



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

Título

Desarrollo de un libro interactivo como recurso complementario al
currículo de Historia para octavo grado de Educación Básica

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en
Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.**

Autor:

Chucuri Valla Gladys Johana

Tutor:

MgSc. Jorge Noe Silva Castillo.

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Chucuri Valla Gladys Johana**, con cédula de ciudadanía **0605752203**, autor (a) del trabajo de investigación titulado: **Desarrollo de un libro interactivo como recurso complementario al currículo de Historia para octavo grado de educación básica**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 18 de noviembre de 2025.



Gladys Johana Chucuri Valla

C.I:0605752203



DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Jorge Noé Silva Castillo catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Desarrollo de un libro interactivo como recurso complementario al currículo de Historia para octavo grado de educación básica, bajo la autoría de Gladys Johana Chucuri Valla; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 23 días del mes de julio de 2025



Mgs. Jorge Noé Silva Castillo

C.I:0603137399

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de **Grado** para la evaluación del trabajo de investigación **Desarrollo de un libro interactivo como recurso complementario al currículo de Historia para octavo grado de educación básica** por **Gladys Johana Chucuri Valla**, con cédula de identidad número **0605752203**, bajo la tutoría de **Mgs. Jorge Noé Silva Castillo**; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 18 de noviembre de 2025.

Lexinton Gualberto Cepeda Astudillo, Phd.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



María Belén Piñas Morales, Mg.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Geonatan Octavio Peñafiel Barros, Mg.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **CHUCURI VALLA GLADYS JOHANA** con CC: 0605752203, estudiante de la Carrera **Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "DESARROLLO DE UN LIBRO INTERACTIVO EN H5P COMO RECURSO COMPLEMENTARIO AL CURRÍCULO DE HISTORIA PARA OCTAVO EGB", cumple con el 8%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 23 de octubre de 2025

Mgs. Jorge Silva Castillo
TUTOR

DEDICATORIA

Dedico este presente trabajo con todo mi corazón y con mucho cariño a mis queridos padres José Alberto y María Delia, por ser mi fuerza y mi inspiración, por enseñarme con su ejemplo que con perseverancia y el amor se pueden alcanzar todas las metas que uno se propone, gracias por creer en mí incluso en los momentos más difíciles.

A mi madre por su ternura, por sus palabras de aliento en los momentos de duda y por enseñarme que la perseverancia y el corazón son las alas que nos llevan a cumplir nuestros sueños; A mi padre, por su ejemplo de disciplina y entrega, por mostrarme que cada esfuerzo tiene su recompensa y por ser mi guía; A mis hermanos Wilmer y Diego, por su apoyo incondicional, y a mi hermano pequeño Richard, cuyas ocurrencias llenaron de luz y risas los momentos más difíciles.

Este logro es también de ustedes, porque sin su apoyo incondicional, su confianza en mí y su amor sin medida, no habría sido posible. Gracias por ser mi refugio, mi motivación y mi mayor orgullo.

Gladys Johana Chucuri Valla

AGRADECIMIENTO

Agradezco con todo mi corazón, primeramente, a Dios por el don de la vida, su guía constante y la fortaleza que me ha permitido superar cada desafío. Sin su luz, este camino no habría sido posible;

A mis padres, les agradezco por su amor infinito, y su fe en mí, incluso en los momentos más difíciles. Son mi inspiración y mi refugio;

A mis hermanos, por ser cómplices en esta travesía, llenándola de risas, apoyo y palabras que renovaron mi ánimo cuando más lo necesitaba;

Y a mis abuelos, cuyos consejos sabios, abrazos cálidos y oraciones han tejido un manto de protección y aliento a mi alrededor.

Gracias por su apoyo invaluable y su amor incondicional a lo largo de toda mi carrera universitaria. Su presencia constante en mi vida ha sido un pilar fundamental que me ha dado fuerza, ánimo y confianza para seguir luchando por mis metas y hacer realidad mis sueños.

Adicionalmente extendiendo mi agradecimiento a los docentes de la Carrera de Pedagogía de Ciencias Experimentales Informática, cuya sabiduría y dedicación moldearon no solo mi formación académica, sino también mi vocación. Cada enseñanza, corrección y palabra de aliento fue un faro en mi crecimiento personal.

