprometidos y críticos, proporcionando así conocimiento transferible y relevante para el contexto (Bates, 2019).

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Analizar el uso de recursos didácticos digitales elaboradas en H5P para fortalecer el proceso de enseñanza en la asignatura de Animación a la Lectura con los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el periodo agosto–diciembre 2025

5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar las condiciones de las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza.
- Destacar la importancia científica de H5P en el proceso de enseñanza.
- Diseñar una propuesta tecnológica basada en el uso de recursos educativos digitales elaboradas en H5P para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de Animación a la Lectura en estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Pedro.

6 MARCO TEÓRICO

➢ H5P

Méndez (2019) señala que H5P es un software gratuito que ayuda a la creación, intercambio y reutilización de los recursos interactivos sin necesidad de ser un experto en programación.

H5P es una aplicación digital de acceso libre que posibilita la creación, el intercambio de la reutilización de contenidos interactivos en línea. Su denominación proviene de HTML5, lenguaje que permite ejecutar material multimedia sin necesidad de instalar complementos adicionales. Esta herramienta está pensada en facilitar la elaboración de recursos educativos dinámicos, tales como cuestionarios, presentaciones, videos interactivos, juegos pedagógicos, líneas de tiempo, entre otros.

Entre sus principales ventajas se destacan su uso sencillo gracias a una interfaz intuitiva, la compatibilidad con diversos sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) como Moodle, WordPress y Drupal, su capacidad de integrase en entornos virtuales educativos. De igual manera, ofrece posibilidad de realizar una evaluación inmediata del progreso del estudiante, lo que favorece una retroalimentación constante.

➢ H5P en la educación

H5P se presenta como una herramienta que facilita la creación de contenidos interactivos de una manera más sencilla. Su ejecución en el ámbito educativo enriquece la experiencia del aprendizaje, ya que esta favorece a los docentes para crear material para sus estudiantes un material más tractivo y dinámico.

Entre los recursos que se pueden realizar se encuentran cuestionarios, presentaciones, juegos de arrastrar, todo esto con el objetivo de motivar a los estudiantes para aprovechar su máximo potencial hay que organizar la información de una manera coherente de modo que

el material creado sea claro y fácil de entender.

H5P es una plataforma de código abierto distribuida bajo la licencia MIT (Massachusetts Institute of Tecnology). Constituye un recurso tecnológico de gran alcance que permite la creación de más de cincuenta OVA interactivos de manera relativamente sencilla, pues su interfaz intuitiva no exige conocimientos avanzados de programación para producir materiales con fines didácticos. De igual manera, dichos OVA, desarrollados en lenguaje HTMLS5, contribuyen a que el proceso de enseñanza resulte más atractivo y motivador para los estudiantes.

H5P puede adaptarse fácilmente a los principales sistemas educativos (LMS) mediante complementos que utilizan el protocolo (LTI). Gracias a esta compatibilidad, los profesores pueden crear materiales interactivos dentro de su propia institución educativa. De manera casi similar la herramienta también ofrece plugin como WordPress y Drupal, lo que aumenta las posibilidades de integrar materiales interactivos en distintos contextos educativos y digitales.

➢ Características de H5P

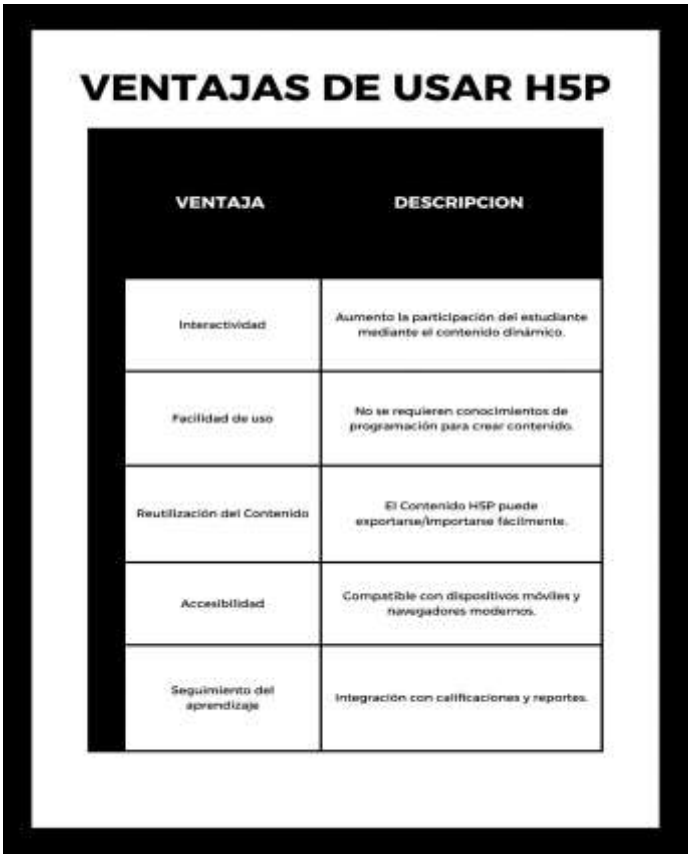
- **Interfaz intuitiva:** H5P dispone de una interfaz amigable para el usuario y no se necesita tener conocimientos previos para poder utilizarlo

- **Gran diversidad de actividades:** Dispone más de 40 tipos de recursos interactivos, es decir que existe una gran cantidad de materiales interactivos

- **Personalización:** Los usuarios pueden adaptar sus materiales interactivos a su manera pueden implementar actividades ajustándose a las necesidades de sus alumnos

➢ Ventajas de H5P

Gráfico 2



Elaborado: Elaborado propia

Elaborado por: Rommel Ramos. 2025

➢ Tipos de actividades interactivas en H5P

H5P ofrece una amplia variedad de contenidos interactivos que se pueden aplicar en el entorno educativo. Algunos de los más utilizados son:

- **Videos interactivos:** permiten insertar preguntas, enlaces, comentarios o imágenes dentro de un video.
- Cuestionarios (quizzes): medios alternativos para evaluar el conocimiento Preguntas para completar espacios en blanco, preguntas de verdadero/falso, preguntas de opción múltiple, etc.
  • Presentaciones interactivas: inserte fácilmente imágenes, texto, videos y

reseñas en el mismo recurso.

- pegar texto, imágenes, videos y evaluaciones en el mismo recurso.
- **Arrastrar y soltar:** Son actividades dinámicas que promueven la asociación de conceptos claves
- **Tarjetas de memoria:** Recursos útiles para la reforzar la retención de términos claves
- **Rellenar los espacios:** Ejercicios para promover la concentración y facilitar la comprensión lectora.
- **Timeline:** Herramientas que ayuda a crear líneas de tiempo de una manera sencilla, facilitando la organización de los contenidos.

➢ Beneficios en el aula

El uso de H5P en el aula ofrece múltiples beneficios, tanto para docentes como para estudiantes. Entre los principales se destacan:

- **Fomento de la participación estudiantil:** al ser actividades interactivas, motivan al alumno a involucrarse activamente en su propio aprendizaje.
- Cuestionarios (quizzes): medios alternativos para evaluar el conocimiento Preguntas para completar espacios en blanco, preguntas de verdadero/falso, preguntas de opción múltiple, etc.
- Aprendizaje personalizado: los estudiantes pueden trabajar a su propio ritmo y repetir actividades según sea necesario. • Optimizar el proceso de evaluación: permite una retroalimentación inmediata y facilita el descubrimiento oportuno de fortalezas y debilidades.
- Flexibilidad y accesibilidad: Al ser una herramienta digital, se puede acceder a ella en cualquier momento desde una variedad de dispositivos.
- Mejorar el trabajo de los docentes. Esto reduce el tiempo dedicado a preparar los materiales y le permite adaptarlos a sus objetivos educativos.

- ## Proceso de enseñanza

El proceso de enseñanza implica la interacción constante entre los docentes y estudiantes dentro del ámbito educativo, con el objetivo de facilitar la adquisición de habilidades, conocimientos y actitudes. Este proceso sigue un camino lineal, además se caracteriza por su flexibilidad, en la cual intervienes elementos sociales, culturales y tecnológicos. Hoy la incorporación de las TIC ha evolucionado de una manera significativa este proceso, generando a su vez nuevas oportunidades como desafíos.

Entre las ventajas que se incluyen en el proceso de enseñanza destacan la motivación, el contexto social y cultural esto juega un papel fundamental en los estudiantes para participar activamente en su formación académica.

Antiguamente el proceso educativo se sustentaba en un modelo centrado en el docente quien era el encargado de transmitir los conocimientos mientras que los estudiantes no eran los protagonistas de su formación eran solo oyentes, sin embargo, la llegada de las TIC ha transformado esto por completo ya que con las TIC el alumno tiene un rol más participativo.

No obstante, la integración de las TIC también plantea retos. Por lo cual es indispensable que los profesores sean capacitados para poder aprovechar totalmente el uso de estas aplicaciones. Además, se necesita atender la brecha digital que aún persiste en algunos grupos de los estudiantes.

- ## Tipos de Aprendizaje:

  - **Aprendizaje Significativo:** O curre cuando el alumno logra relacionar la nueva información con sus conocimientos previos.
  - **Aprendizaje Colaborativo:** Se desarrollo mediante trabajos en equipo con la finalidad que los estudiantes intercambien argumentos e ideas
  - **Aprendizaje Autónomo:** Fomenta la capacidad del estudiante para que él se encarga de gestionar su proceso de aprendizaje.

- **Relación entre enseñanza-aprendizaje**

La enseñanza y el aprendizaje mantienen una relación complementaria en la cual la efectividad de la primera repercute en la calidad de la segunda. Factores como la motivación, el entorno y las estrategias son muy determinantes para garantizar un proceso formativo exitoso.

❖ Las TIC

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son instrumentos y recursos tecnológicos que hacen posible la generación, el almacenamiento, la distribución y la difusión de información por medio de plataformas digitales, como internet, los ordenadores y los dispositivos móviles. Estas tecnologías permiten que la comunicación sea más fluida, así como el acceso a la educación y la adquisición de competencias requeridas para aprender y desempeñarse en el mundo laboral contemporáneo. Su utilización es fundamental para promover el avance en términos sociales y culturales. (Sánchez, 2017)

En las últimas décadas las TIC han experimentado un cambio acelerado la manera en que las personas se relacionan, trabajan y adquieren conocimientos. En el ámbito educativo, este avance ha generado un abanico de nuevas oportunidades para enriquecer los procesos de enseñanza para la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo a los educadores y estudiantes acceder a una vasta cantidad de recursos y herramientas que enriquecen el proceso educativo. La integración de las TIC en la educación no solo implica el uso de tecnología, sino también un cambio en la pedagogía y en la forma en que se concibe el aprendizaje.

La incorporación de las TIC en el aula demuestra ser una estrategia muy eficaz para aumentar la motivación en los alumnos. El uso de los recursos interactivos permite captar la atención de una manera más efectiva, lo que resulta realmente valioso en asignaturas como matemáticas, donde normal mente suele predominar el desinterés. Como afirma García (2018), el empleo de herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas puede transformar la precepción de la materia, convirtiéndola en una experiencia más atractiva.

De igual manera las TIC ofrecen personalizar el aprendizaje, adaptándose a las

necesidades de cada estudiante. Esto es relevante en un entorno educativo diverso, donde se manifiestan muchos estilos de aprendizajes. En este aspecto, Prensky (2021) señala que los nativos digitales requieren un enfoque educativo que reconozcan sus habilidades tecnológicas y les permita aprender de una manera más efectiva. La integración de H5P responde a esta necesidad ya que esta facilita la creación de contenidos interactivos que apoyan comprensión de conceptos complejos mediante actividades interactivas.

❖ Las TIC en la educación

La integración de las TIC en el sector educativo ha transformado el proceso educativo. Como señala García (2018), dichas tecnologías no solo facilitan el acceso a una amplia variedad de recursos interactivos además también fomenta el aprendizaje colaborativo. En este aspecto las TIC influyen que los estudiantes interactúen con dichos contenidos de una forma más interactiva y dinámica, favoreciendo a la retención de información

Su aplicación se refleja en varias plataformas lo que contribuye a crear materiales educativos más flexibles y atractivos como ejemplo tenemos a Moodle que es una de las ma utilizadas estas ofrecen a los docentes compartir materiales y evaluar el progreso de sus estudiantes. Al mismo tiempo estas aplicaciones promueven la comunicación entre alumno y docente generando un intercambio de ideas.

Además, la educación mediada por TIC fomenta la personalización del aprendizaje esto permite que cada estudiante pueda avanzar su aprendizaje a su propio ritmo y pueda acceder a recursos adaptados a sus necesidades. Esto es real mente relevante ya que la diversidad de habilidades y conocimientos es cada vez más notoria. No obstante, para la integración de las TIC se necesita que los docentes reciban capacitaciones adecuadas y aprovechen el potencial de estas herramientas.

❖ TIC y su impacto en la educación

Las TIC forman un grupo de recursos, herramientas que posibilitan la creación, almacenamiento e intercambio de información mediante recursos digitales. Estas están conformadas por computadoras, internet, teléfonos y diversas plataformas digitales. De acuerdo con la UNESCO (2024), las tecnologías de la información y la comunicación son esenciales para el desarrollo de una comunidad basada en la información ya que estas facilitan el acceso a datos y promueven la comunicación en tiempo real.

En los últimos años las TIC se han transformado de manera acelerada, transformando la forma en la que las personas trabajan, aprenden y trabajan. Enfocándonos en el ámbito educativo han surgido nuevas posibilidades para enriquecer los procesos de enseñanza, permitiendo que los profesores y alumnos accedan a una amplia variedad de recursos y herramientas. Su implementación en la educación no se limita al uso de la tecnología, sino que también transforma la pedagogía tradicional.

La incorporación de las TIC ha demostrado ser eficaz para incrementar la participación de los alumnos. El ejemplo de recursos interactivos logra atraer la atención lo que resulta muy relevante en asignaturas como matemáticas. Como señala García (2018) el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas puede transformar la precepción de la materia, convirtiéndola en una experiencia mas atractiva y significativa.

❖ Ventajas de las Tics en la educación

Las TIC brindan a los alumnos la posibilidad de acceder a una gran variedad de recursos educativos, que van desde libros hasta videos interactivos. Esto no solo amplia y enriquece los contenidos, sino que también favorece la investigación y al aprendizaje autónomo.

Gráfico 1



Fuente: Elaboración propia
Elaborado por Rommel Ramos, 2025

❖ ESTRATEGIAS CON TIC

La incorporación de las TIC en el ámbito educativo exige el uso de estrategias pedagógicas pertinentes que potencien su eficacia y optimicen el proceso de enseñanza.

Aprendizaje basado en proyectos: Esta metodología propone que los estudiantes desarrollen trabajos colaborativos que integren diversas áreas del saber. Con el apoyo de las TIC, los alumnos pueden investigar, diseñar y exponer sus proyectos mediante recursos digitales, lo que favorece la participación activa y el trabajo en equipo (Darling- Hammond, 2008)

Aula invertida: este enfoque, los estudiantes acceden al contenido previamente a través de la plataforma en línea, lo que permite que el tiempo enclas4e se dedique a actividades prácticas y al intercambio de ideas. Esta estrategia impulsa un aprendizaje más significativo y brinda a los docentes la oportunidad de enfocarse en la aplicación del conocimiento en lugar de limitarse a su transición (García, 2018).

Gamificación: la incorporación de juegos al proceso educativo puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este enfoque se basa en puntos y premios y se utiliza para aumentar los índices de participación y alcanzar las metas marcadas (López,

2020).

Aprendizaje colaborativo: las TIC ayudan a la cooperación entre los alumnos, permitiéndoles trabajar en equipo mediante plataformas digitales. Atreves de estas los alumnos pueden desarrollar proyectos juntos a sus compañeros permitiendo el intercambio de ideas. Esta metodología fortalece las competencias sociales (Johnson & Johnson, 2009).

Personalización del aprendizaje: Las TIC ofrecen a los docentes la posibilidad de realizar sus contenidos y actividades son las necesidades de sus estudiantes. Esto puede incluir la creación de guías personalizadas, el uso de los recursos adoptados ayuda al monitoreo de los estudiantes (Siemens, 2013).

6.1 TEORÍA LEGAL

Constitución de la República del Ecuador (2008)

- **Artículo 26:** La educación se reconoce como derecho prioritario de todas las personas y al mismo tiempo como un deber del estado.
- **Artículo 27:** Establece que la educación debe centrase en el ser humano, garantizando su desarrollo integral. De igual manera promueve el pensamiento crítico y el uso de las TIC
- **Artículo 385:** Señala que el Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología, Innovación tiene la responsabilidad de fomentar la innovación y la trasferencia tecnológica con énfasis en el ámbito educativo.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) – Actualizada en mayo de 2021

Artículo 2: La educación debe adaptarse a los avances científicos y tecnológicos fomentando el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes.

- **Artículo 4:** Se establece el principio de calidad educativa, que completa el uso adecuado y pertinente de las tecnologías como medio para optimizar los procesos educativos.
- **Artículo 17:** Se promueve una educación inclusiva, basada en el respeto a la

diversidad cultural

Reglamento de Régimen Académico (marzo 2023)

Este documento estable las directrices para el diseño, ejecución y evaluación del artículo, orientado la practica educativa hacia estándares de calidad y pertinencia. En su contenido, se destacan la promoción del uso de herramientas tecnológicas dentro del aula.

- Lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador (2020-2023) Para incrementar el acceso a recursos interactivos en entornos virtuales y presenciales, el Departamento de Educación ha impulsado la integración de plataformas digitales como H5P a través del programa Recursos Educativos (REA).
- Este trabajo ha ganado importancia desde la pandemia, a medida que los sistemas educativos proponen alternativas innovadoras para fomentar el aprendizaje continuo y fomentar experiencias educativas más activas y participativas. Incorporar las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) al proceso educativo (acuerdo ministerial, febrero 2021).
- **Artículo 1:** Determinar que la introducción de las TI durante el año académico es un esfuerzo esencial para mejorar la calidad de la educación. ➢
- **Art. 2:** Dispone que la dirección nacional será responsable de implementar estrategias como fortalecer la conectividad y dotar de equipamiento. ← Artículo 4: Proporcionar a estudiantes, docentes y estudiantes acceso a herramientas tecnológicas con fines educativos.
- **Art. 6:** Ordena la creación de aulas tecnológicas, la capacidad docente en el uso de TIC el seguimiento institucional, con el objetivo de asegurar la sostenibilidad del proyecto en el tiempo.

Declaración de Incheon – UNESCO (2015)

Este documento plantea un marco de acción de alcance global orientado a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, en su contenido, se reconoce el

pale transformador de las TIC dentro de los procesos de enseñanza destacando su potencial para dinamizar la practica pedagógica. De igual manera promueve la integración de las TIC como un eje estratégico para avanzar hacia un desarrollo educativo sostenible, capaz de responder a las demandas de la sociedad contemporánea.

Agenda 2030 y Objetivos de Desarrollo Sostenible – ODS (Naciones Unidas, 2015)

- **ODS 4:** "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos". Este objetivo se centra en asegurar que todas las personas tengan acceso a una educación de calidad
- **Meta 4.7:** Resalta la importancia de incorporar las TIC en los procesos educativos, reconociéndolas como herramientas clave para mejorar los resultados de aprendizaje y fortaleces competencias en los alumnos.
- **ODS 10 y 16:** Completamente la visión educativa al promover la equidad en el acceso a la educación y a la información digital. Estos objetivos buscan garantizar sociedad inclusivas, justas y sostenibles.

Marco de Competencias en TIC para Docentes – UNESCO (Actualización 2018)

Este documento define estándares globales orientados al uso pedagógico de las TIC por parte de los docentes. En sus lineamentos, se recomienda la incorporación de contenidos interactivos y el ejemplo de la plataforma H5P, con el fin de fortaleceré las competencias digitales del profesor y transformar las practicas educativas tradicionales. De esta manera, se busca promover metodologías más interactivas y dinámicas.

Inserción de Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en el Proceso Educativo

- **Art. 1.-** Establecer la anexión de los Avances de Datos y Correspondencia (TIC) en el ciclo lectivo, como compromiso con la mejora de educación de calidad y el avance de la ciudadanía informatizada en el ámbito educativo local, a través de la disposición de equipos informáticos y la utilización de la innovación y la Web en las escuelas fiscales del estado.
- **Art. 2.-** Disponer que la Subsecretaría de Calidad Educativa, a través de la Administración de Arreglo Indispensable de Innovaciones para la Escuela y el Emprendimiento Local, previo cumplimiento de los lineamientos pertinentes e informe idóneo de la Coordinación General de Arreglo, continuará con la ejecución de esta estrategia educativa.
- **Art. 4.-** Aprobar que los equipos informáticos y el acceso a la red facilitados a las unidades docentes públicas por excelencia de esta ordenación sean accesibles a los estudiantes, educadores y responsables de las fundaciones docentes públicas anteriormente citadas, tutores de los estudiantes y del área local docente, siempre que se utilicen por motivos docentes y de acuerdo con la programación y horarios establecidos en cada organización docente.
- **Art. 6.-** Disponer que la Subsecretaría de Calidad Educativa, a través de la Administración del Arreglo Esencial de Anticipos para la Escuela y el Emprendimiento Local, consolidará el acompañamiento en las organizaciones educativas públicas a mediar:

➢ La provisión de material informático.
➢ El suministro de material didáctico específico.
➢ La apertura de aulas tecnológicas en los establecimientos educativos del estado con el fin de instruir a los educadores en el uso de la tecnología.

Evaluación, sostenibilidad y acompañamiento.