A cada uno de ustedes, ¡gracias por ser parte de esta historia!

Gladys Johana Chucuri Valla

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR CERTIFICADO DE LOS	
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	

CAPÍTULO I.....	15
1. INTRODUCCIÓN.....	15
1.1 Antecedentes.....	16
1.2 Problema.....	17
1.3 Justificación.....	18
1.4 Objetivos.....	20
1.4.1 Objetivo General.....	20
1.4.2 Objetivos Específicos	20
CAPÍTULO II.....	21
2. MARCO TEÓRICO.	21
2.1 Definición y Rol de las TIC en la Educación	21
2.2 Aprendizaje Interactivo	23
2.2.1 Características del aprendizaje interactivo	24
2.3 Recursos didácticos digitales.....	24
2.3.1 Importancia de los Recursos Didácticos digitales en la educación	28
2.3.2 Recursos didácticos digitales en el área de Historia.....	29
2.4 Definición y características libros interactivos.....	30
2.4.1 Beneficios de los libros interactivos en el aprendizaje.....	32

2.4.2	Principios pedagógicos del diseño de libros interactivos	33
2.4.3	Herramientas y plataformas para crear libros interactivos	34
2.5	H5P: Herramientas y funciones principales	37
2.5.1	Actividades interactivas de H5P	38
2.5.2	Ventajas del uso de H5P en la educación	42
2.6	El área de historia en octavo de EGB	44
CAPÍTULO III.		46
3.	METODOLOGÍA.	46
3.1	Tipo de Investigación.	46
3.1.1	Bibliográfica	46
3.2	Diseño de Investigación.....	46
3.3	Nivel o alcance	46
3.4	Población Beneficiaria.....	47
3.5	Metodología de desarrollo de software	47
CAPÍTULO IV.		48
4.	PROPUESTA.....	48
4.1	Presentación.....	48
4.2	Fase 1: Análisis.....	48
4.3	Fase 2: Diseño	51
4.4	Fase 3: Implementación.....	52
4.5	Fase 4: Evaluación.....	56
4.6	Fase 5: Publicación.....	57
CAPÍTULO V.		58
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
5.1	Conclusiones.....	58
5.2	Recomendaciones:	58
6.	BIBLIOGRAFÍA	59

ANEXOS	68
Anexo 1: Herramientas informáticos implementados en el diseño del libro interactivo. ...	68
Anexo 2: Herramienta H5P para diseño del desarrollo del libro interactivo.....	68
Anexo 3: Proceso de exportación del libro interactivo.	69
Anexo 4: Proceso de alojamiento	69
Anexo 5: Proceso de Publicación con la herramienta eXeLearning.	69
Anexo 6: Instrumento de Evaluación del Libro Interactivo.	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Categorías de los recursos digitales</i>	25
Tabla 2	<i>Categorías de recursos digitales según diferentes autores</i>	26
Tabla 3	<i>Características de los Libros interactivos</i>	31
Tabla 4	<i>Herramientas y plataformas para crear libros interactivos</i>	36
Tabla 5	<i>Actividades interactivas en la herramienta H5P</i>	39
Tabla 6	<i>Ventajas y Desventajas de H5P</i>	43
Tabla 7	<i>Características Básicas de H5P</i>	48
Tabla 8	<i>Plantilla para clasificación de los recursos digitales</i>	49
Tabla 9	<i>Tabla de Contenidos Unidad Uno</i>	50
Tabla 10	<i>Recursos para crear un libro interactivo en H5P</i>	50
Tabla 11	<i>Plantilla para el Diseño del libro interactivo en H5P</i>	51
Tabla 12	<i>Diseño y configuración del libro interactivo en H5P</i>	52
Tabla 13	<i>Creación de elementos a Integrar en libro interactivo</i>	53
Tabla 14	<i>Creación de elementos interactivos en H5P</i>	54
Tabla 15	<i>Plantilla Evaluación del Objeto de Aprendizaje</i>	56
Tabla 16	<i>Publicación del Libro Interactivo</i>	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Características de los Recursos Didácticos Digitales</i>	27
Figura 2 <i>Importancia de los Recursos Didácticos Digitales en la Educación</i>	29
Figura 3 <i>Interfaz de la Herramienta H5P</i>	38
Figura 4 <i>Fases de la metodología DICREVOA 2.0</i>	47