6.2 TEORÍA REFERENCIAL

La parroquia Guanujo, ubicada en el corazón del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, se enorgullece de contar con la reconocida Unidad Educativa San Pedro. Este plantel, considerado un referente en la zona, esta oficialmente mente inscrito en la zona 5 del

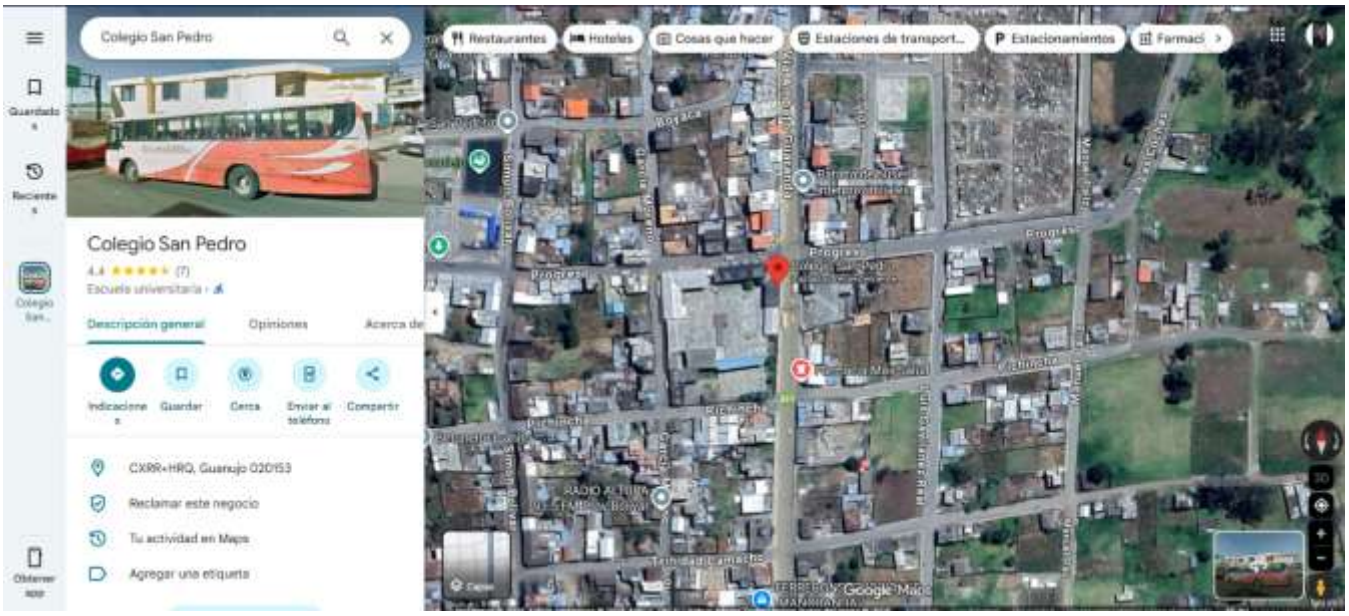
país y en modalidad presencial, con la jornada matutina y ofrece educación regular que abarca los niveles de Educación general básica y bachillerato

A lo largo de la historia, la institución ha buscado brindar a niños y jóvenes de la comunidad una formación integral y de excelencia. Su labor se ha caracterizado por un compromiso constante no solo en el desarrollo académico de sus estudiantes sino también de su crecimiento humano, inculcando valores y principios que fortaleces su formación personal

En la actualidad, la Unidad educativa enfrenta el reto de incorporar de manera permanente innovaciones pedagógicas que le permitan responder eficazmente a los profundos cambios tecnológicos del siglo XXI. Este desafío lo asume atendiendo a una población estudiantil cada vez más diversa, adoptando sus métodos y contenidos a las exigencias de un mundo en trasformación, con la meta de formar ciudadanos capaces, responsables y éticos

6.2.1 Ubicación geografía de la Unidad Educativa San Pedro

Gráfico 3



Fuente: Google maps

7 MARCO METODOLÓGICO

7.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio tiene un enfoque mixto; Cuantitativo y cualitativo.

Según (Rodríguez, 2021) la investigación cuantitativa se centra en la aplicación de mediciones para manipular datos estadísticos ya existentes, o en valoraciones objetivas y análisis estadísticos, de datos obtenidos mediante encuestas, cuestionarios y sondeos. Por lo tanto, se cuantificará en términos numéricos la recopilación de datos obtenidos en los resultados de la investigación, de esta manera se identificó los problemas de aprendizaje que poseen los estudiantes.

La indagación posee también un enfoque cualitativo, que según (Gómez, 2022) permite emplear diversos métodos de recopilación de datos, como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, análisis de documentos, debates en grupo, evaluación de experiencias individuales, registro de historias de vida y el compromiso con comunidades o grupos.

En este sentido, se analizará los datos no numéricos que se obtuvo a través de una entrevista realizada al docente de animación a la lectura, en la cual se obtendrá información mediante su criterio y cualidades con respecto al uso de la tecnología y los recursos pedagógicos que utiliza durante el proceso de aprendizaje en la materia de Animación a la lectura.

7.2 DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO

7.2.1 Estudio Descriptivo

La investigación descriptiva constituye un método sistemático empleado por los investigadores para recopilar, examinar y presentar información acerca de fenómenos del mundo real, con el propósito de caracterizarlos dentro de su contexto natural. Este tipo de estudio se centra en narrar y comprender situaciones o escenarios tal como ocurren, sin pretender explicarlos ni establecer relaciones casuales no previstas. Según Guevara et al.

(2020), el diseño descriptivo permite obtener datos sin modificar el entorno, ofreciendo detalles sobre aspectos como el estado de salud, las conductas, las actitudes u otras características en un grupo especifico

7.2.2 Estudio Transversal

Este tipo de investigación se distingue por la recopilación de datos en un lapso relativamente breve, lo que posibilita obtener una visión inmediata del fenómeno o situación analizada. El diseño transversal resulta apropiado para describir la frecuencia de determinadas características o percepciones dentro de una población especifica.

En el presente estudio se aplicó un enfoque transversal con el propósito de indagar a los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa San Pedro, valoran el uso de la herramienta H5P en la asignatura de animación a la lectura durante el periodo académico. Este diseño permitió reunir información precisa acerca de la implementación del recurso digital en un entorno educativo particular.

7.3 MÉTODOS

7.3.1 Inductivo – Deductivo

El método inductivo constituye un enfoque de investigación y razonamiento científico que busca establecer conclusiones generales a partir de observaciones particulares. Se basa en la recopilación de datos y el reconocimiento de patrones que permitan la generalización. En este sentido, desarrollamos principios más generales basados en hechos específicos. Esto es especialmente útil en el proceso de formulación de una hipótesis. Los métodos deductivos, por el contrario, se caracterizan por el rigor lógico. Este método se basa en premisas generales o teorías establecidas y a través de la

lógica conduce a conclusiones específicas. Este uso es común en campos formales como la filosofía y las matemáticas, donde la validez de un argumento depende de la consistencia interna de sus premisas. Los métodos deductivos, al igual que los métodos inductivos, no se basan en observaciones iniciales de un caso particular. Este último, en cambio, parte de principios generales y llega a conclusiones precisas.

7.3.2 Bibliográfico

El método bibliográfico es común mente utilizado para la recolección de información de documentos. En un sentido amplio, abarca un conjunto de técnicas y estrategias para localizar, identificar y acceder a documentos relevantes para una investigación. De manera más específica, se refiere a la creación de listas de obras bajo un epígrafe particular. Cada disciplina y cada investigador pueden adaptar sus propios métodos de investigación bibliográfica según sus necesidades y objetivos específicos.

El método bibliográfico se aplica tanto en investigaciones de carácter cuantitativo como cualitativo. En este ámbito la revisión bibliográfica resulta indispensable para estructurar el proceso investigativo ya que permite definir el problema de la investigación.

Por otro lado, en la investigación cualitativa la revisión bibliográfica no requiere contar con una teoría completamente desarrollada antes del trabajo de campo. En este enfoque, los datos recolectados durante la investigación contribuyen de manera significativa a la construcción y desarrollo de la teoría del estudio (Pacheco,2021).

Este método bibliográfico fue aplicado en este proyecto investigativo mediante la recopilación, análisis y síntesis de información la cual provenían de fuentes documentales, como libros, artículos académicos, páginas web de ciencias educativas, tesis etc.

7.3.3 Técnicas empleadas

Para el desarrollo del presente proyecto fue indispensable recopilar información, para

ello se aplicó una encuesta dirigida a los estudiantes de octavo año de EGB, basada en un cuestionario compuesto por diez preguntas. En dicha encuesta se utilizó la escala de Likert con el fin de valorar la percepción de los alumnos respecto a las TIC y a la herramienta H5P. los participantes tuvieron la oportunidad de manifestar su grado de acuerdo o descuerdo frente a los enunciados vinculados con la utilidad y eficacia de H5P dentro de su proceso de aprendizaje, esta metodología permitió obtener datos de carácter cuantitativo que facilitan reconocer la relevancia y necesidad que los estudiantes atribuyen a la incorporación de H5P en su formación académica.

7.3.4 Entrevista al Docente

Se aplicó al docente que imparte la asignatura de Animación a la lectura, quien forma parte del área de Lengua y Literatura dentro de la Unidad Educativa, la entrevista se realizó con el propósito de obtener información sobre las TIC viendo la utilidad y la predisposición a la implementación, para lo cual se formuló diez preguntas.

7.4 UNIVERSO Y MUESTRA

La población a la que va dirigida esta investigación con la opción de propuesta tecnológica es a docentes y estudiantes de Octavo año de EGB de la Unidad Educativa San Pedro de la asignatura de Animación a la lectura, con un total de 44 estudiantes y dos docentes, teniendo un conjunto de 46 informantes. No fue necesario aplicar la fórmula del muestreo ya que el universo representa una cantidad de informantes manejable. Por ello se aplicó la encuesta a todos los estudiantes y la entrevista estructurada al docente de la asignatura de animación a la lectura.

Tabla 1

N. º	Informantes	Cantidad
1	**Estudiantes**	44
2	**Docentes**	2
Total	46	

Fuente: Datos obtenidos de la "Unidad Educativa San Pedro"

Elaborado por: Rommel Ramos, 2025

7.5 PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

El procesamiento de la información en la presente investigación se realizará de manera sistemática, rigurosa y coherente con el enfoque cuantitativo y cualitativo del estudio. El propósito es examinar e interpretar la información obtenida a través de las herramientas utilizadas (entrevistas y encuestas) con el fin de determinar el impacto de la aplicación del H5P como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un curso de promoción de la lectura.

8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La encuesta tiene como finalidad averiguar la visión que tienen los alumnos de octavo grado acerca del empleo de recursos digitales y materiales didácticos, en particular H5P, en la materia Animación a la lectura. El objetivo es determinar su motivación, interés y predisposición para utilizar herramientas tecnológicas con el fin de optimizar el proceso de aprendizaje.

Pregunta 1

¿Se utilizan recursos interactivos, vídeos y ejercicios para fomentar la lectura?

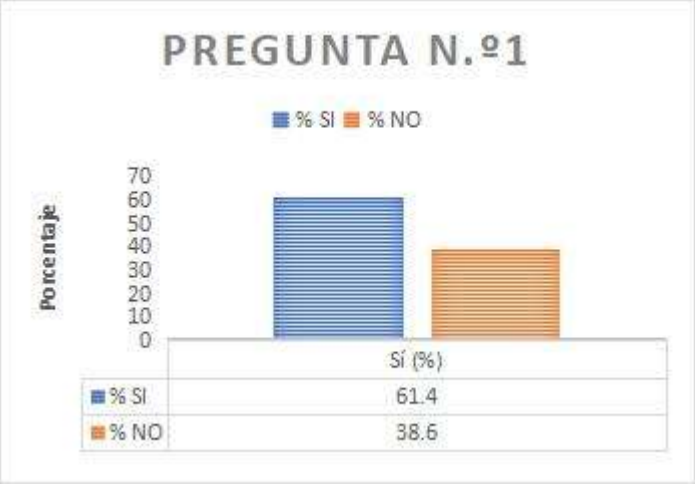
Tabla 2. Resultados de la Pregunta 1

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	61.4%
No	14	38.6%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 3



Interpretación

El 61.4% de los alumnos expresa que en la materia de Lectura sí se emplean materiales didácticos. No obstante, un 38.6% señala que no, lo cual demuestra que el empleo de recursos auxiliares no es uniforme en todas las clases. Esto indica que es necesario reforzar la integración de materiales didácticos para respaldar la capacidad de comprensión lectora.

Pregunta 2

¿Los docentes utilizan herramientas digitales en las sesiones de promoción de la lectura?

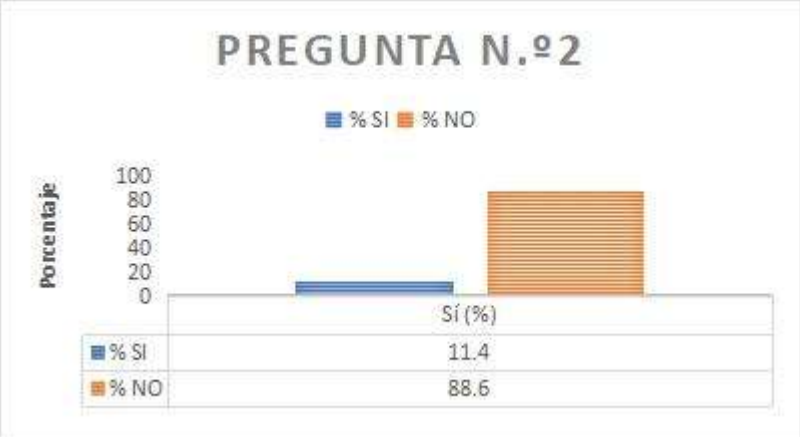
Tabla 3. Resultados de la Pregunta 2

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	11,4%
No	39	88.6%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 4



Interpretación

Los hallazgos revelan que solo el 11,4% de los alumnos (5 estudiantes) responde que sí, y el 88,6% (39 alumnos), en cambio, responde que no. Esto indica que, para la mayoría, este recurso o práctica no se utiliza regularmente en el proceso educativo. La escasa cantidad de respuestas afirmativas indica que hay una importante oportunidad para mejorar, puesto que la mayor parte de los alumnos no percibe que este elemento se implemente en las clases.

Pregunta 3

¿Consideras que los recursos digitales como H5P ayudan a mejorar tu aprendizaje en la asignatura de Animación a la lectura?

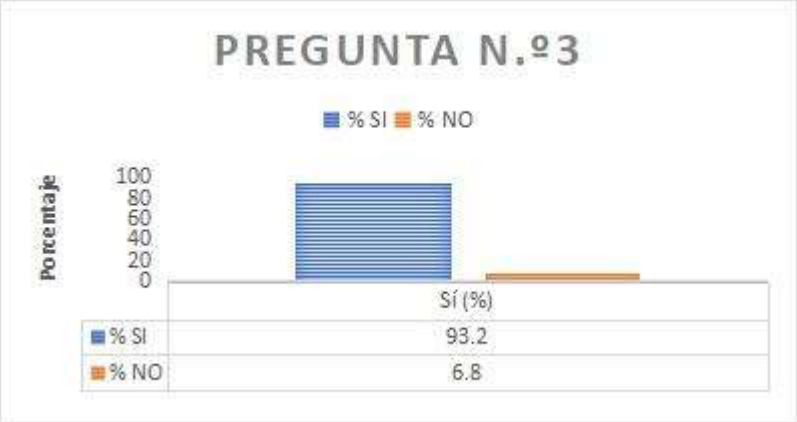
Tabla 4. Resultados de la Pregunta 3

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	41	93.2%
No	3	6,8%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 5



Interpretación

Un porcentaje elevado de alumnos (93,2%) piensa que los recursos digitales, tales como H5P, ayudan a optimizar su aprendizaje. Esto demuestra una actitud muy positiva hacia el empleo de herramientas interactivas, lo que justifica la conveniencia de aplicar recursos H5P como táctica pedagógica para reforzar la motivación de leer.

Pregunta 4

¿Te gustaría leer cuentos o historias de forma divertida y didáctica en clase?

Tabla 5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	79.5%
No	35	20,5%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 6



Análisis e interpretación

El 79,5% de los alumnos expresó que quiere leer cuentos o relatos de forma divertida; esto demuestra su interés por experiencias de lectura más motivadoras. El 20,5% contestó que no, a pesar de ser una minoría. Estos hallazgos respaldan la necesidad de que se empleen métodos didácticos innovadores.

Pregunta 5

¿Consideras que los materiales didácticos facilitan tu aprendizaje en la asignatura de Animación a la Lectura?

Tabla 6

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	63,6%
No	16	36,4%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 7



Análisis e interpretación

El 63,6% de los alumnos piensa que los materiales didácticos contribuyen a su aprendizaje; esto valida su utilidad en el aula. No obstante, el 36,4% sostiene lo contrario, lo cual indica que es necesario perfeccionar la calidad, diversidad o aplicación de estos recursos para garantizar una mejor comprensión.

Pregunta 6

¿Te gustaría usar recursos tecnológicos en las clases de Animación a la lectura?

Tabla 7

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	52,3%
No	21	47,7%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 8



Análisis e interpretación

Los resultados muestran una tendencia leve hacia la utilización de recursos tecnológicos (52,3 %). Este dato muestra que, aunque aún hay cierta resistencia o falta de conocimiento acerca de estas herramientas (47,7%), los estudiantes han mostrado una apertura inicial. Esta situación exige estrategias de sensibilización y formación para mejorar la utilización de la tecnología en esta materia.

Pregunta 7

¿Conoces o has utilizado materiales creados con la herramienta digital H5P?

Tabla 8

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	47,7%
No	23	52,3%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 9



Análisis e interpretación

El 52,3% de los alumnos señala que no conoce la herramienta H5P; en cambio, el 47,7% sí ha tenido cierta familiaridad con ella. Esto evidencia que, a pesar de que hay un cierto nivel de familiaridad, todavía es preciso implementar esta herramienta de forma más sistemática para beneficiarse de sus ventajas en la educación.

Pregunta 8

¿Te gustaría que el docente implemente material interactivos creados con H5P en tus clases de Animación a la Lectura?

Tabla 9

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	33	75%
No	11	25%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 10



Análisis e interpretación

El 75% del alumnado acepta incluir actividades interactivas creadas con H5P. Esta cifra muestra una gran aceptación hacia las herramientas digitales que proporcionan experiencias motivadoras y dinámicas. Solamente un 25% presenta resistencia, lo que podría estar vinculado a la falta de conocimiento previo.

Pregunta 9

¿Consideras que los materiales digitales son más atractivos que los impresos?

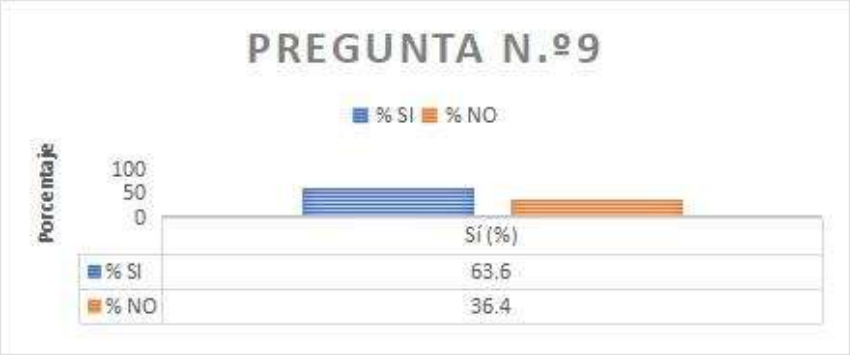
Tabla 10

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	63,6%
No	16	36,4%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 11



Análisis e interpretación

Un 63,6% piensa que los materiales digitales son más atractivos, lo que demuestra una inclinación hacia recursos multimedia que favorezcan la atención y la motivación. El 36,4% que opta por los impresos indica que todavía es preciso combinar las dos modalidades para cubrir diferentes estilos de aprendizaje.

Pregunta 10

¿Consideras que el uso de materiales didácticos es importante para el aprendizaje de Animación a la Lectura?

Tabla 11

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	70,5%
No	13	29,5%
Total	44	100%

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Alex Bayas, 2025*

Gráfico 12



Análisis e interpretación

El 70,5% de los alumnos cree que los materiales didácticos son esenciales para aprender a leer, lo que verifica su función como recursos que estimulan el interés y la comprensión. El 29,5% que contestó de manera negativa señala que es preciso perfeccionar el modo en que se emplean estos recursos para conseguir un impacto más significativo.

9 CONCLUSIONES

El diagnóstico realizado permitió comprender de manera clara cómo se están aplicando actualmente las estrategias dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje. Se identificaron fortalezas, pero también limitaciones que afectan la motivación, la participación activa y el logro significativo de aprendizajes en los estudiantes. Este análisis inicial fue fundamental para reconocer la necesidad de integrar metodologías más dinámicas y recursos digitales que respondan a las demandas educativas actuales.

H5P ha sido validado científicamente como una herramienta innovadora que puede modificar los métodos de enseñanza tradicionales. La capacidad, flexibilidad y facilidad de uso para crear actividades interactivas contribuyen en gran medida al desarrollo de un aprendizaje más personalizado, significativo y participativo. Los resultados de la investigación respaldan que, cuando se integra adecuadamente, la tecnología puede mejorar el papel de los docentes y hacer que la comprensión del contenido sea más fácil, sencilla y atractiva.

En este marco, el diseño de una propuesta de intervención tecnológica basada en actividades H5P se presenta como una respuesta pertinente y necesaria para fortalecer el

proceso de enseñanza en la signatura de animación a la lectura en los estudiantes de octavo año de la unidad educativa san pedro. Dicha propuesta no solo busca enriquecer la dinámica en el aula, sino también fomentar el gusto por la lectura mediante experiencias digitales interactivas que se articulen con los intereses realidades de los estudiantes.

10 PROPUESTA TECNOLÓGICA

10.1 TITULO

Implementación de recursos didácticos mediante H5p en el proceso de enseñanza-aprendizajes en la asignatura de Animación a la lectura

10.2 INTRODUCCIÓN

La educación del siglo XXI demanda la incorporación de herramientas digitales innovadoras capaces de transformar las metodologías tradicionales en experiencias de aprendizaje activas, motivadoras y significativas. En este contexto, H5P se configura como una alternativa eficaz para el diseño de recursos didácticos interactivos que favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes. Su implementación en el aula busca dinamizar los procesos educativos mediante la creación de contenidos atractivos que fomenten la participación activa y el protagonismo del estudiante.

En la Unidad Educativa San Pedro en Guanujo, se reconoce la necesidad de fortalecer el proceso educativo dirigido a promover la lectura en los estudiantes de 8 año de educación general básica. Los docentes enfrentan desafíos como la baja motivación para aprender, la dificultad para manejar contenido abstracto y la integración limitada de la tecnología educativa. Por lo tanto, en esta propuesta proponemos utilizar H5P como un recurso educativo para satisfacer estas necesidades.

La presente propuesta tecnológica tiene como finalidad diseñar e implementar contenidos educativos interactivo mediante H5P, adaptados al currículo de Animación a la lectura. Se busca además capacitar al docente en el uso pedagógico de esta herramienta,

promover un aprendizaje más dinámico y mejorar el rendimiento académico de los alumnos.

El objetivo es crear un entorno de aprendizaje más interactivo y eficaz mediante el uso de tecnologías digitales, permitiendo a los estudiantes aprender y comprender cómo utilizar las interacciones H5P de una manera más profunda y relevante. El servicio tiene como objetivo mejorar las capacidades y destrezas de aprendizaje de los estudiantes y prepararlos para prosperar en un mundo cada vez más digital y tecnológicamente avanzado.

10.3 OBJETIVOS

10.3.1 GENERAL

Implementar recursos educativos digitales elaborados en H5P en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de animación a la lectura, de los estudiantes de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa San Pedro.

10.3.2 ESPECIFICOS

- Generar actividades en H5P como recurso digital interactivo para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes en la asignatura de Animación a la lectura.
- Facilitar el aprendizaje colaborativo y activo publicando recursos interactivos de H5P.

10.4 DESARROLLO

Para llevar a cabo la implementación de H5P, se adoptó un enfoque metodológico estructurado que contempla las siguientes fases:

En la Unidad Educativa San Pedro, la asignatura de Animación a la lectura enfrenta un reto significativo. A pesar de que los docentes emplean ciertos recursos didácticos mas no tecnológicos, donde se colocan contenidos de la materia, el uso de estos recursos es limitado y no se implementa H5P como recurso interactivo, cómo resultado, los estudiantes muestran

un bajo interés en la materia.

De hecho, el tema de fomentar la lectura se ve desafiado por la integración limitada de recursos digitales y tecnología educativa, lo que crea barreras para estudiantes y profesores. Para superar estas limitaciones, es fundamental adoptar herramientas tecnológicas y garantizar la formación continua de los docentes. Esto no sólo aumenta la motivación de los estudiantes y mejora los resultados del aprendizaje, sino que también proporciona a los profesores nuevas herramientas para enriquecer su enseñanza.

En este contexto, se propone innovar los métodos de enseñanza a través de la implementación de la plataforma H5P, que permite la creación de contenidos dinámicos e interactivos. Enseñar lectura utilizando H5P tiene el potencial de transformar la experiencia educativa, haciendo que las ideas complejas sean más fáciles de entender a través de pruebas y simulaciones interactivas. Por lo tanto, nuestro objetivo no sólo es mejorar la calidad de la educación, sino también crear un entorno de aprendizaje más estimulante y participativo en línea con los requisitos digitales actuales.

Esta fase tiene como objetivo identificar las principales carencias y oportunidades de mejora en el proceso de enseñanza en la asignatura de Animación a la Lectura donde serán atendidas mediante la incorporación de herramientas tecnológicas interactivas como H5P.

Se realizará un diagnóstico mediante la aplicación de encuestas y entrevistas dirigidas a docentes y estudiantes, con el propósito de evaluar el nivel de conocimientos de los estudiantes y determinar la metodología más adecuada para fortalecer su comprensión lectora.

Asimismo, se analizarán los siguientes aspectos:

- El nivel de participación de los estudiantes en la asignatura de Animación a la Lectura, las dificultades para abordar los contenidos de manera dinámica y significativa, y el grado de alfabetización digital de la comunidad educativa.
- Para la recolección de información, se emplearán como instrumentos el registro de participación, los cuales permitirán obtener datos relevantes sobre el proceso de enseñanza y la interacción de los estudiantes.

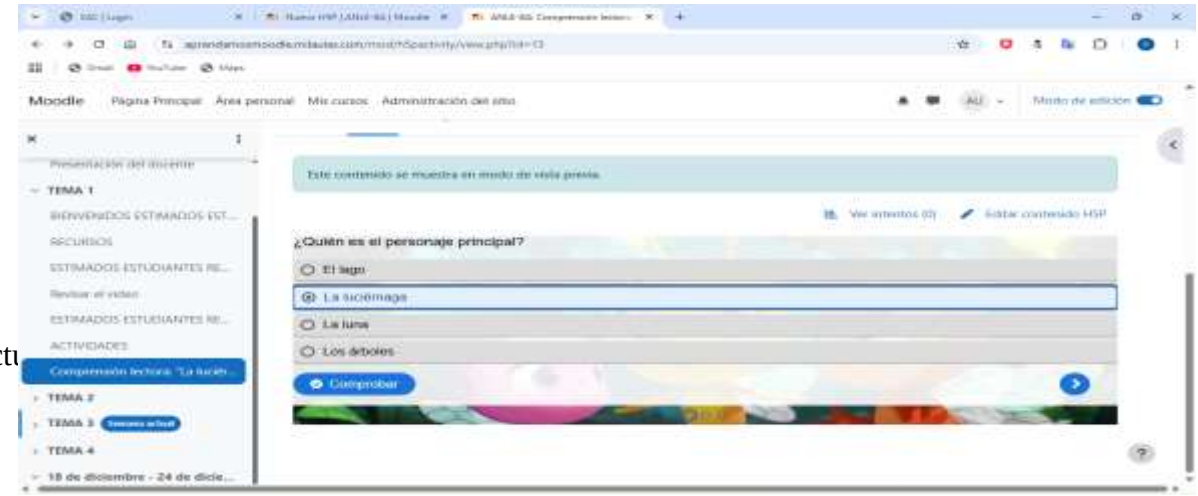
Este análisis permitirá establecer una base clara para diseñar estrategias que

respondan directamente a las necesidades reales del entorno educativo. Se recopiló información tomando como base los libros de texto del Ministerio de Educación, además de una exploración más profunda en la web para complementar la información tratada. Las herramientas elegidas para esta propuesta incluyen H5P, que facilita la creación de contenido interactivo y dinámico, lo que ayuda a entender conceptos de la lectura. También se empleó Canva para generar presentaciones visualmente para los estudiantes. A continuación, veremos, la selección de los tipos de contenidos interactivos que se crearán con H5P (por ejemplo, videos interactivos, presentaciones con preguntas, juegos educativos, etc.).

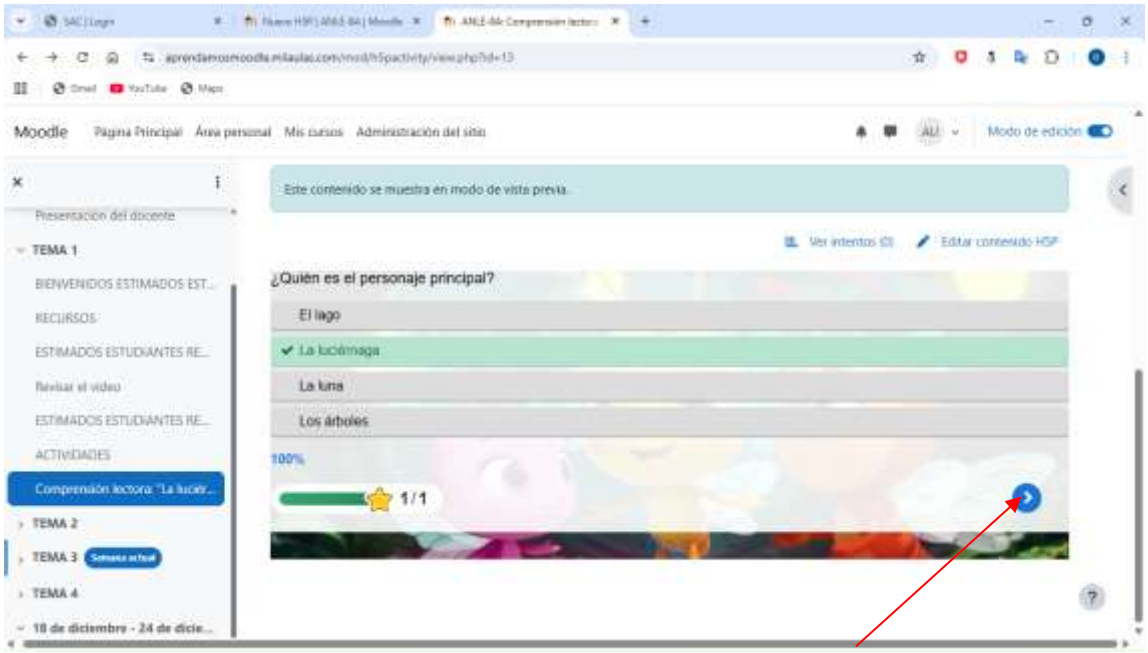
Resultado final de la actividad realiza en h5p.



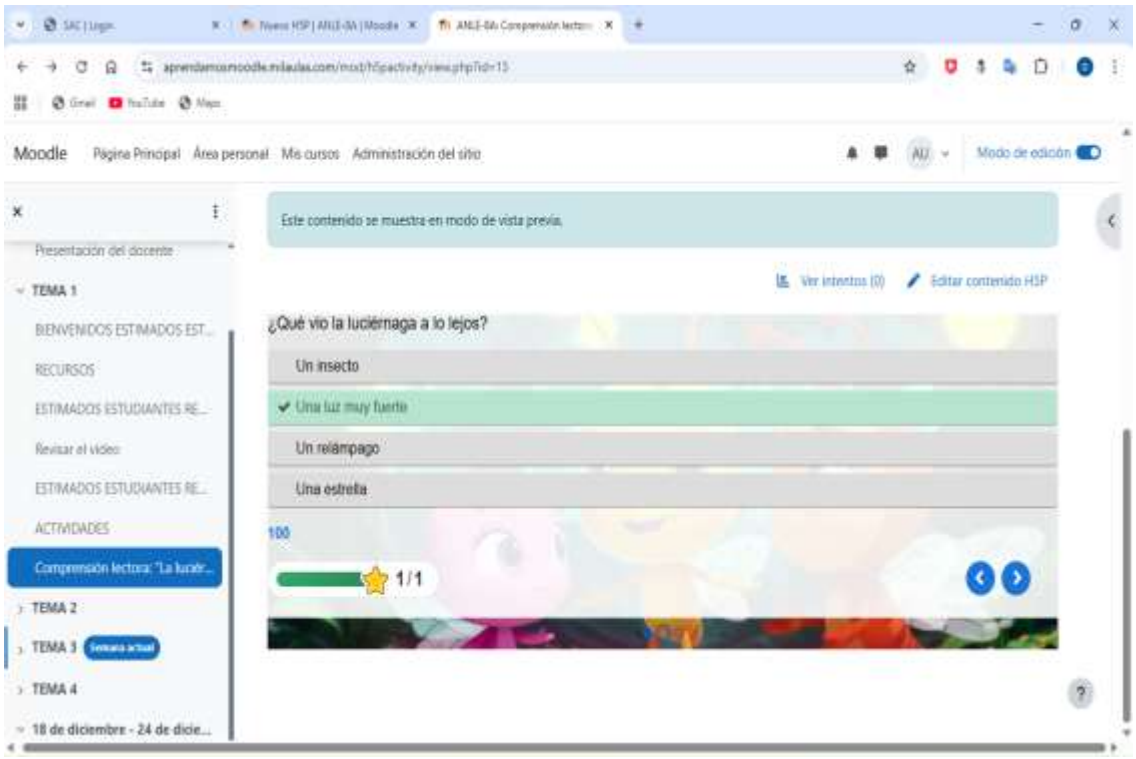
La actividad quedaría así para poder realizar la actividad le damos clic en iniciar prueba.



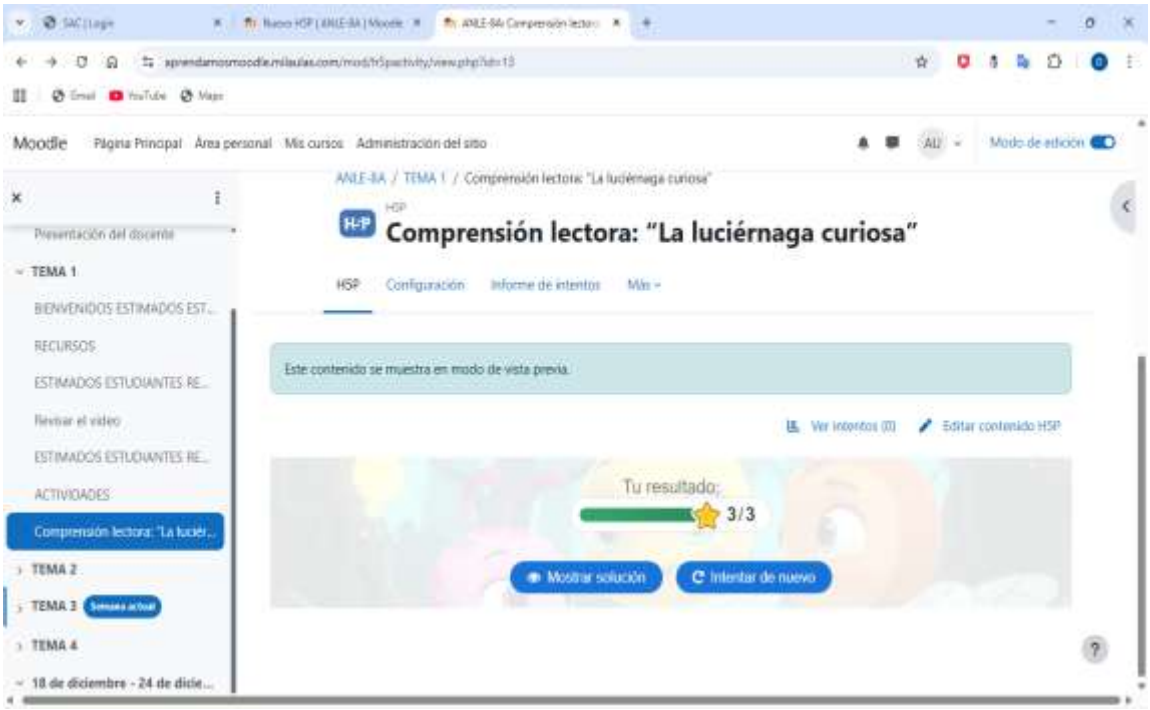
la lectu



Como vemos en la imagen si respondemos correctamente nos da un punto y así iría todas las preguntas que van a continuación le damos en la flecha azul para las siguientes preguntas.

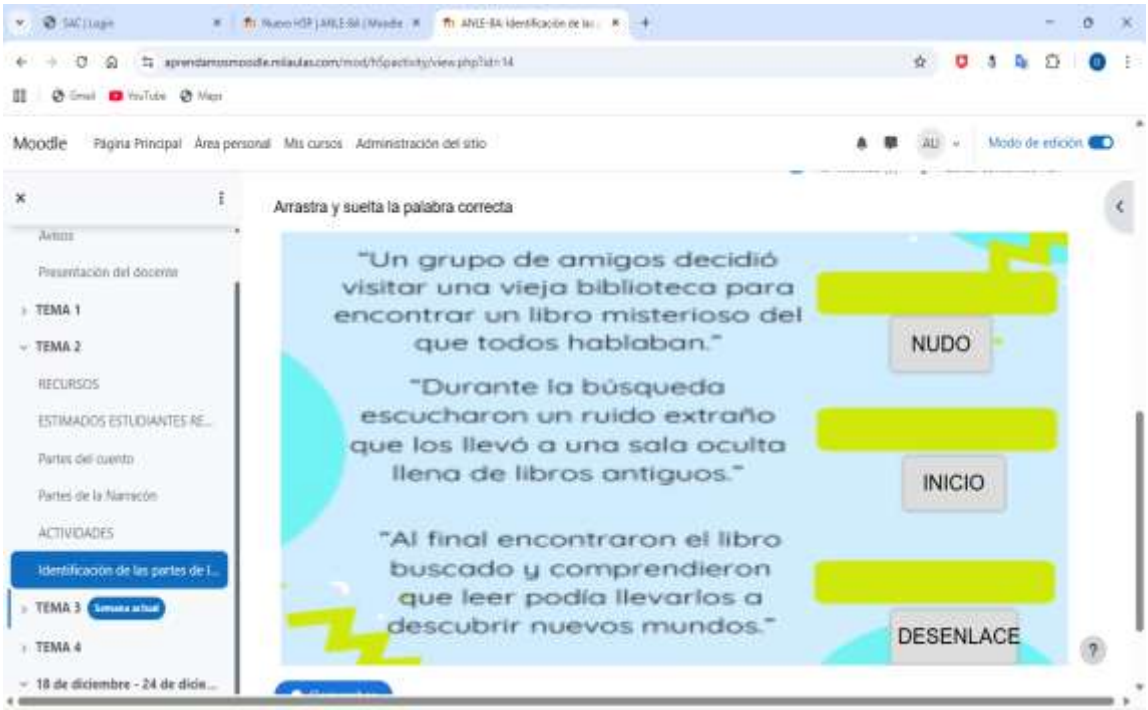


Como podemos ver es la siguiente pregunta realizada.



Ya una vez realizada todas las preguntas da el resultado y como también mostrar todas las respuestas y también intentar de nuevo la actividad y esos seria todo de la primera actividad realiza.

Y ahora vamos a ver la segunda actividad.

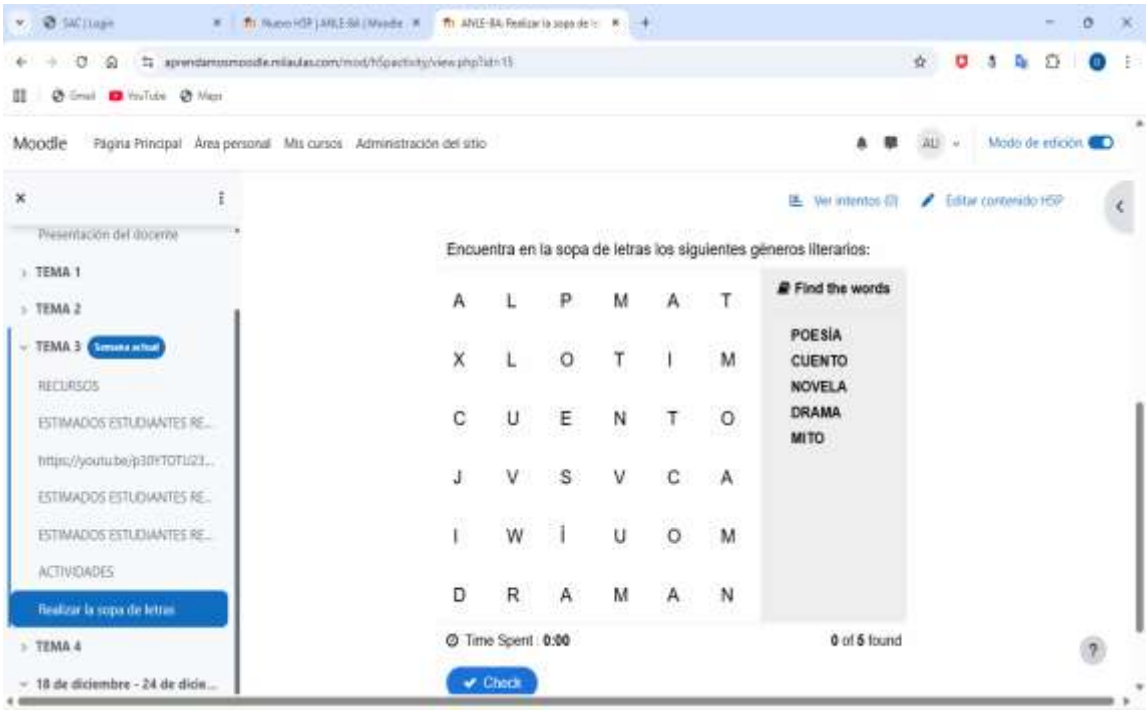


Esta actividad se basa en soltar en los casilleros correctos



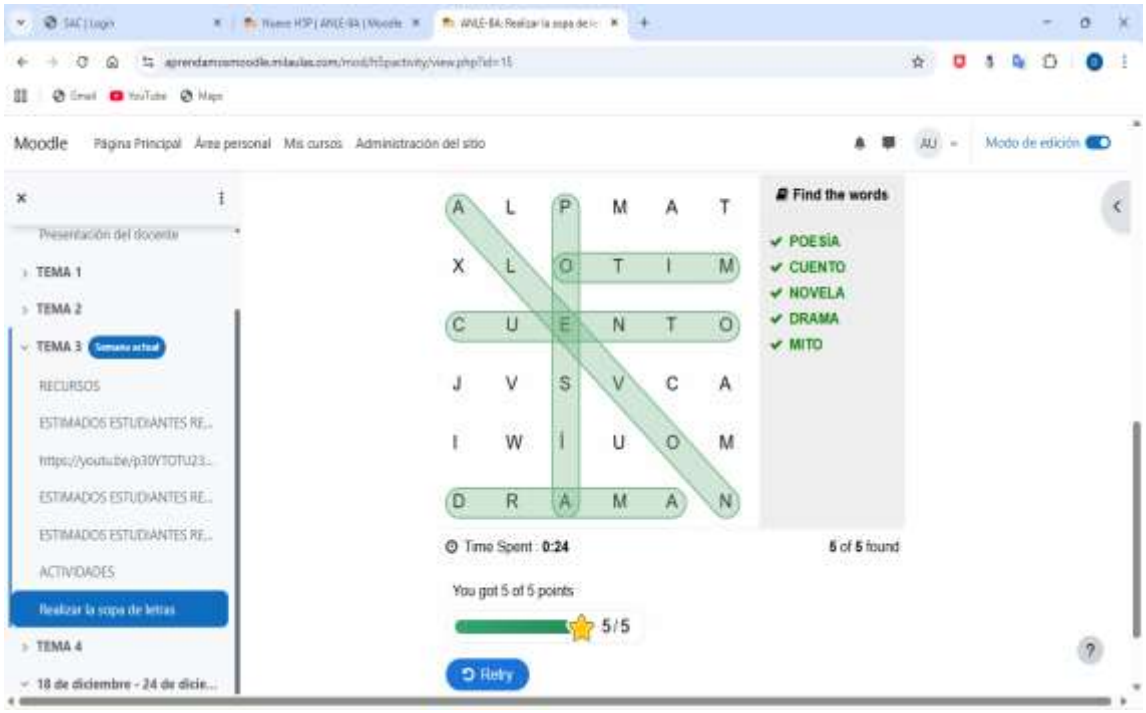
Como podemos ver ya está realizado correctamente la actividad y al final nos sale un mensaje de felicitaciones.

Y ahora vamos a ver la tercera actividad.