RESUMEN

En el ámbito educativo actual, la incorporación de la tecnología digital es fundamental para diversificar y complementar las estrategias de enseñanza y aprendizaje, sobre todo en materias como Historia, donde los enfoques habituales tienden a ser poco inspiradores. Por ello, este trabajo de investigación propone la incorporación como recurso adicional a las clases tradicionales un libro interactivo como recurso complementario al currículo de Historia para octavo grado de educación básica. La presente investigación es de tipo aplicada con un diseño tecnológico y documental, para el desarrollo del libro interactivo, una vez seleccionado los contenidos, se aplicó la metodología DICREVOA 2.0, en el diseño de las actividades de aprendizaje se utilizaron las herramientas H5P, Audacity, LumiEducation, Canva, Genially, para la publicación se lo realizó mediante la herramienta eXeLearning, además se dispone del paquete SCORM para que los docentes lo puedan utilizar en las aulas virtuales independientemente de la conexión a internet. Finalmente se concluye que la utilización de un libro interactivo fomenta un trabajo más activo por parte de los estudiantes facilitando la comprensión y retroalimentación de los temas abordados, se recomienda la incorporación de este recurso como complemento a sus clases tradicionales.

Palabras claves: Libro interactivo, Educación Básica, HP5, eXeLearning, Historia.

ABSTRACT

In today's educational environment, the incorporation of digital technology is essential for diversifying and complementing teaching and learning strategies, particularly in subjects such as history, where traditional approaches often lack inspiration. Therefore, this research proposes the incorporation of an interactive book as an additional resource to traditional classes, complementing the history curriculum for eighth-grade elementary school students. This is an applied research project with a technological and documentary design. Once the content was selected, the DICREVOA 2.0 methodology was applied to develop the interactive book. The H5P, Audacity, LumiEducation, Canva, and Genially tools were used to design the learning activities, which were published using the eXeLearning tool. Additionally, the SCORM package is available for teachers to use in virtual classrooms, regardless of their internet connection. Ultimately, it is concluded that the use of an interactive book encourages more active engagement from students, facilitating a deeper understanding and providing feedback on the topics covered. The incorporation of this resource as a complement to traditional classes is recommended.



Reviewed by:

Mg. Dario Javier Cutiopala Leon

ENGLISH PROFESSOR

c.c. 0604581066

CAPÍTULO I.

1. INTRODUCCIÓN.

En la actualidad, las instituciones educativas están mejorando sus métodos para enseñar y así adaptarse al entorno digital que rodea a los estudiantes. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han convertido en un elemento fundamental que cambia la manera de enseñar y aprender, ofreciendo nuevas herramientas que hacen que el proceso educativo sea más interactivo. En el currículo del área de historia de octavo de educación general básica, es importante utilizar materiales atractivos que motiven a los estudiantes y estimulen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los métodos de enseñanza tradicionales, como los libros impresos, clases magistrales, memorización, presentan desventajas evidentes para atraer la atención de los estudiantes y fomentar su pensamiento crítico. Estas condiciones dificultan el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de historia, la misma que necesita estrategias que despierten el interés de los estudiantes. Frente a esta situación, el desarrollo de un libro utilizando la plataforma H5P surge como una solución innovadora, capaz de complementar el aprendizaje de los estudiantes al proporcionar recursos interactivos.

El presente estudio propone el desarrollo de un libro interactivo en H5P para complementar el currículo de octavo grado de educación básica. La herramienta facilitará la incorporación de diferentes elementos educativos, como cuestionarios, vídeos interactivos, presentaciones, todos diseñados para enriquecer la enseñanza y aprendizaje.

El presente estudio está organizado en capítulos los cuales se detallan a continuación:

Primer Capítulo: Consta de una introducción donde de manera general se describe los antecedentes, planteamiento del problema, justificación y los objetivos de la investigación.

Segundo Capítulo: Marco teórico donde se desarrolló las principales teorías y conceptos más relevante que sustentan la investigación.

Tercer Capítulo: La metodología con la que se desarrolla la investigación, se considera algunos elementos como el tipo de investigación, diseño de investigación, población beneficiaria y la metodología de desarrollo de software.