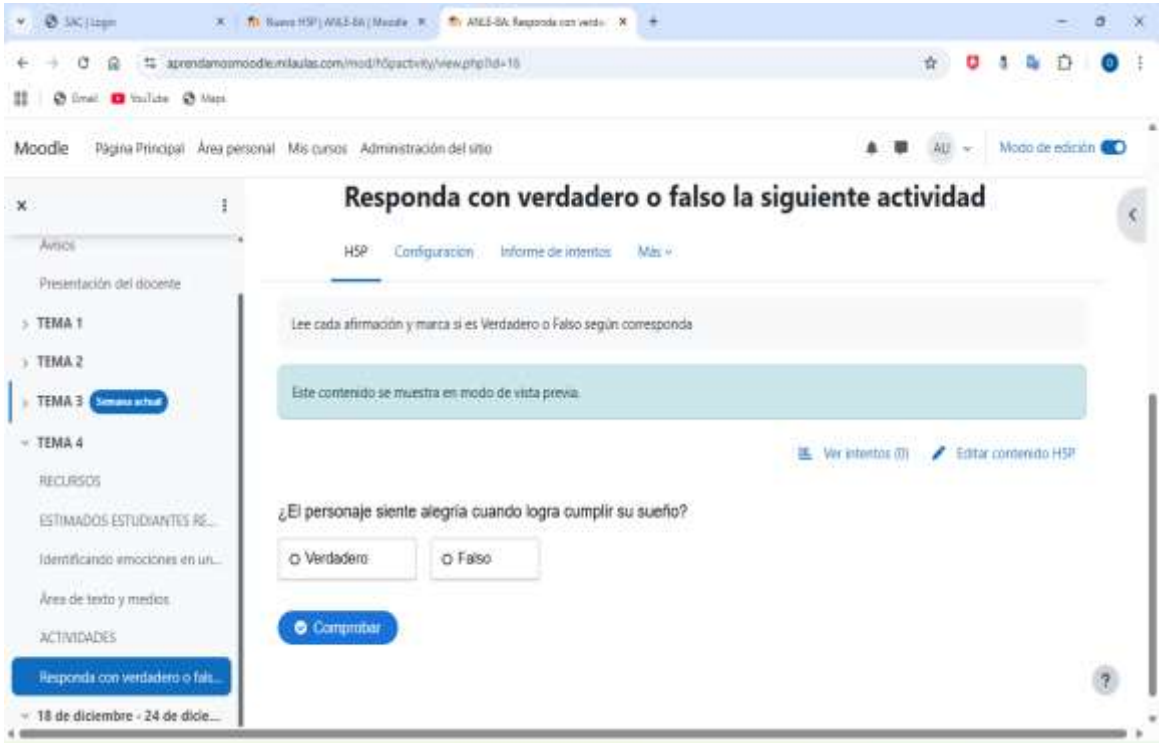
Como podemos ver es sobre una sopa de letras donde los estudiantes deben encontrar

las palabras de la derecha.

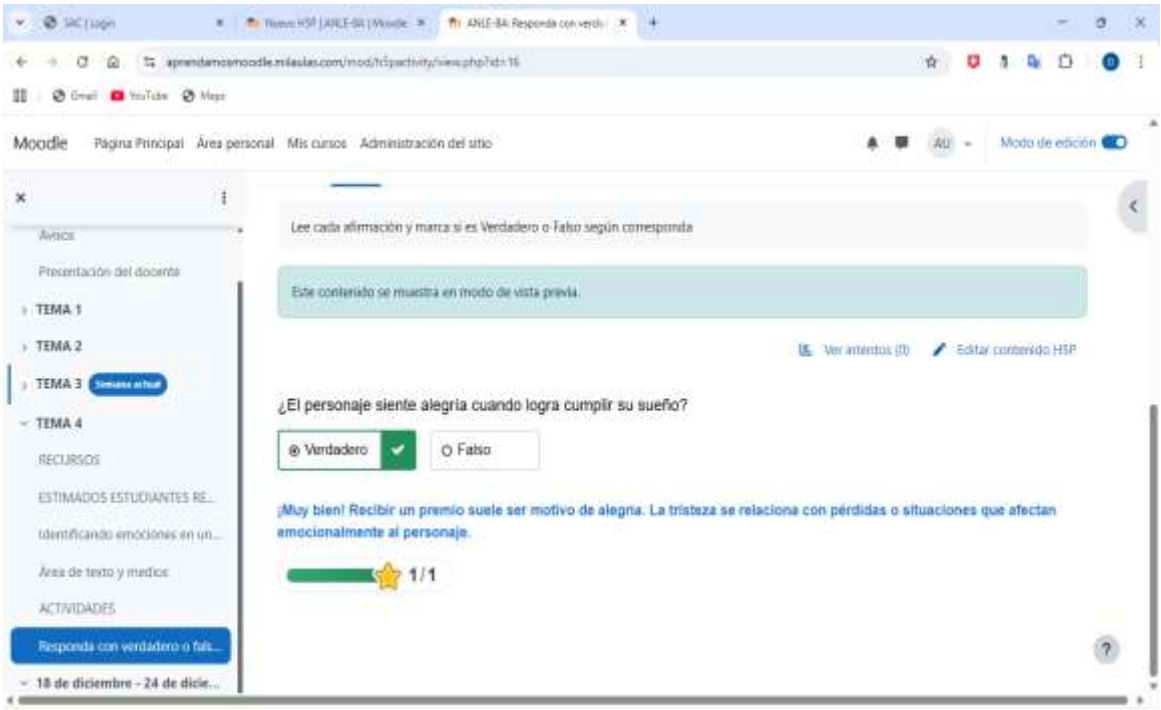


Como podemos ver la actividad ya está realizada correctamente

Ahora vamos a ver la cuarta actividad



Esta actividad corresponde a responder con verdadero y falso.



Ya como podemos apreciar, ya está realizada la actividad correctamente y nos sale debajo un mensaje de motivación.

Ya como podemos apreciar, todas las actividades han sido creadas mediante H5P, donde los estudiantes ponen más entusiasmo en aprender, ya que es muy divertido a la hora de hacer las actividades, y así motivar más a que los estudiantes se interesen más en la lectura.

Link de las actividades:

https://aprendamosmoodle.milaulas.com/my/#google_vignette

Datos para poder ingresar

Usuario: admin

Contraseña: exXbrkM9

11 BIBLIOGRAFIA

Adorno, F. (2022). Lectura crítica y sociedad digital: herramientas para la emancipación. Editorial Planeta.

Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y ecologías de aprendizaje. Editorial UOC.

Bates, A. W. (2019). La enseñanza en la era digital: Fundamentos para el diseño y la práctica. Ediciones Narcea.

Cassany, D. (2018). Leer y escribir en la red. Anagrama.

Chiecher, A. (2020). Interactividad y motivación en entornos digitales de aprendizaje. Revista Iberoamericana de Educación, 82(1), 45-62. https://doi.org/10.35362/rie8213578

García, M., & Gómez, P. (2019). Estrategias digitales para la animación lectora en secundaria. Editorial Graó.

H5P.org. (2022). What is H5P? https://h5p.org/

Hernández, R., & Rivas, L. (2019). Innovación docente y TIC: Metodologías activas en el aula. Ediciones Paraninfo.

Montes, G., & Rojas, E. (2021). El desinterés lector en la adolescencia: Diagnóstico y propuestas. Revista de Psicología Educativa, 15(3), 112-130.

Sánchez, J., & Contreras, P. (2020). H5P: Creación de contenidos interactivos para una pedagogía activa. Ediciones Octaedro.

Scolari, C. (2018). Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología. Gedisa.

UNESCO. (2021). Tecnología y educación: Una visión integral. Informe Global de Seguimiento de la Educación. https://unesdoc.unesco.org/

Consulting, I. (8 de Junio de 2023). Ventajas y beneficios de maquetar contenido con H5P. Obtenido de https://www.itop.es/blog/item/h5p-en-moodle.html

Díaz-Rodas, S. (21 de Septiembre de 2023). IMPLEMENTACIÓN DEL LABORATORIO H5P PARA EJERCITAR LA CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL EN EL PROFESORADO UNIVERSITARIO. Obtenido de file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-ImplementacionDelLaboratorioH5PParaEjercitarLaCrea-9241537%20(1).pdf

EDUCACIÓN, M. D. (25 de Agosto de 2015). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Sánchez, M. (2017). Las Tic en la educación superior, innovaciones y retos. Obtenido de file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-LasTicEnLaEducacionSuperiorInnovacionesYRetos-6255413.pdf

12 ANEXOS

Anexo N1. Certificado de aprobación del tema de la propuesta Tecnológica.

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, (Propuestas Tecnológicas) titulado: "H5P CÓMO RECURSOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE ANIMACIÓN A LA LECTURA, CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO AGOSTO - DICIEMBRE 2025", presentado por: BAYAS LLUGCHA ALEX DAVID Y RAMOS REA ROMMEL ALEJANDRO, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, proceso de titulación 02-2025, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025, revisado y validado por el tutor/a: ING. ALEXANDRA VELOZ SEGURA, MSc. Profesor – Investigador de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por: OLMEDO JAVIER MARMOL ESCOBAR

Validar únicamente con FirmaEC

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

Anexo N2. Certificación de la unidad educativa.

UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO"

Telf. 2206-750 *Guaranda - Ecuador* Correo: colegiosanpedro7238@yahoo.es

LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO", A PETICION DE LA PARTE INTERESADA:

CERTIFICA:

Que los estudiantes **RAMOS REA ROMMEL ALEJANDRO, con cedula N| 0250064680 Y BAYAS LLUGCHA ALEX DAVID,** con cedula N° 0250305729 estudiantes de Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de la Educación, Filosóficas y Humanísticas de la carrera de **Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática,** cumplieron con su propuesta tecnológica educativa con el tema: H5P, como recursos educativos en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje en la asignatura "ANIMACION A LA LECTURA" en Octavos cursos, en la Unidad Educativa San Pedro, Provincia: Bolívar, Cantón Guaranda, Parroquia Guanujo, en el periodo agosto – diciembre 2025.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Guaranda, 20 de noviembre del 2025

UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO" RECTORADO GUARANDA - ECUADOR

Mgs. Sandy Escobar
RECTOR (E)

Anexo N3. Evidencia del detector de plagio e IA

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

PROPUESTA TECNOLÓGICA H5P COMO RECURSO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

11% Textos sospechosos

< 1% Similitudes
2% Idiomas no reconocidos
9% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: PROPUESTA TECNOLÓGICA H5P COMO RECURSO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE ANIMACIÓN A LA LECTURA.pdf
ID del documento: 7932ffeb1621a0f6cc757463a63203923569fdf4
Tamaño del documento original: 4,43 MB

Depositante: Elizabeth Alexandra Veloz Segura
Fecha de depósito: 18/12/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 18/12/2025

Número de palabras: 11.012
Número de caracteres: 74.650

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuente principal detectada

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.dspace.uce.edu.ec | Estrategias de animación a la lectura para desarrollar ... 1 fuente similar	< 1%		

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.ceresa.org | Las TIC en la educación: una herramienta clave para el aprendi...	< 1%		
2	antropocene.it | [it]Agenda 2030 – Obiettivo 4: L'obiettivo 4 del programma di A...	< 1%		
3	repository.unad.edu.co | El emprendimiento y su aporte al desarrollo socioecon...	< 1%		
4	repositorio.uti.edu.ec | Herramientas digitales para el proceso lector de los niñ...	< 1%		
5	repository.unad.edu.co | Estrategia de educomunicación para el uso y apropiaci...	< 1%		

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1 https://doi.org/10.35362/rie8213578
2 https://h5p.org/
3 https://unesdoc.unesco.org/
4 https://www.itop.es/blog/item/h5p-en-moodle.html
5 https://educacion.gob.ec/wp



ANEXO N4. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

N.º	Pregunta	Sí	No
1	¿En tus clases de Animacion a la Lectura se utilizan materiales didácticos?	☐	☐
2	¿Crees que las clases de lectura a veces son aburridas?	☐	☐
3	¿Te gustaría que las clases fueran más dinámicas y divertidas?	☐	☐
4	¿Te gustaria leer cuentos o historias de forma divertida y didactica en clase?	☐	☐
5	¿Consideras que los materiales didácticos facilitan tu aprendizaje en la asignatura de Animacion a la Lectura?	☐	☐
6	¿Te gustaría usar recursos tecnológicos en las clases de lectura?	☐	☐
7	¿Conoces o has utilizado materiales creados con la herramienta digital H5P?	☐	☐
8	¿Te gustaría que el docente implemente materiales interactivos creados con H5P en tus clases de Animacion a la Lectura?	☐	☐
9	¿Consideras que los materiales digitales son más atractivos que los impresos?	☐	☐
10	¿Consideras que el uso de materiales didácticos es importante para el aprendizaje de la Lectura?	☐	☐

Objetivo: Identificar si en la asignatura de Lectura se emplean materiales didácticos y determinar la disposición de los estudiantes hacia el uso de herramientas digitales como H5P para mejorar el aprendizaje.

Encuesta: Opinión sobre las clases de Animación a la Lectura

Lee cada pregunta con atención y marca con una X la respuesta que consideres correcta.

ANEXO N5. ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

Objetivo: Conocer su opinión sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la

Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sus respuestas serán confidenciales y se utilizarán únicamente con fines educativos y de investigación.

Instrucciones:

Elegir solo una Opción (SI, NO)

Preguntas:

¿Cómo definiría usted las TIC y cuál cree que es su papel en la educación actual?

¿Qué herramientas tecnológicas utiliza con más frecuencia en su práctica docente?

¿De qué manera cree que las TIC han cambiado la forma de enseñar y aprender?

¿Cómo perciben sus estudiantes el uso de tecnologías en el aula? ¿Se muestran motivados?

¿Ha recibido capacitación o formación específica para integrar las TIC en sus clases?

¿Cuáles considera que son las principales ventajas del uso de TIC en la educación?

¿Cómo maneja las distracciones que pueden surgir cuando los estudiantes usan dispositivos electrónicos?

¿Considera que el uso de las TIC mejora el rendimiento académico de los alumnos? ¿Por qué?

¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que están empezando a usar tecnologías en sus clases?

ANEXO 6: PRESENTACION DE LAS ACTIVIDADES EN H5P



ANEXO 7: SOCIALIZACION DE LA PROPUESTA CON EL TEMA



Anexo N8

FICHA DE REGISTRO DE PARTICIPACIÓN (GRUPO DE ESTUDIANTES)

Institución: Unidad Educativa “San Pedro”
Asignatura: Animación a la Lectura
Curso: Octavo Año de Educación General Básica
Fecha: 15/09/2025
Docente: Lic. María López
Observador: Alex Llugcha y Rommel Ramos

Registro de participación

Estudiante	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Puntaje	Puntaje
Juan Pérez	3	2	2	3	3	3	16	Alto
María Gómez	2	2	2	2	2	3	13	Medio
Carlos Ruiz	1	2	1	2	2	2	10	Medio
Ana Torres	3	3	3	3	3	3	18	Alto
Luis Sánchez	2	1	2	2	2	2	10	Medio

Equivalencia de indicadores

- **P1:** Participa activamente
- **P2:** Responde preguntas
- **P3:** Expresa ideas
- **P4:** Colabora en grupo
- **P5:** Muestra interés
- **P6:** Usa recursos digitales (H5P)

Escala de valoración

- **Siempre = 3**
- **A veces = 2**
- **Nunca = 1**

Interpretación general

Está claro que la mayoría de los estudiantes demuestran niveles de compromiso de moderados a altos, destacando el mayor compromiso cuando utilizan recursos digitales como H5P. Sin embargo, algunos estudiantes aún mostraron limitaciones en la expresión de ideas y la participación espontánea, lo que sugiere que es necesario fortalecer las estrategias de enseñanza interactiva.

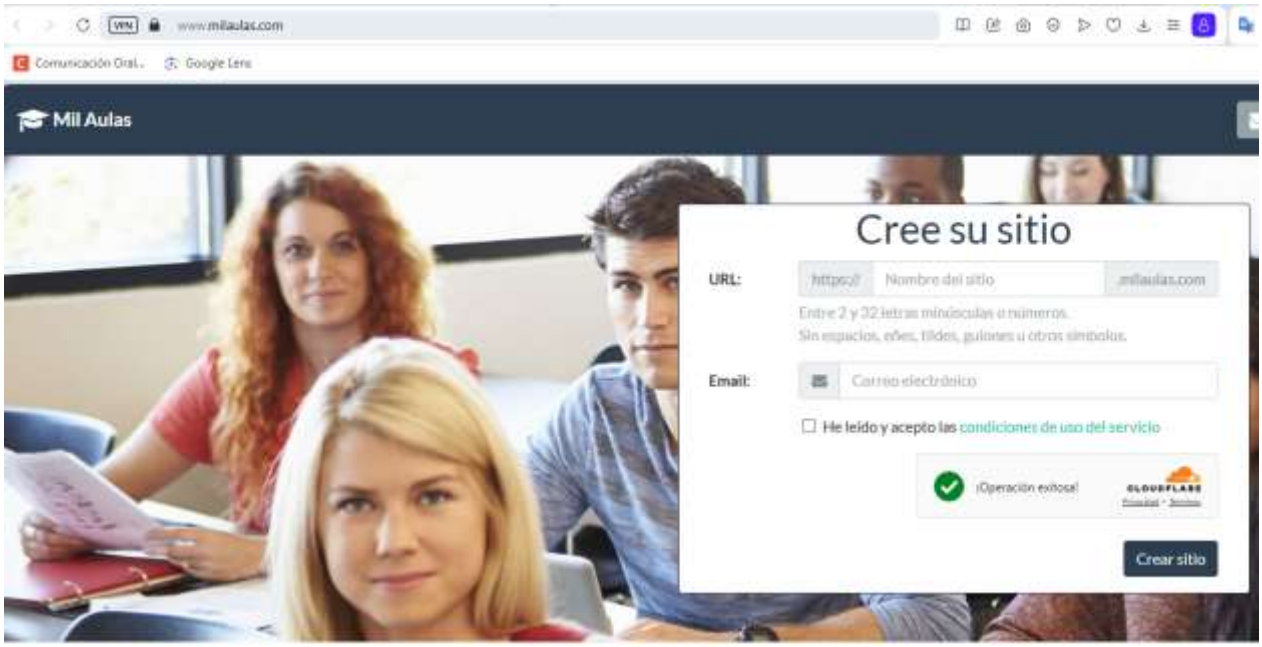
ANEXO 9. MANUAL DE USUARIO DE H5P

INGRESO A LA HERRAMIENTA MIL AULAS

Para ingresar a MILAULAS, herramienta que nos va permitir crear nuestra AVA para este módulo titulado Animación a la lectura y utilizar OVAS, para

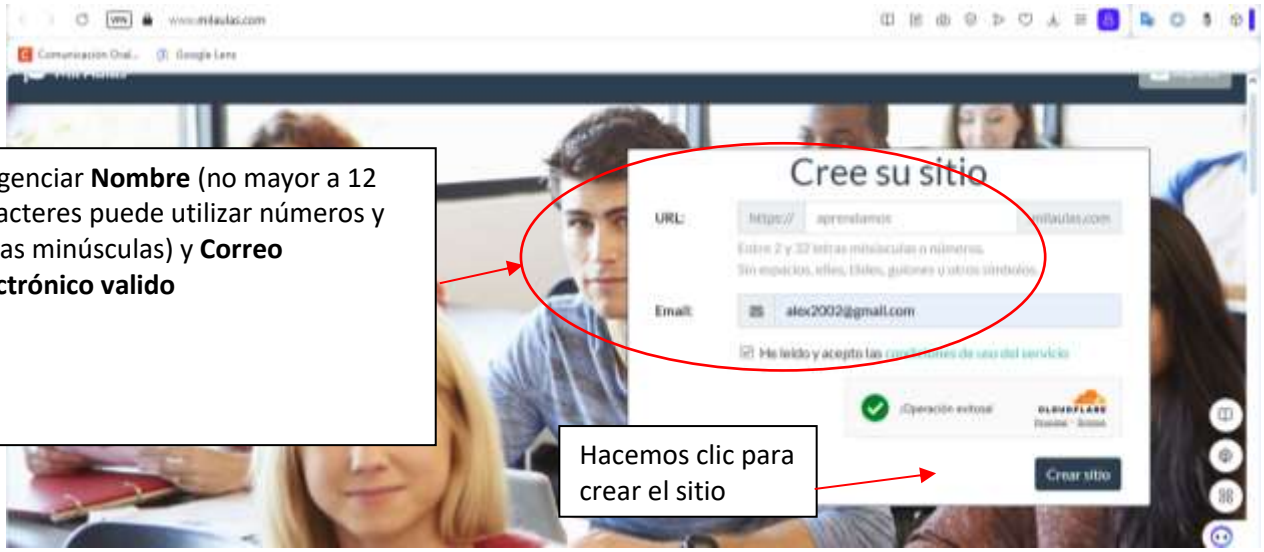
iniciar dirígete en la barra de direcciones de su navegador de Internet la dirección

http://www.milaulas.com/



Una vez dentro de la herramienta MILAULAS, debe diligenciar un Nombre que corresponde al nombre del sitio (entre 2 y 12 caracteres y pegado puede utilizar letras en minúscula y números), y diligenciar una cuenta de Correo (E-mail) valido; una vez diligenciado de forma correcta doy clic al Botón, crear sitio tal como se indica a continuación: Se aclara que este nombre no es el nombre del curso es el nombre del espacio





Una vez validado toda la información y dado clic en el botón CREAR SITIO, aparecerá una ventana que nos informa que el sitio está siendo creado y que debo entrar al correo donde me enviaran los datos de acceso.

Debo ingresar al correo que utilice para ingresar a MILAULAS para ver la notificación de soporte y de acceso a la herramienta.

Al correo llega la notificación e ingreso a ver qué información contiene



Llega la notificación a mi correo personal e ingreso para verificar la información enviada por la herramienta MILAULAS

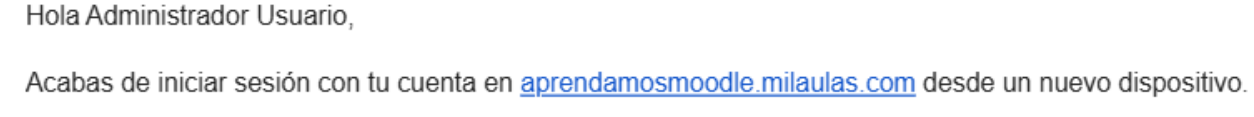
e envía la herramienta MILAULAS voy a encontrar el enlace del sitio con su respectivo usuario y contraseña (ES IMPORTANTE QUE GUARDEN ESTA INFORMACIÓN).

Hay es donde me envían el enlace de mi sitio y los datos de acceso para ingresar.

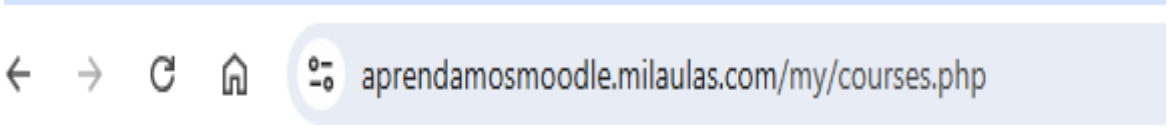
Debo tener muy en cuenta esta información enviada a mi correo porque es necesaria para entrar al sitio (Se recomienda tenerla muy presente siempre)

Para entrar al sitio, lo puedo realizar de tres formas:

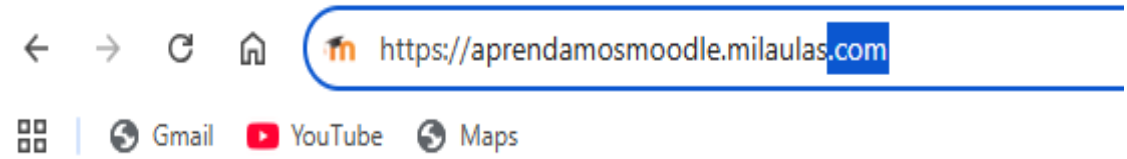
Estando ahí en el correo doy clic al enlace que me enviaron o,



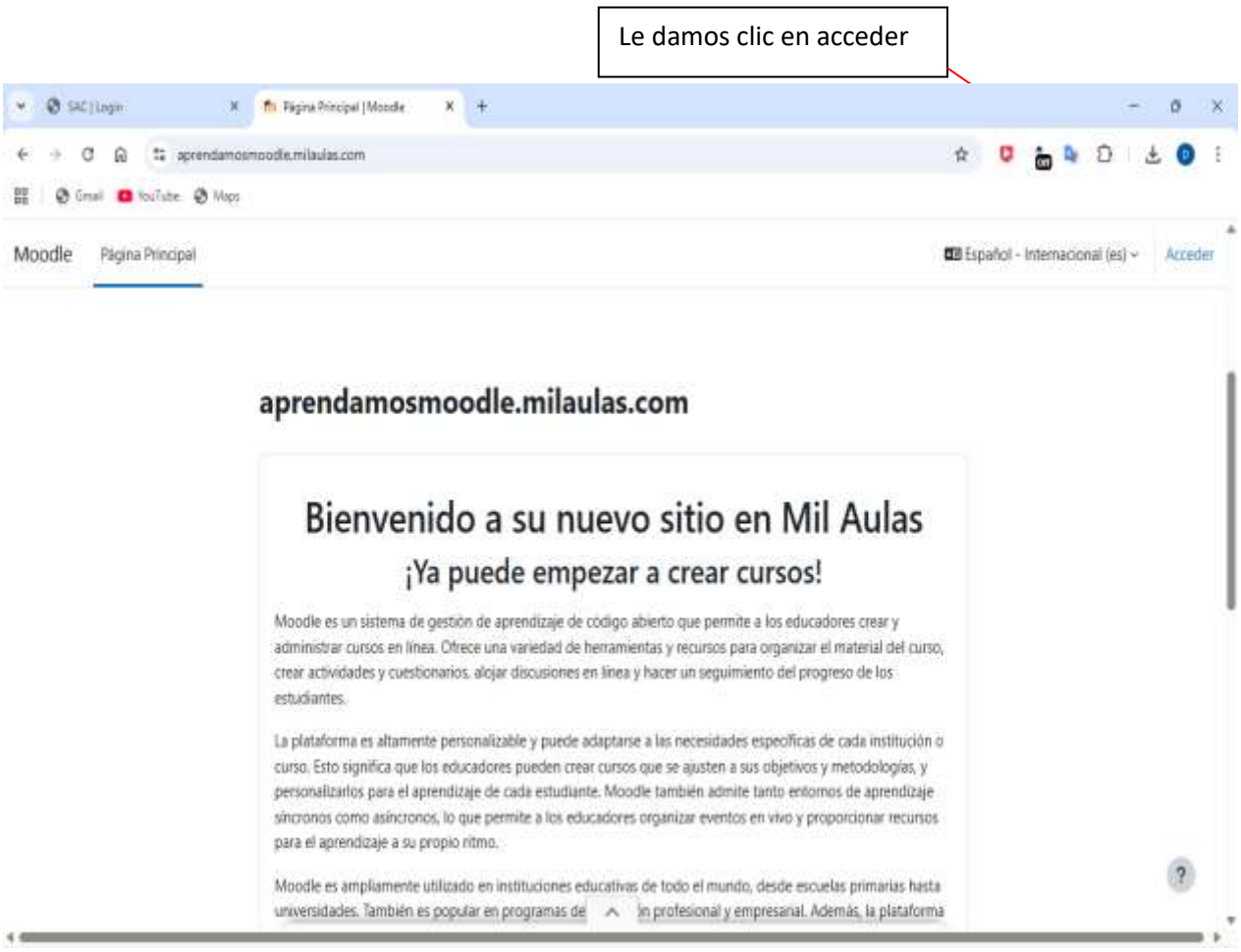
Copio el enlace y lo pego en la barra de direcciones del navegador de Internet o



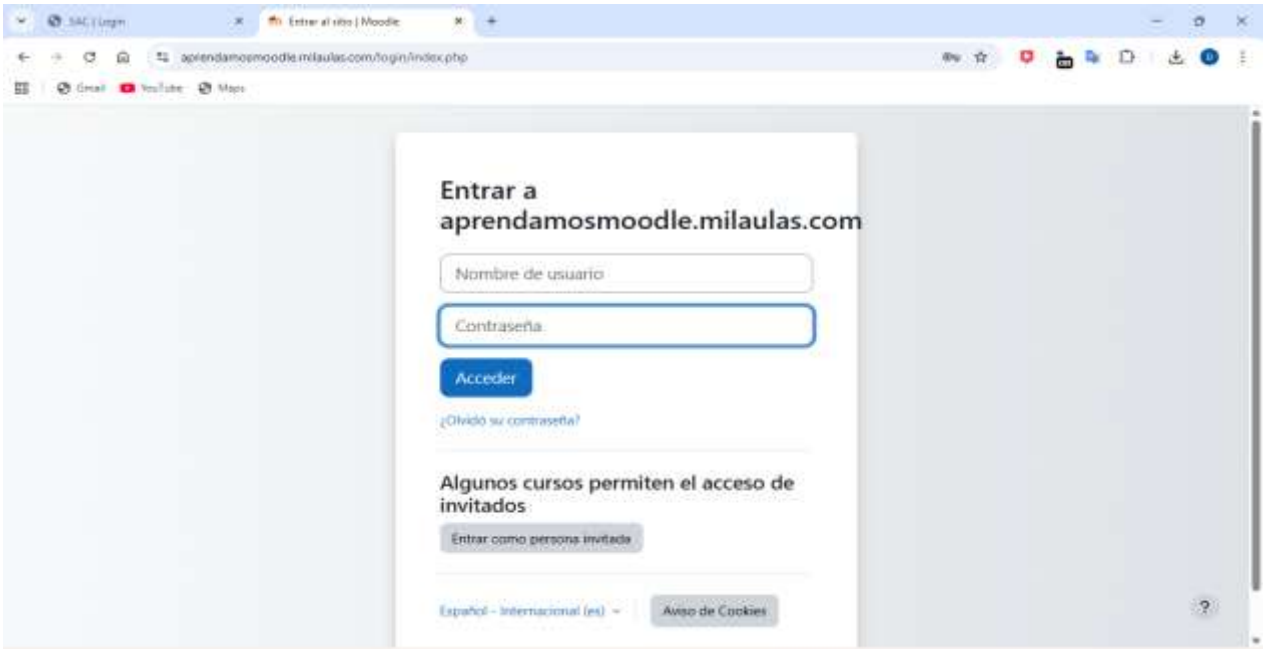
Directamente escribo el enlace en la barra de direcciones de su navegador de Internet.



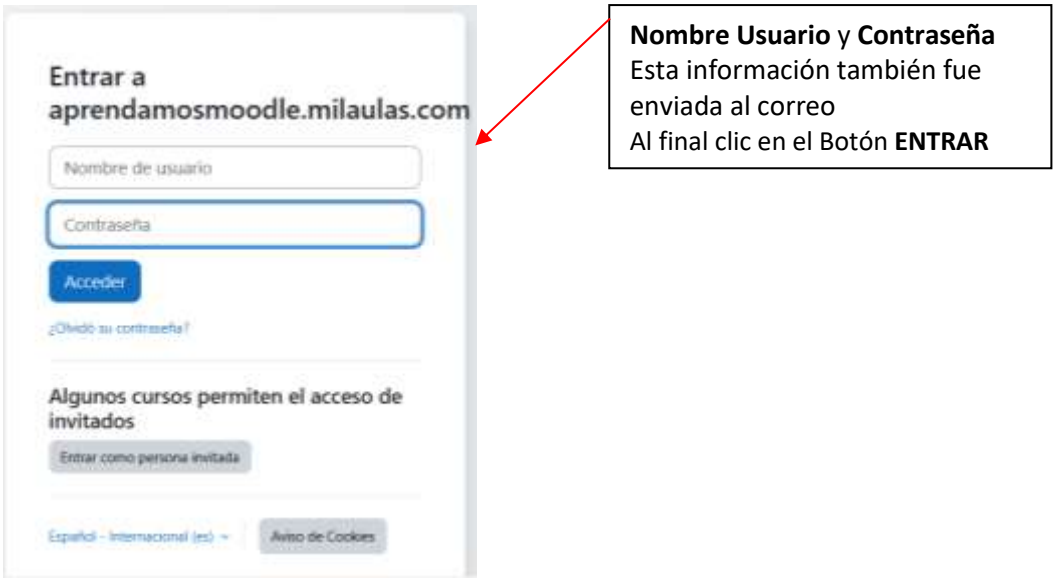
Selecciono una de las tres formas para ingresar y nos aparecerá la siguiente ventana



Debo dar clic en el botón ENTRAR, ubicado en el parte superior derecho o en la parte inferior central, y nos mostrara la siguiente ventana.



Debo diligenciar los datos de la ventana y clic en el botón ENTRAR Diligencio la información sobre:



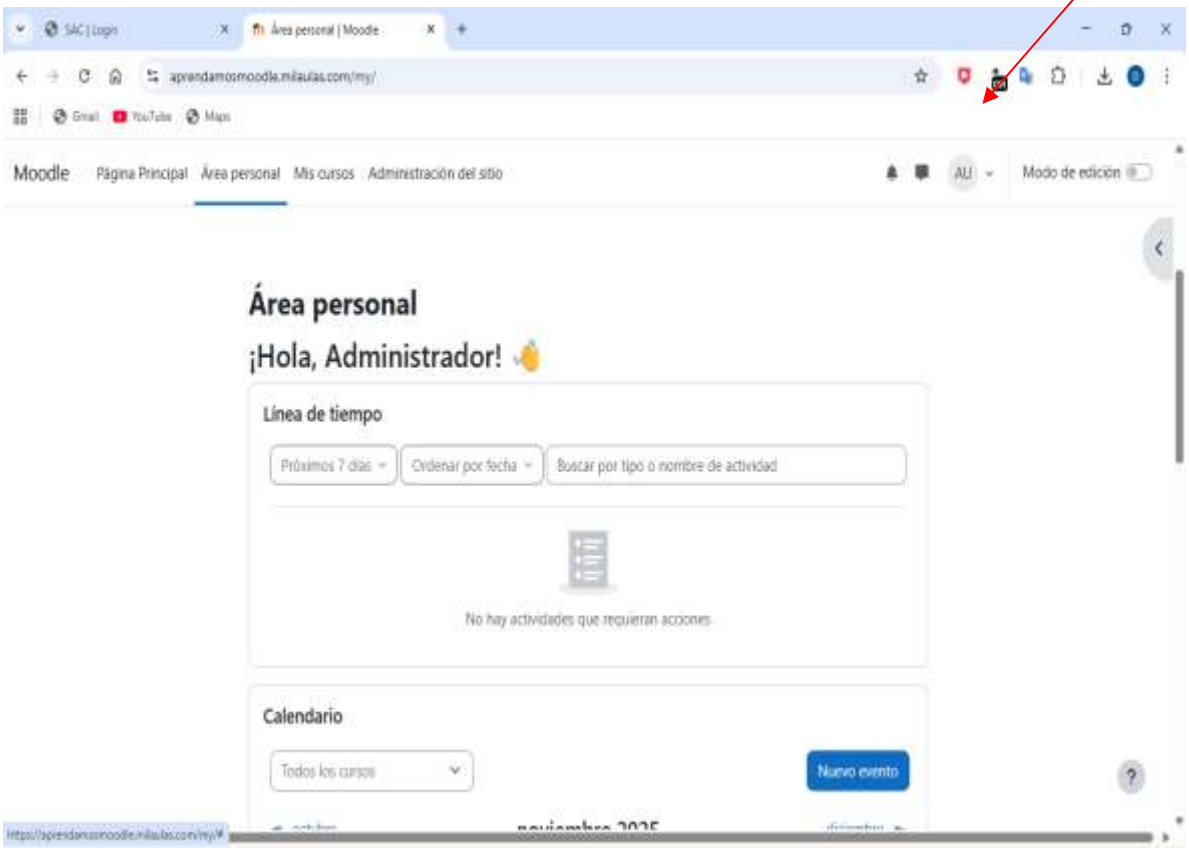
Diligencio los datos de Nombre de usuario y contraseña enviados al correo tener en cuenta estos datos

importantes para el ingreso a plataforma.



Aparecerá la siguiente ventana, donde estam aula y ahora nos procedemos a crear nuestro curso.

Si queremos SALIR solamente damos clic en la pestaña aquí.



Iniciaremos a diseñar nuestro curso

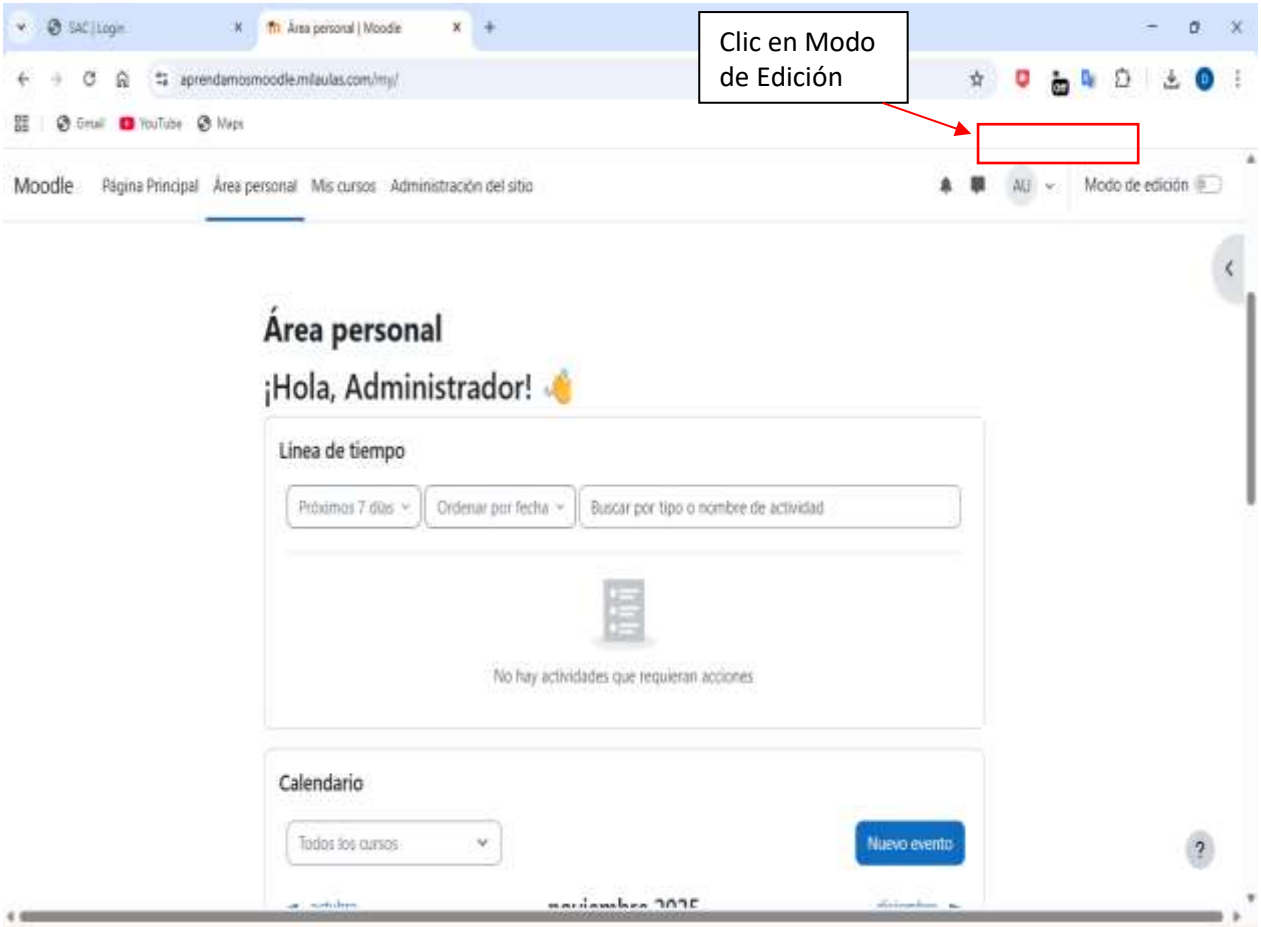
Para iniciar con nuestro curso debo tener en cuenta lo siguiente:

1. Se necesita 2 imágenes; Una imagen bien llamativa porque es para la portada de nuestro ambiente virtual de aprendizaje; La otra Imagen que no represente el curso

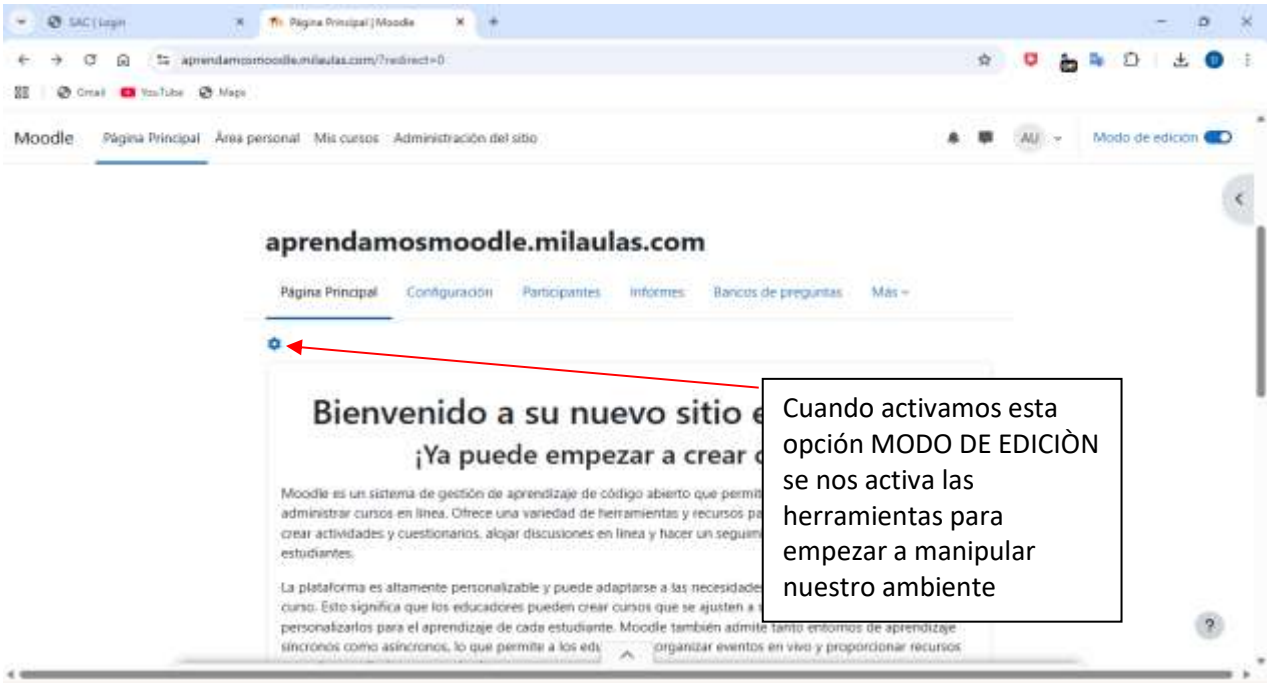
Debo guardarlas en el escritorio y tenerlas listas para poderlas utilizar o en un lugar visible fácilmente.

2. Tener en cuenta el texto que utilizaremos para la descripción del curso Iniciaremos con nuestro diseño de nuestro ambiente virtual de aprendizaje

En la parte izquierda vamos a encontrar unos bloques NAVEGACIÒN ADMINISTRACIÒN en el bloque de administración vamos a dar clic en ACTIVAR MODO EDICIÓN como se muestra a continuación:



Siempre que queramos trabajar o manipular nuestro ambiente debemos dar clic en Modo de Edición.

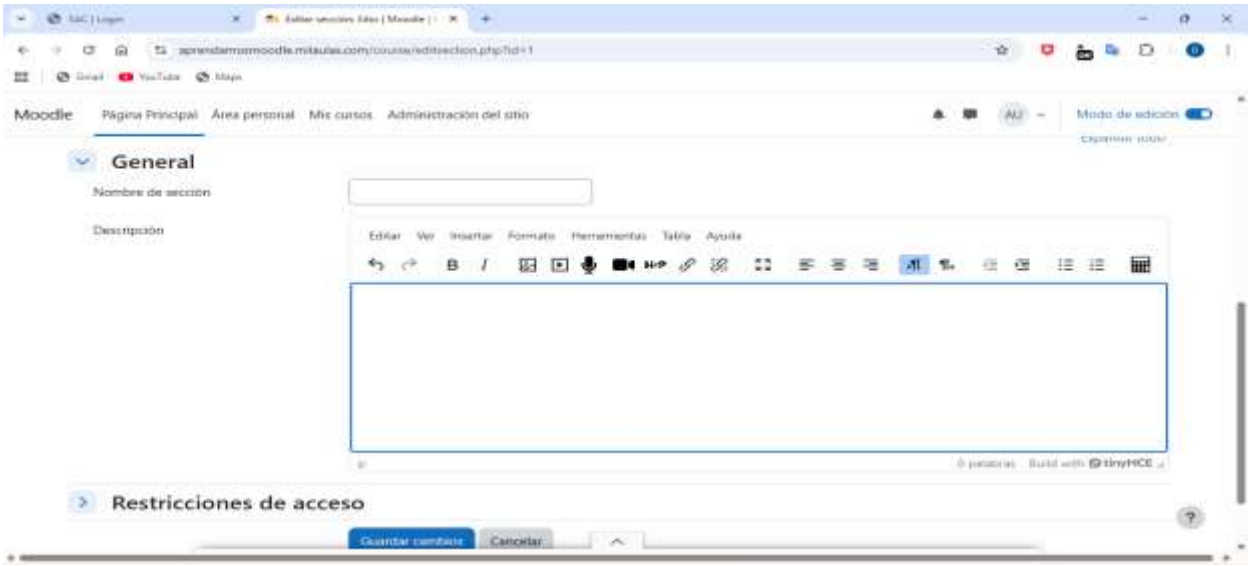


Empezaremos a trabajar en nuestro ambiente virtual de aprendizaje.