Cuarto Capítulo: En este capítulo se presenta la propuesta de investigación, el desarrollo de un recurso educativo digital que complementa el currículo de Historia de octavo de EGB.

Quinto Capítulo: Se presentan las conclusiones y recomendaciones.

1.1 Antecedentes

Se han revisado diferentes fuentes bibliográficas sobre investigaciones relacionadas al tema de este trabajo, entre las más relevantes tenemos:

Miranda y Medina (2020), desarrollaron una propuesta metodológica para la enseñanza de estudios sociales en Ecuador, aplicando animaciones interactivas en una institución educativa. Su investigación, basada en un método cuantitativo y un diseño sin intervención, demostró que la capacitación de los docentes como las estrategias de enseñanza eran moderadamente adecuadas. Por lo tanto, los autores sugirieron incorporar recursos interactivos y capacitar a los docentes en el uso de herramientas multimedia, subrayando la importancia de uso para mejorar la calidad educativa.

De manera similar Díaz (2023), indica que H5P es una herramienta para desarrollar materiales digitales interactivos en diferentes áreas, incluyendo el área de Historia. La investigación realizada en la Universidad Nacional Autónoma de Honduras demostró que H5P es fácil de usar, con más de 45 actividades que permiten a los docentes diseñar clases atractivas y dinámicas. Sin embargo, el estudio resaltó la necesidad de promover el uso de esta herramienta mediante talleres y estrategias formativas para fomentar un aprendizaje significativo.

En un sentido similar Benavides y Pasto (2022), en su investigación desarrollada en la Universidad Estatal de Bolívar, utilizaron herramientas digitales interactivas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura para estudiantes de noveno grado de EGB. Para la investigación, utilizaron la herramienta digital Exe-Learning que mostró una mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje, enriqueciendo el conocimiento de los estudiantes y aumentando su interés, lo que les permitió convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje. El análisis que realizan los autores destaca la importancia acerca de la eficacia de incluir herramientas tecnológicas interactivas en el ámbito educativo.

En otro contexto Franco y Bowen (2022), analizaron el uso de recursos digitales en la enseñanza de Historia en estudiantes de primero de bachillerato. Los resultados muestran que los estudiantes hacen un uso parcial de las herramientas tecnológicas en clases, y que los docentes también las utilizan, pero de forma regular. Los autores llegaron a la conclusión de que la falta de integración tecnológica afecta negativamente la dinámica y calidad del aprendizaje, evidenciando la necesidad de implementar estrategias que fomenten un uso más frecuente de recursos digitales.

Finalmente, un estudio de Gómez et al. (2015) sobre la enseñanza de la Historia en España subrayó la importancia de utilizar recursos interactivos en lugar de depender solamente de libros de texto y exámenes tradicionales.

De acuerdo con los autores mencionados anteriormente, un libro interactivo que permite la interacción facilitara a los estudiantes explorar el área de historia de una forma más analítica. Lo cual transforma el aprendizaje en una actividad dinámica que profundiza la comprensión de los sucesos históricos.

En este contexto, el desarrollo de un libro interactivo como recurso complementario al currículo de Historia para octavo grado de educación básica se presenta como una herramienta para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la comprensión y análisis de los temas históricos de manera clara y sencilla para los estudiantes. Asimismo, el uso de plataformas interactivas como H5P que garantiza su funcionamiento en diferentes entornos digitales de aprendizaje como Moodle, Canvas, Blackboard y plataformas basadas en WordPress o Drupal, mejorando el acceso a la información y la administración de los recursos educativos.

1.2 Problema

En el contexto de la enseñanza de Historia para los estudiantes de octavo de Educación General Básica (EGB), el currículo tradicional con sus metodologías expositivas y el uso de libros de texto estáticos puede resultar poco atractivo sin una representación gráfica o multimedial para los estudiantes y limitar su comprensión crítica de los sucesos históricos (Díaz & Hernández, 2019).

Este es un problema porque la enseñanza tradicional a menudo no logra captar el interés de los estudiantes, generando desmotivación y un rendimiento académico bajo (Martínez, 2020).

A su vez, esta dificultad impacta tanto a estudiantes, que carecen de un aprendizaje dinámico, como a docentes, que no cuentan con herramientas efectivas para involucrar a sus estudiantes (González, 2021).