Vamos a dar clic en crear un curso nuevo como se encuentra en la imagen a continuación para modificar toda esta información.



Vamos a borrar toda la información (texto y video) para borra podemos sombrear y oprimir el botón suprimir



Dentro de este recuadro agregaremos texto e imagen esto es la porta del curso como aparece a

Continuación:

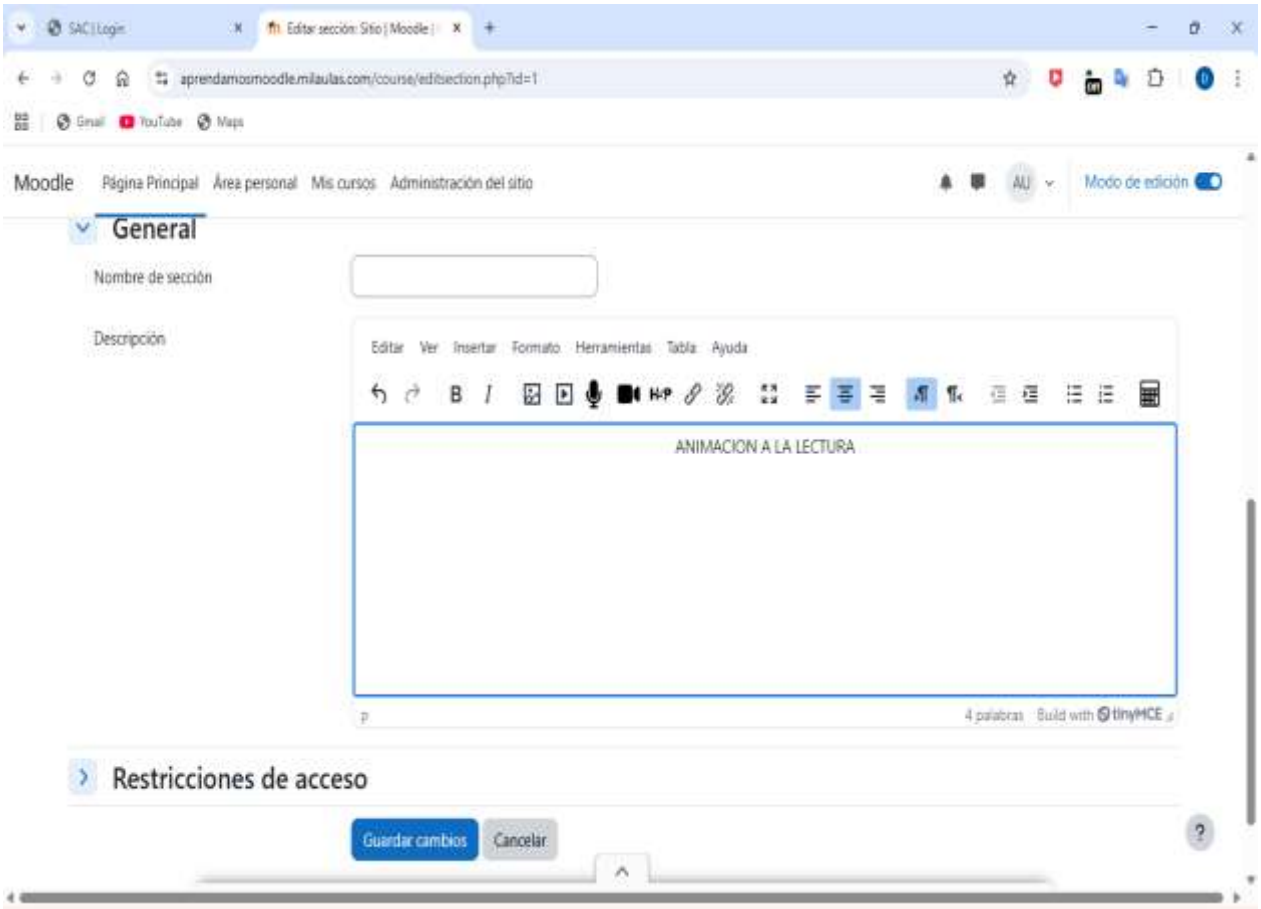
Utilizaremos un primer icono para establecer el tamaño o tipo de texto 

clic aquí y utilizaremos ENCABEZADO (LARGO)

Para alinear utilizaremos 

Para cambiar el color a la letra 

Ustedes pueden utilizar la mejor forma para su titulo

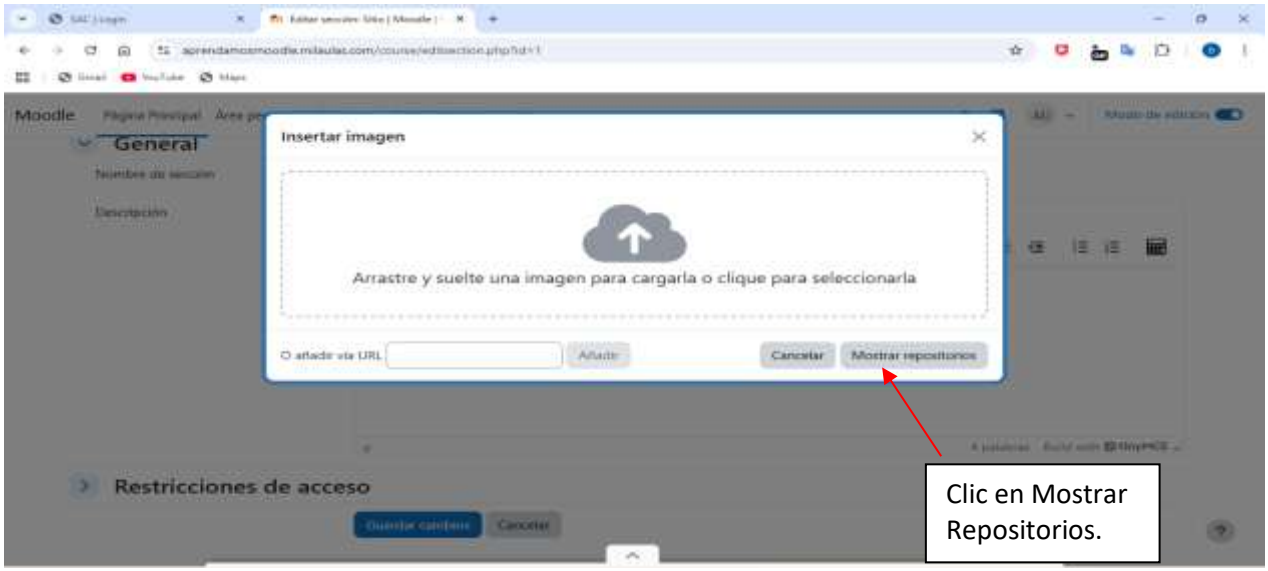


Vincularemos una imagen a nuestro ambiente que corresponde al inicio o portada

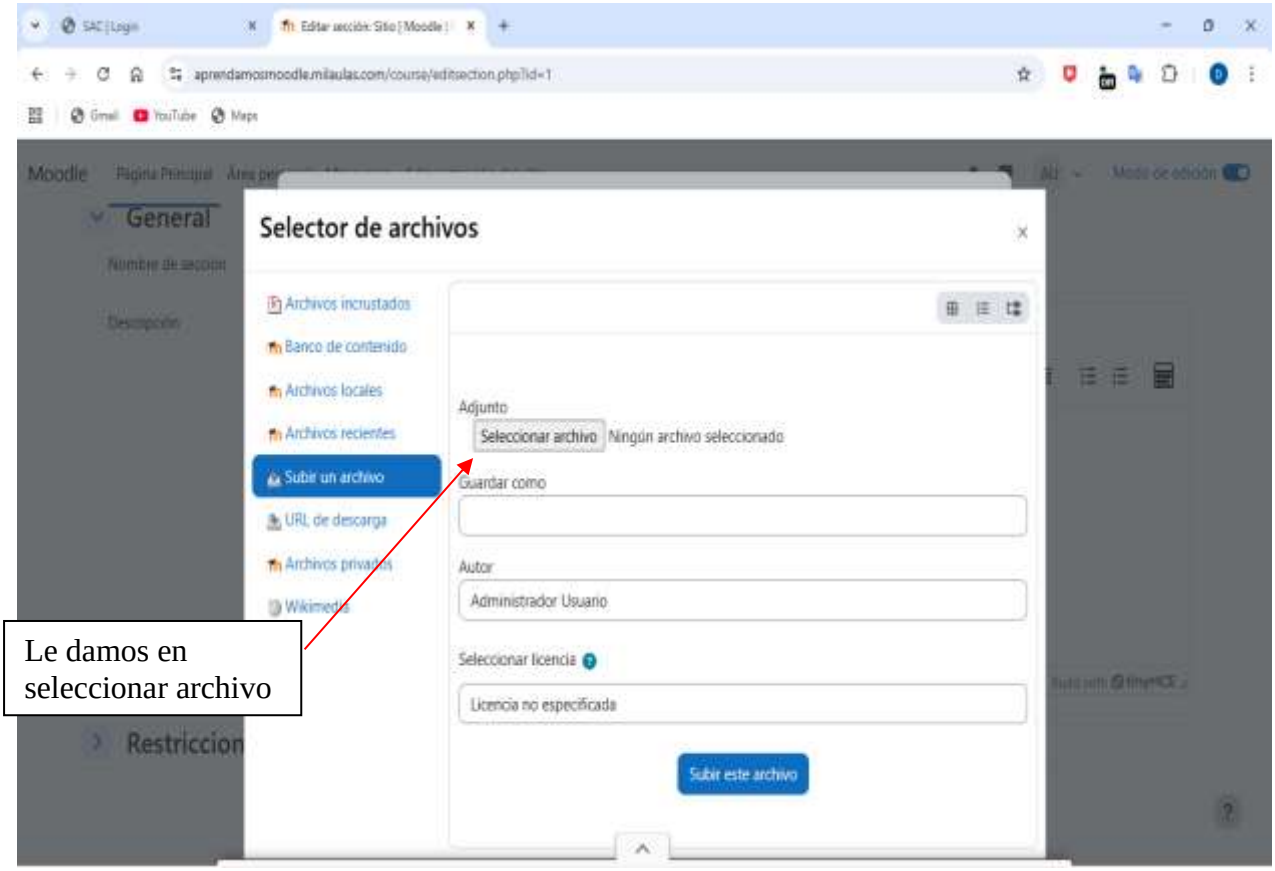
Para ingresar una imagen utilizaremos el siguiente icono  y le damos clic

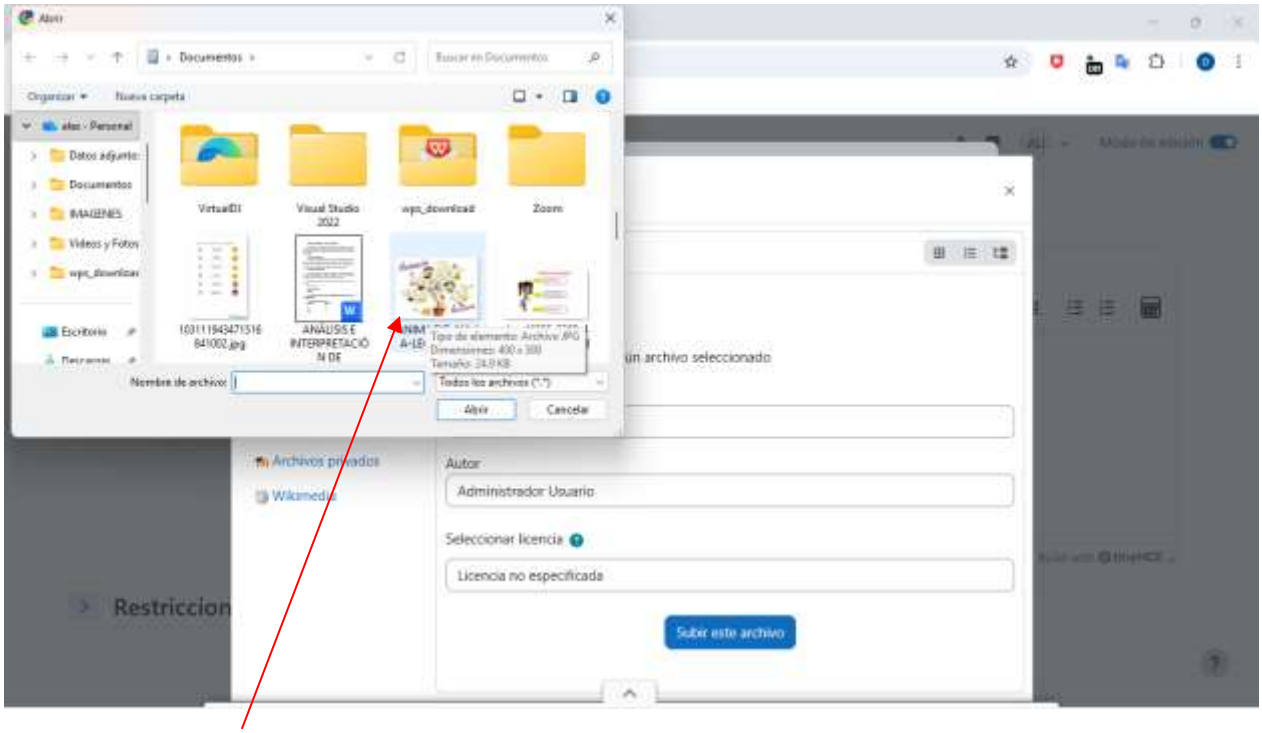
Cuando se da clic en el icono aparece la siguiente ventana

Se aclara que puede ingresar una imagen formato (jpg, bmp, png, gif)

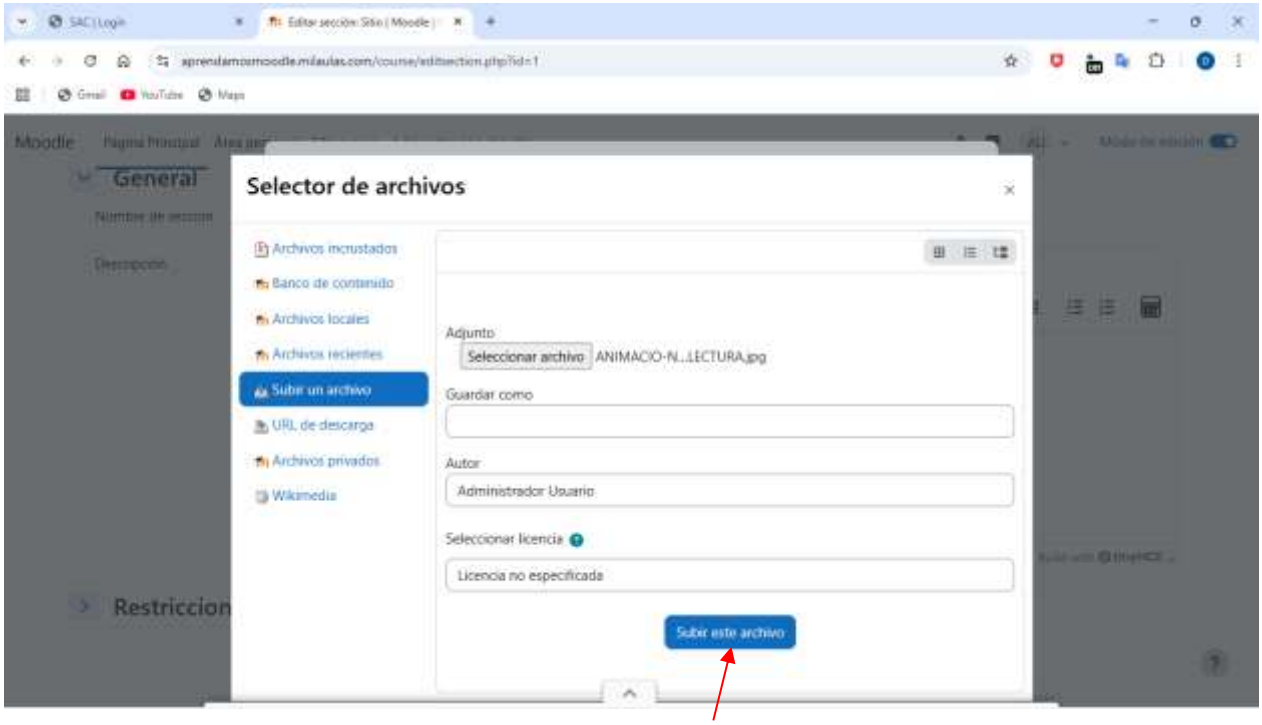


Clic en el botón Mostrar repositorios aparecerá la siguiente ventana

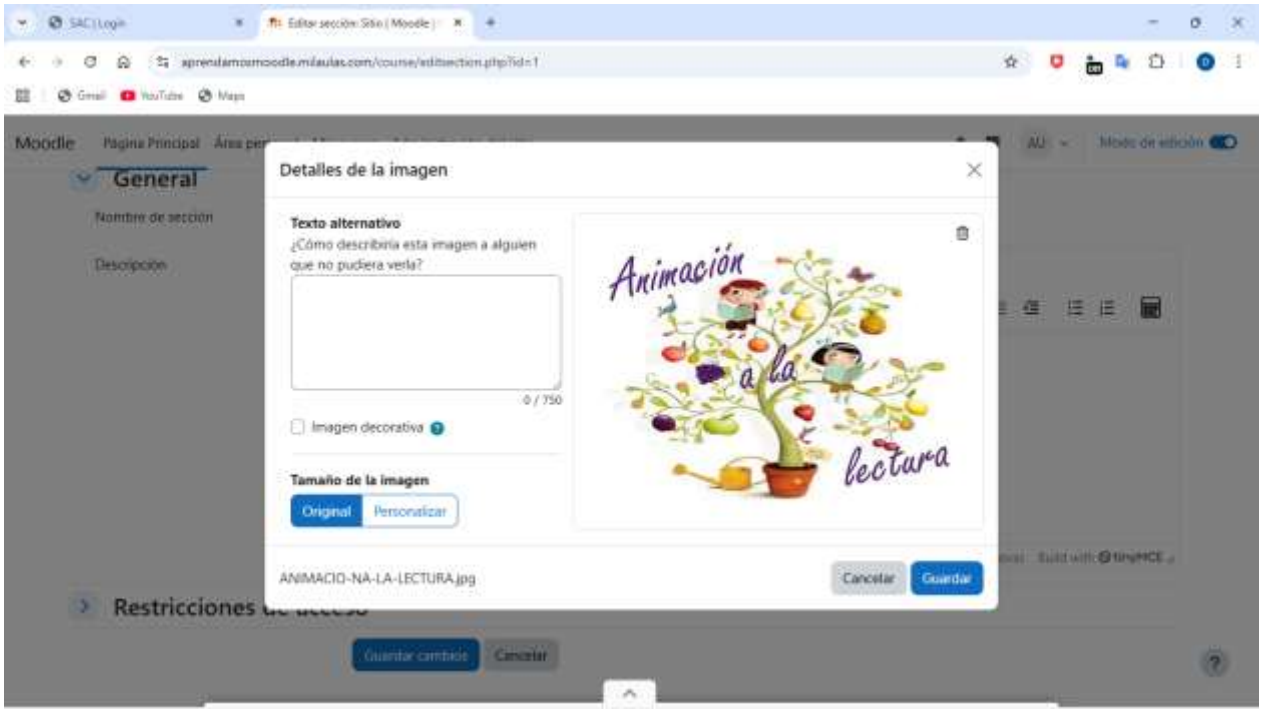




Busco la imagen en el lugar guardado hago clic sobre la imagen la selecciono y clic en el botón abrir.

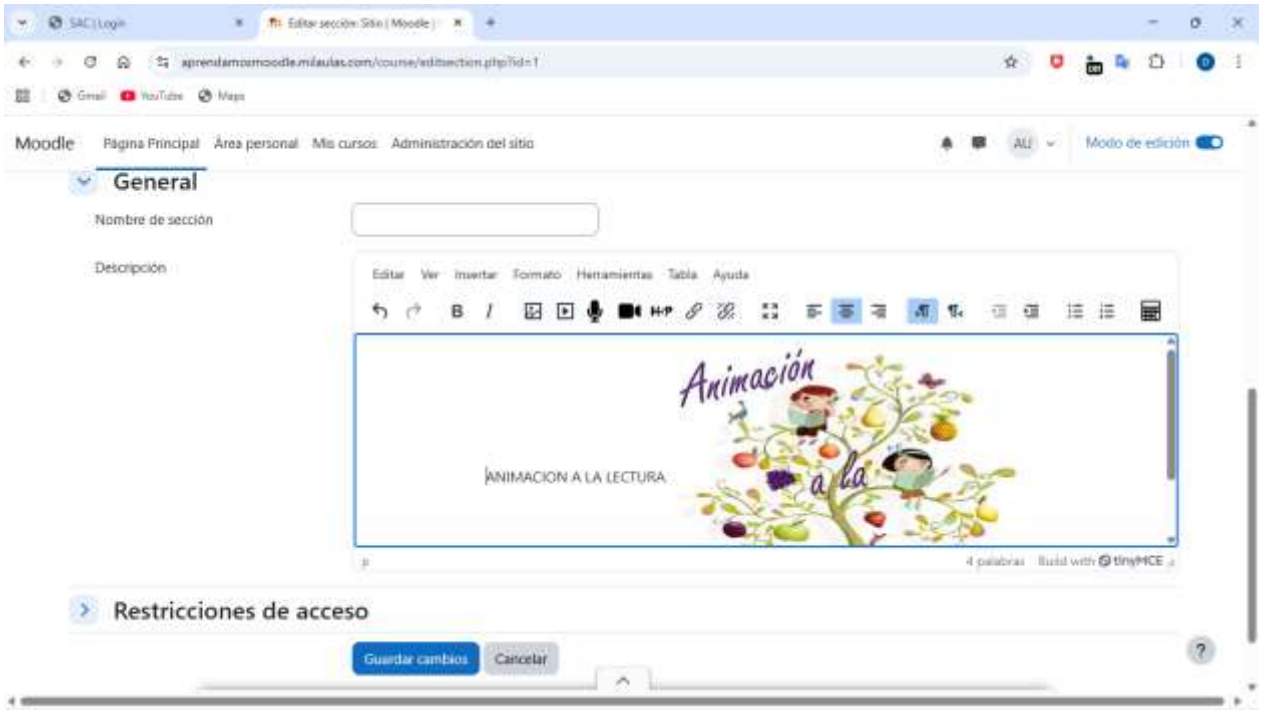


Una vez seleccionada la imagen clic en el botón SUBIR ESTE ARCHIVO, no debo diligenciar nada más aparecerá la siguiente ventana.

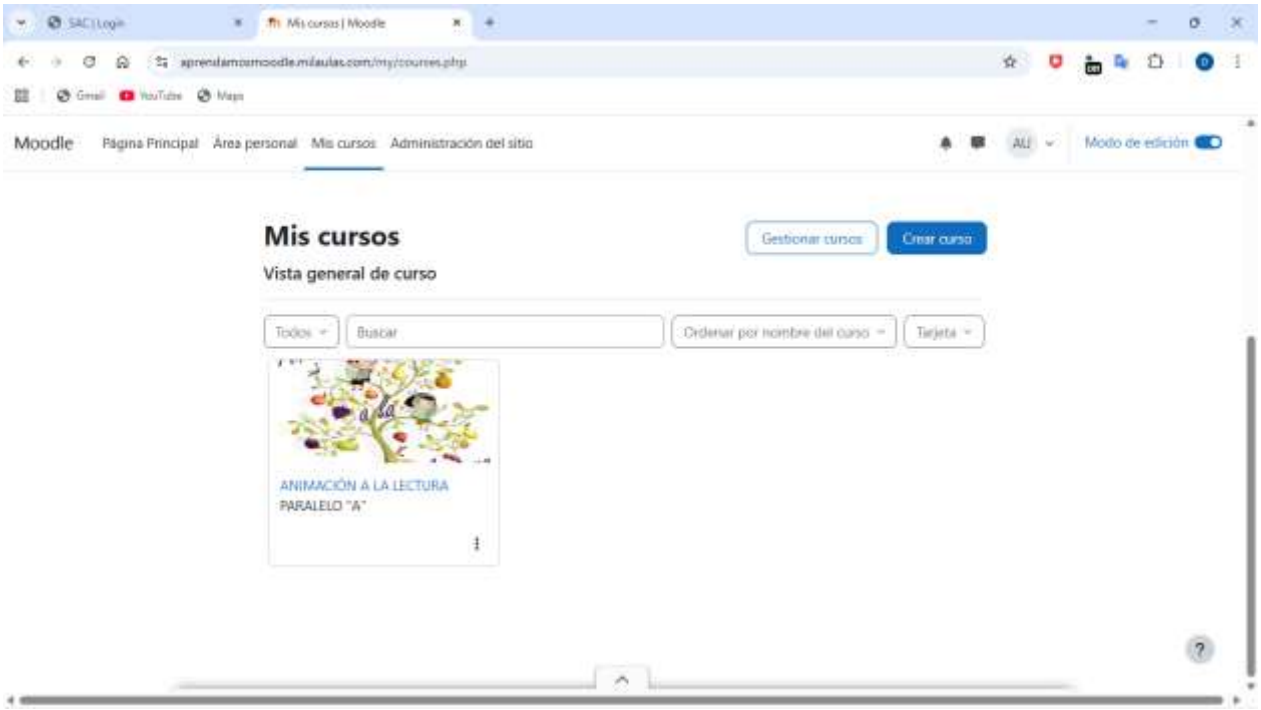


En esta ventana debo dar clic en la siguiente opción debe dar clic sobre el cuadro la descripción no es necesaria y guardar imagen.

Se aclara que siempre que se suba una imagen debo seleccionar este cuadro para que nos deje Seguir.



Y clic GUARDAR CAMBIOS.

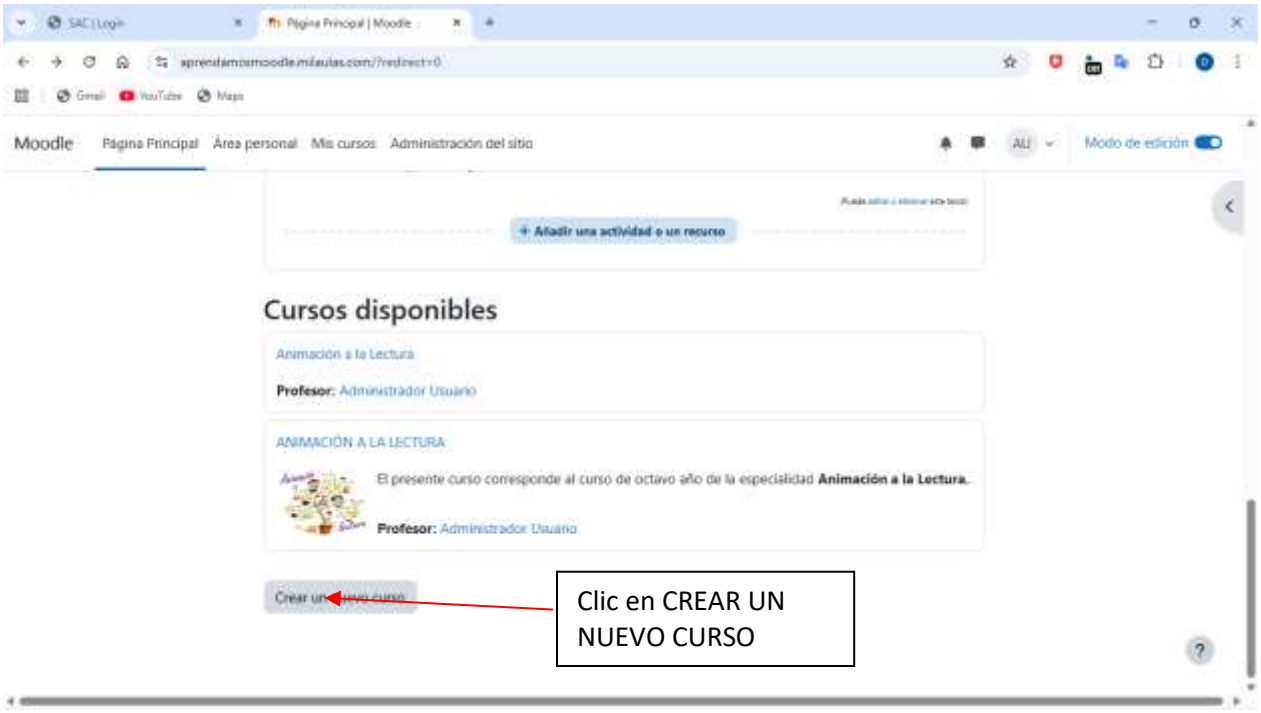


Si quiero volver a modificar o me equivoque clic nuevamente en ACTIVAR MODO DE EDICIÒN y nuevamente le podemos modificar.

PASOS PARA CREAR UN CURSO

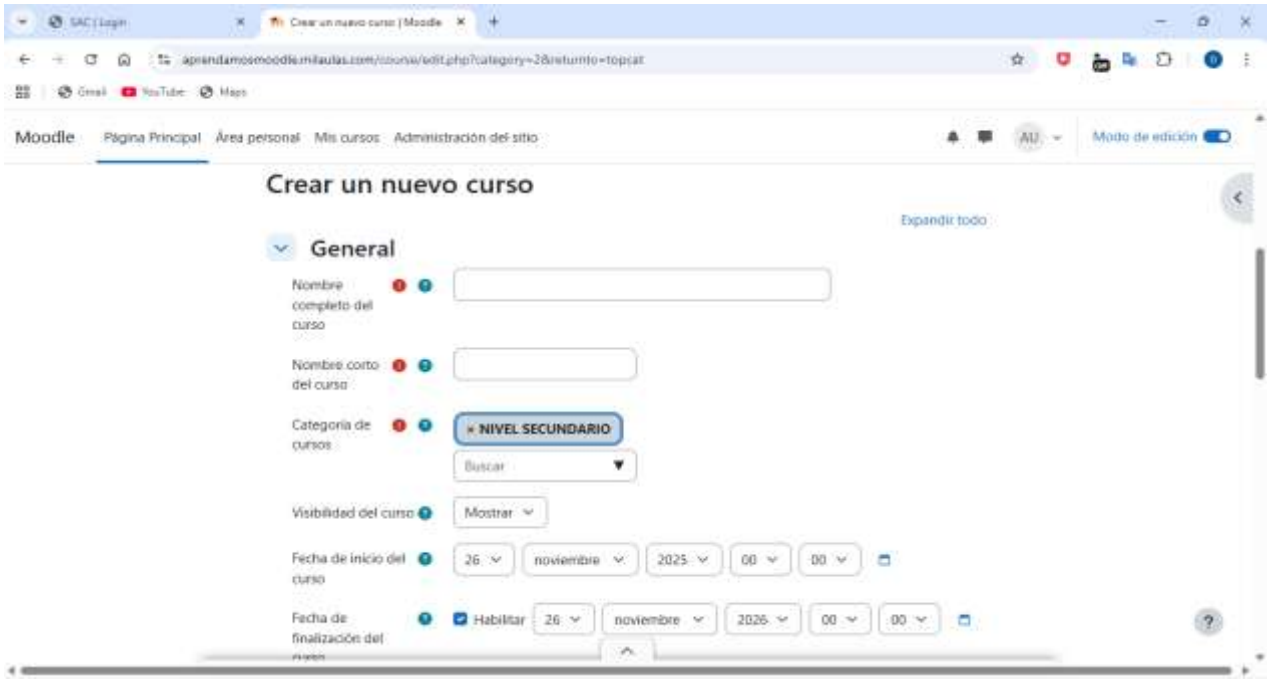
Vamos a crear un curso y después cambiamos la presentación vamos paso a paso

Para crear un curso damos clic en AGREGAR UN NUEVO CURSO



Aparecerá la siguiente ventana.

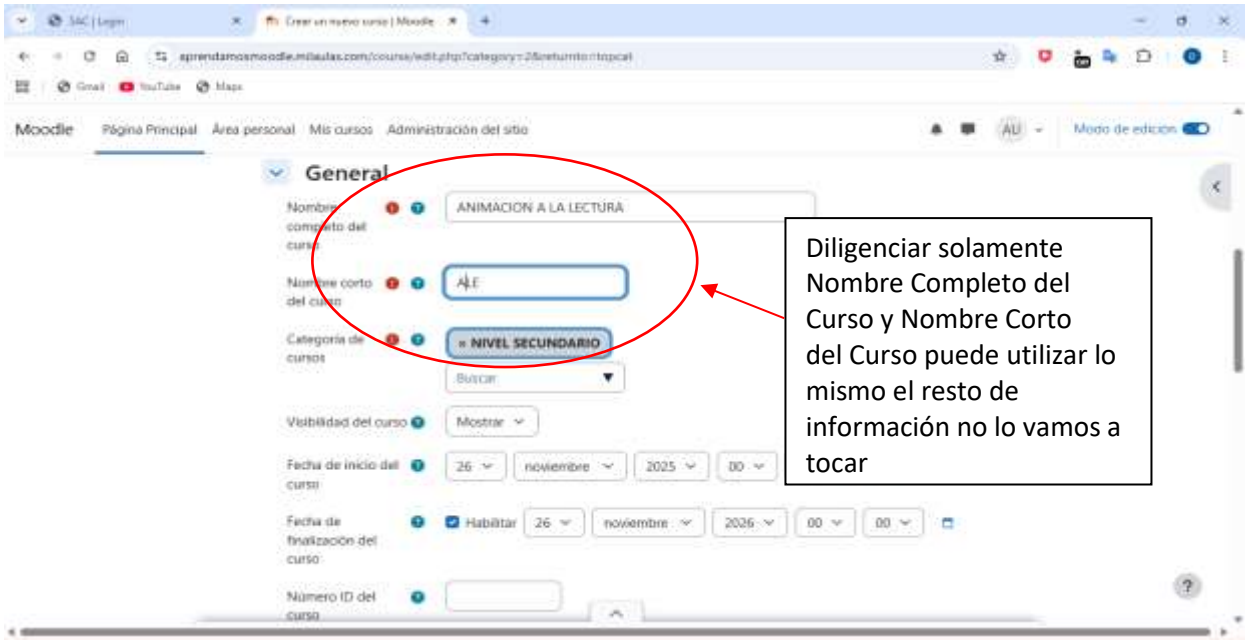
Una nueva ventana aparecerá, donde nos mostrará un formulario para diligenciar la información del curso con nuestro tema seleccionado para este módulo.



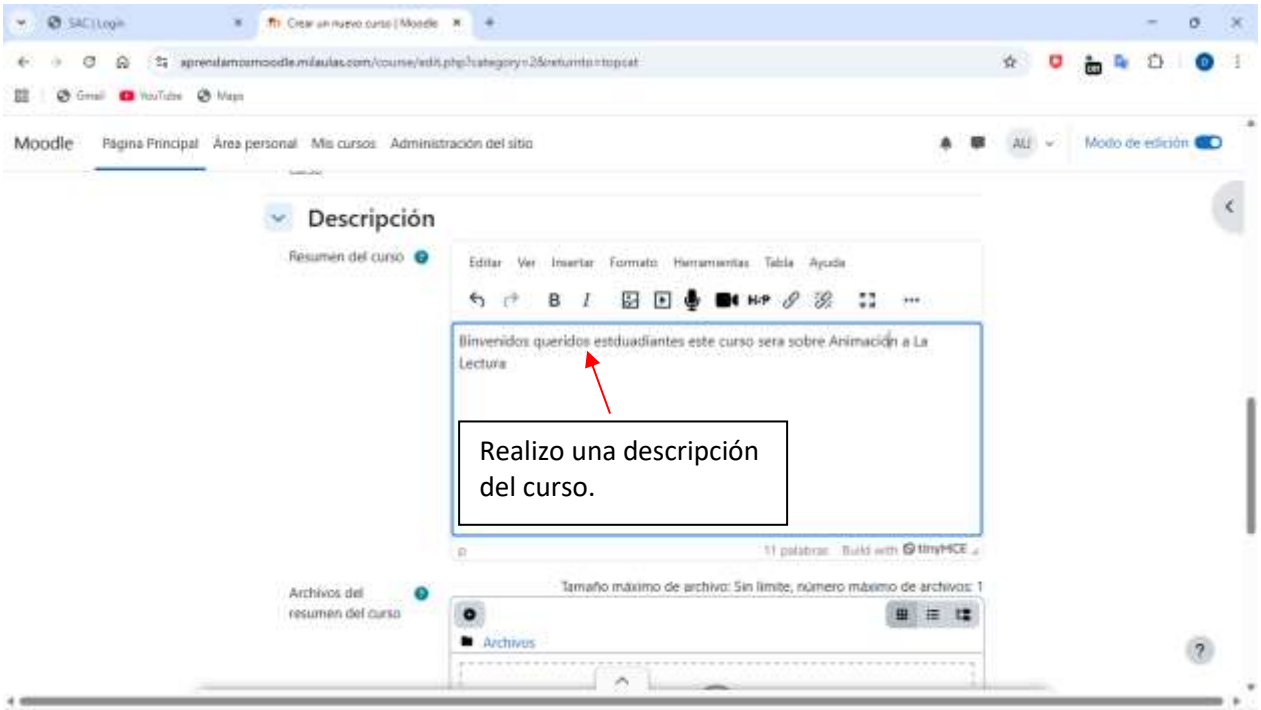
Diligenció el formulario con la información de nuestro TEMA que hemos seleccionado durante el transcurso del módulo

EJEMPLO

Diligencio el formulario con el Tema seleccionado así:



Activamos todas las herramientas.

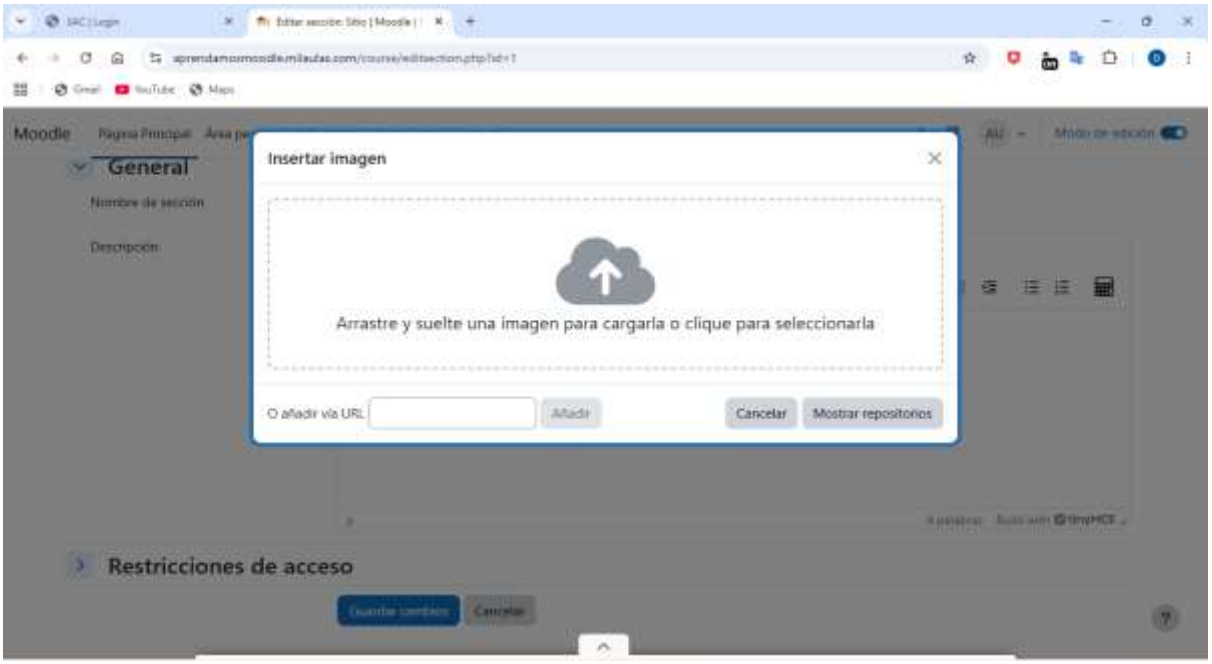


Vincularemos una imagen a nuestro curso.

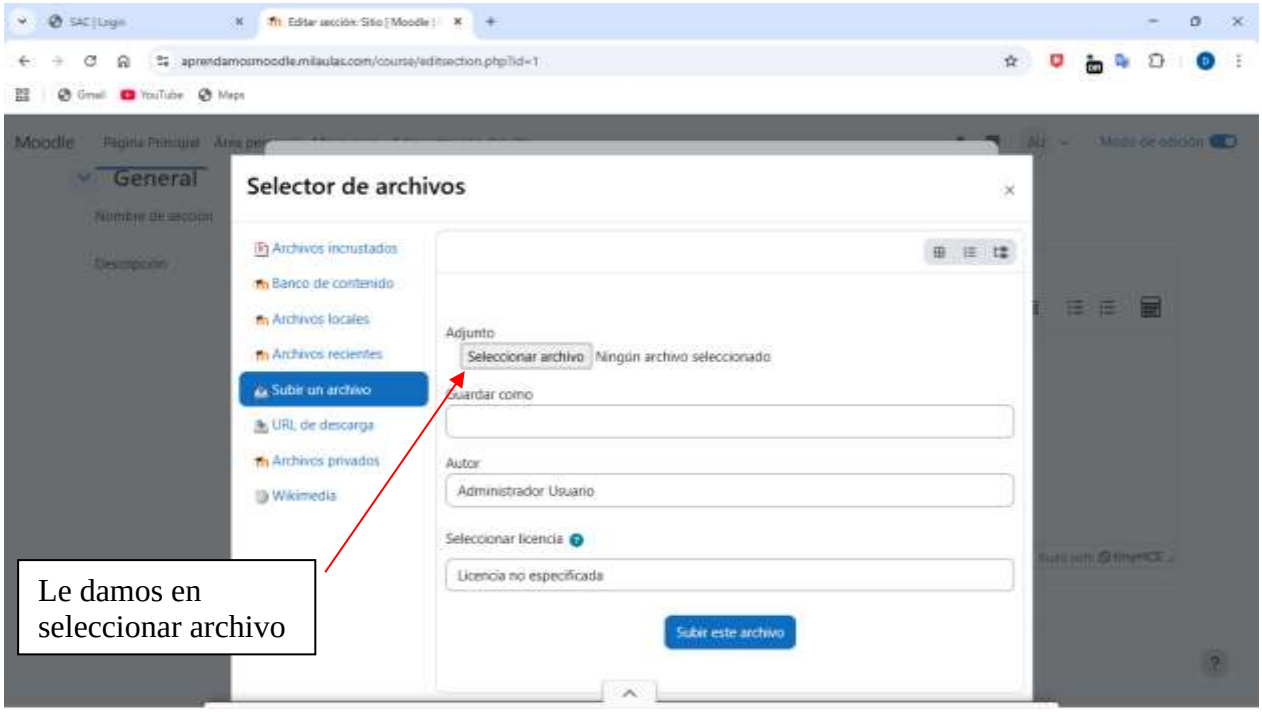
Para ingresar una imagen utilizaremos el siguiente icono

Clic.

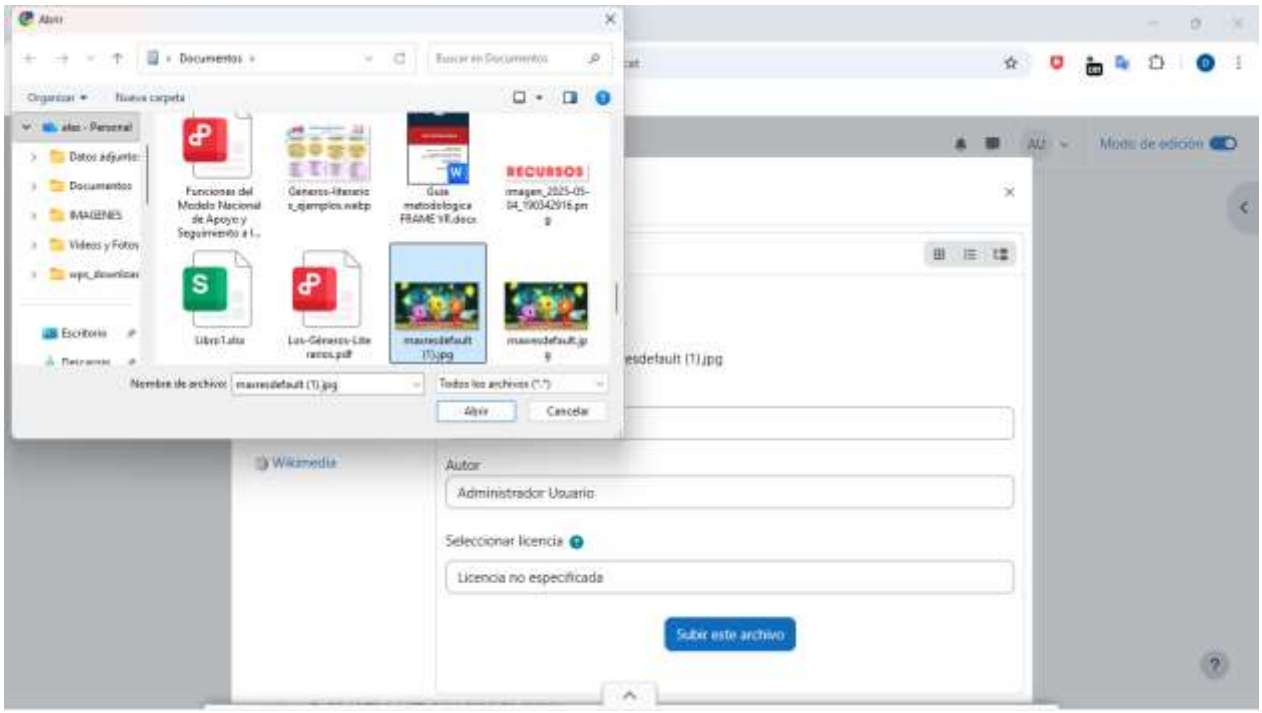
Se aclara que puede ingresar una imagen formato(jpg,bmp,png,gif) . Cuando se da clic en el icono aparece la siguiente ventana

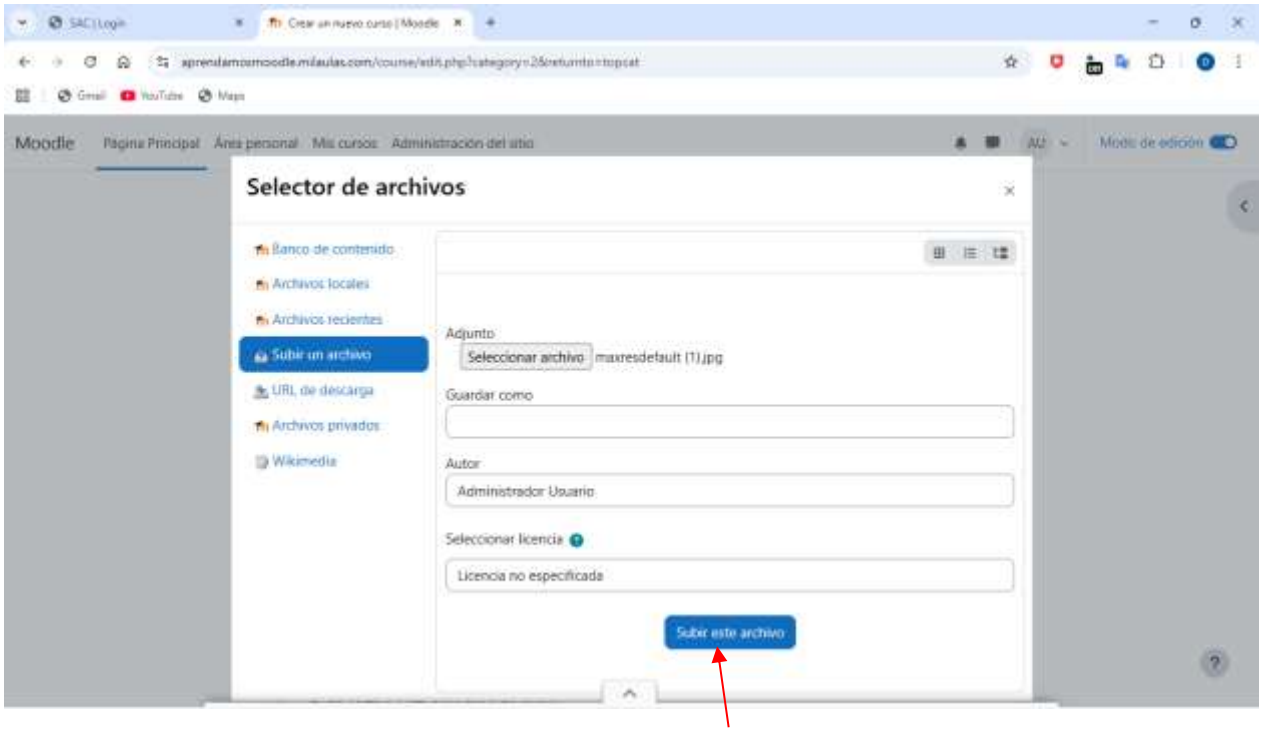


Clic en el botón Mostrar repositorios aparecerá la siguiente ventana

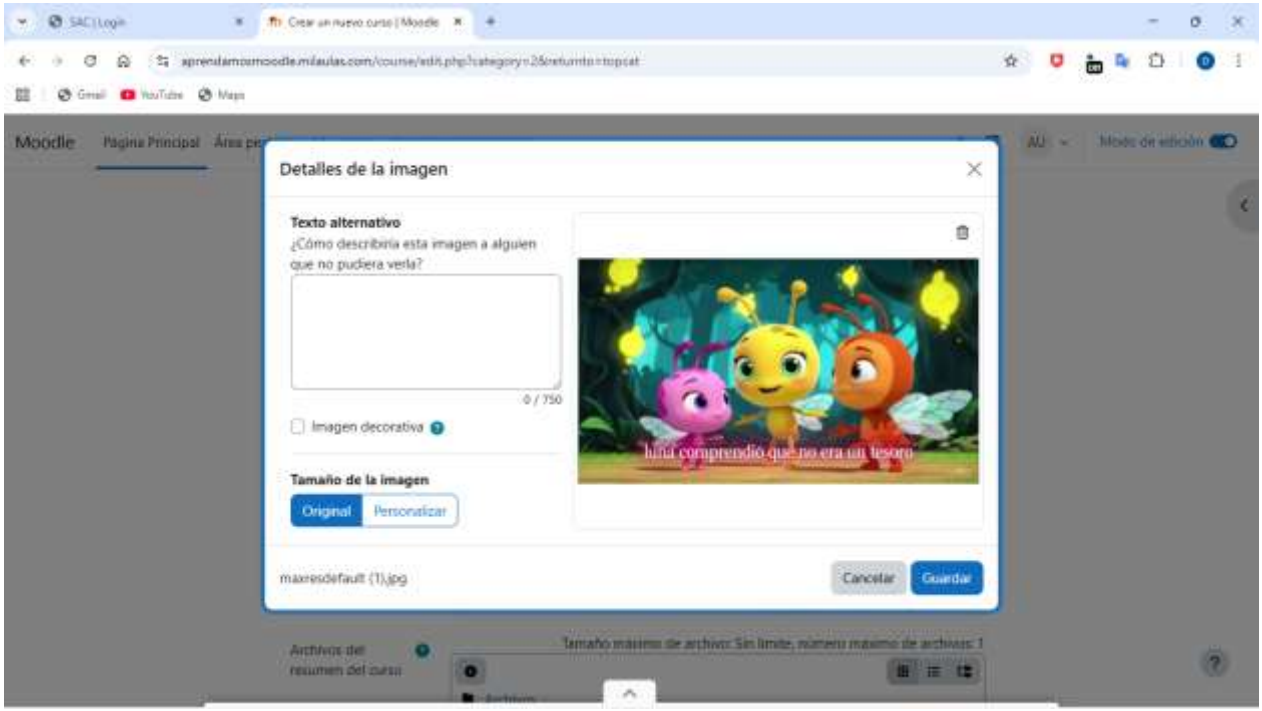


Busco la imagen en el lugar guardado hago clic sobre la imagen la selecciono y clic en el botón abrir.

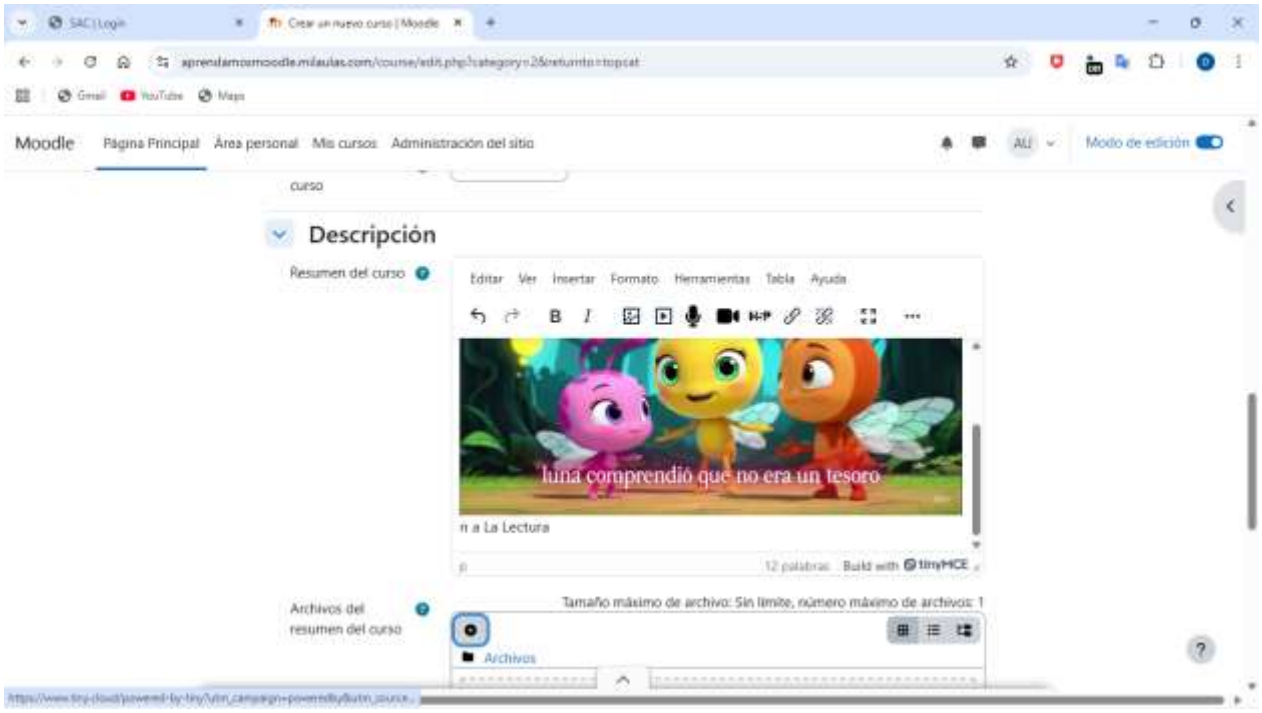




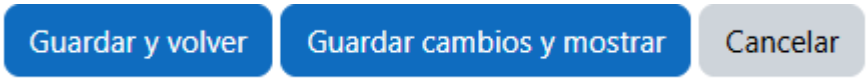
Una vez seleccionada la imagen clic en el botón SUBIR ESTE ARCHIVO, no debo diligenciar nada más aparecerá la siguiente ventana.



En esta ventana debo dar clic en la siguiente opción debe dar clic sobre el cuadro la descripción no es necesaria y guardar imagen. Se aclara que siempre que se suba una imagen debo seleccionar este cuadro para que nos deje seguir

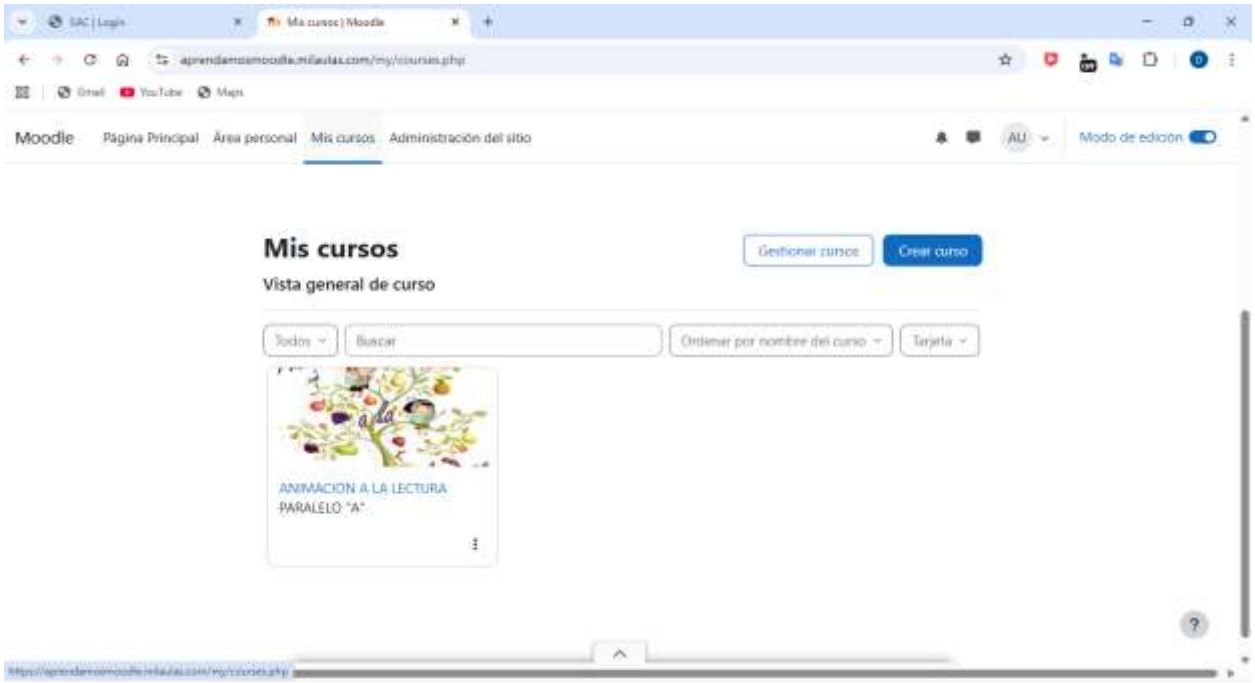


No vamos a diligenciar más información y al final del formulario clic en el botón

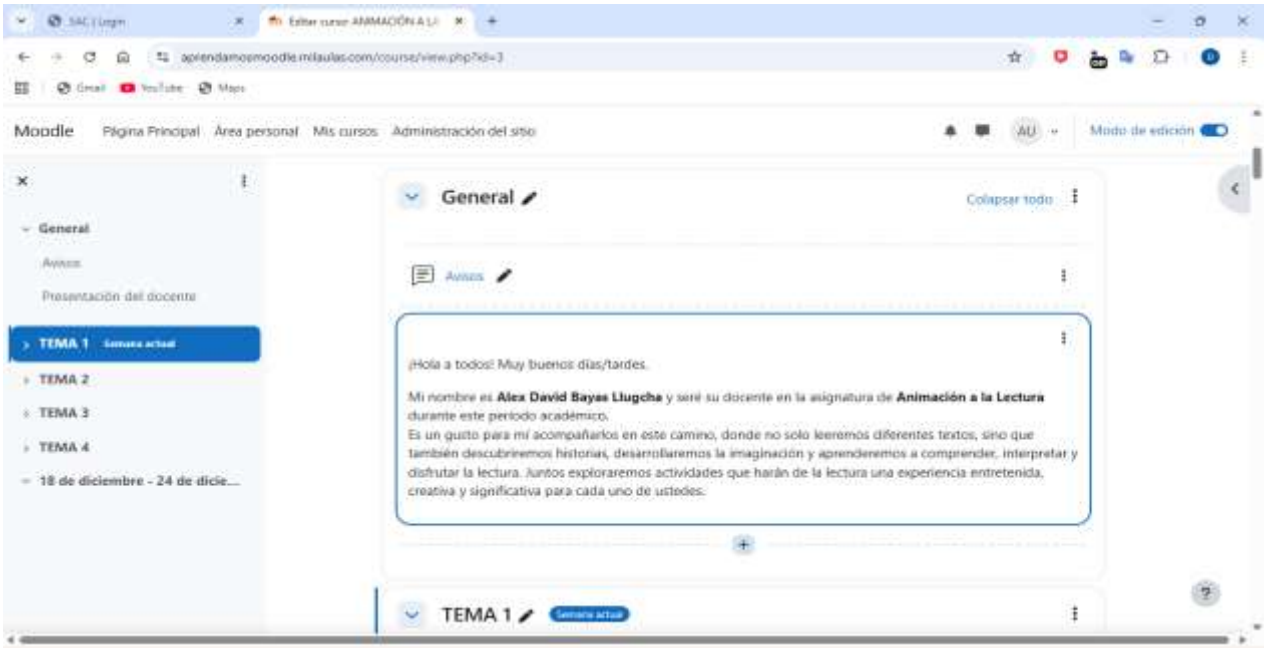


Listo se creó nuestro curso aparecerá la siguiente pantalla.

Damos clic en link de la mano de IZQUIERZA le damos en MIS CURSO en el bloque de navegación, como aparece a continuación



Se presentará la siguiente ventana, donde nos muestra nuestro inicio con nuestro primer curso ya cuando le demos clic en el curso nos aparecerá la siguiente ventana



Y para modificar no vamos a dirigir al lado izquierdo de la pantalla donde encontramos unos BLOQUES como NAVEGACIÓN Y ADMINISTRACIÓN.

Nos ubicamos en el BLOQUE ADMINISTRACIÓN y clic en la opción EDITAR AJUSTES. En el área de trabajo para iniciar a trabajar debemos activar edición con darle clic al botón que lo encontramos en la parte superior derecha.



Una vez que activamos edición se nos activa los bloques del área de trabajo,

herramientas

del Moodle

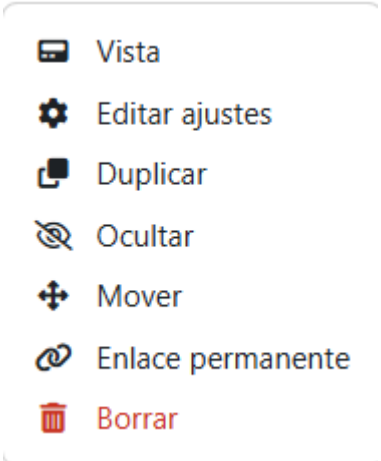


Herramientas de la plataforma

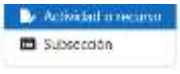
Editar y cambiar títulos

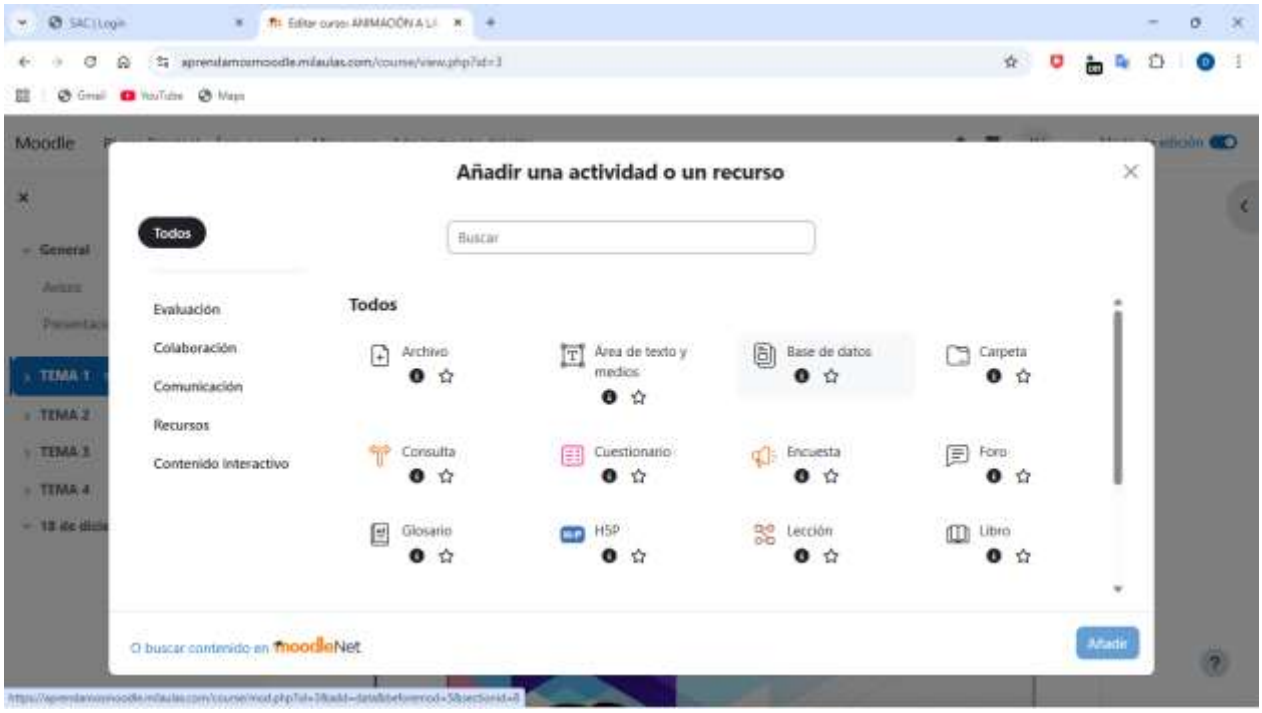
Mover bloques de izquierda a derecha

Mover los bloques del área de trabajo de arriba abajo



Cuando vinculamos un objeto nos sale esta herramienta podemos borrar ocultar, duplicar, etc.

sí damos clic sobre en este apartado  aparece todas las herramientas del Moodle.



En esta ventana encontraremos actividades y recursos que Utilizaremos o aplicaremos en nuestro proceso.