“La apropiación de las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC), en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es uno de los principales desafíos de las instituciones educativas y de los docentes en la actual sociedad del conocimiento, como responsable de un uso racional y significativos de RED” (Gómez-Suarez, 2017, p. 47).

Los efectos evidentes incluyen la disminución del interés por la asignatura, un desempeño académico bajo y la ausencia de aptitudes tecnológicas que son fundamentales hoy en día (Torres, 2022).

En realidad, muchas escuelas siguen usando los métodos de enseñanza tradicionales que ya no están al día y no integran herramientas tecnológicas interactivas, lo cual limita la comprensión de contenidos para adquirir conocimientos de manera efectiva (López, 2023).

La enseñanza del área de historia en educación secundaria enfrenta desafíos relacionados con el uso limitado de materiales interactivos que motiven y fomenten el interés de los estudiantes. Si bien los recursos multimedia usados por los docentes han mostrado efectos beneficiosos en aspectos como la atención y el recuerdo de datos, su eficiencia requiere un análisis más profundo frente a enfoques que incentiven la participación de los estudiantes (Rivero, 2013).

Por lo tanto, la creación de un libro interactivo para complementar la asignatura de Historia en la herramienta H5P podría ofrecer una alternativa creativa que enriquezca el currículo de octavo EGB, proporcionando a los estudiantes un recurso complementario que les ayude a interactuar con los contenidos de forma más activa. Este recurso no solo facilitaría la adquisición de nuevos conocimientos, sino que también permitirá a los estudiantes a mejorar en su proceso de enseñanza y aprendizaje así también a los docentes les permitirá utilizar este recurso y diversificar sus métodos de enseñanza, adaptándolos a las necesidades de los estudiantes.

Formulación del Problema

¿Qué recurso complementario apoyaría al currículo de Historia para octavo EGB?

1.3 Justificación

Según estudios realizados recientemente, los recursos interactivos en H5P no solo mejoran la comprensión de los contenidos, sino que también incrementan la motivación y el interés de los estudiantes (Pilco & Medina, 2024).

Los recursos digitales en la educación inclusiva impactan favorablemente en el proceso de aprendizaje, potenciando el interés, la participación de los alumnos. Dichos recursos ofrecen a los estudiantes la posibilidad de investigar y vivir experiencias nuevas de forma divertida, lo que estimula su curiosidad, su deseo de aprender y conocer el entorno que los rodea (Concha et al., 2023)

Tal como afirman López y Tumailla (2022), los recursos digitales tienen el potencial de hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y atractivo para los estudiantes. Estos recursos no solamente ayudan a comprender mejor los temas tratados en clase de historia, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades esenciales en el entorno de la asignatura, para enriquecer la enseñanza de la Historia en el octavo de educación general básica.

La herramienta H5P se destaca por su accesibilidad y facilidad de uso, proporcionando a los estudiantes una herramienta adicional que refuerza lo que aprenden y facilita un aprendizaje autónomo. A diferencia de los libros tradicionales, el libro interactivo puede ser descargado en dispositivos móviles, tabletas, laptops o cualquier computadora, permitiendo usarlo sin necesidad de internet y lo convierte en una opción económica y versátil (López & Tumailla, 2022).

De acuerdo con la UNESCO (2021), la incorporación de tecnologías digitales tiene el potencial de elevar la calidad educativa al ofrecer materiales accesibles y dinámicos.

En este marco, herramientas como H5P hacen posible la elaboración de contenidos interactivos que estimulan la participación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje (H5P. org, 2023). El libro interactivo en H5P servirá como un recurso didáctico en las prácticas pedagógicas en asignatura de Historia, fomentando la innovación a través de la resolución colaborativa de problemas, motivando la participación de los estudiantes además es como recurso complementario al currículo de Historia para octavo EGB.

Por otra parte, la creación de un libro interactivo se justifica ante las dificultades que han sido detectadas en la asimilación del currículo de Historia. Como indica Rodríguez y Moreira (2022), los recursos educativos digitales son eficaces para mejorar tanto la retención de información como la implicación de los estudiantes.

Al incluir elementos como vídeos interactivos, test y cronologías en H5P, se favorece un aprendizaje tanto significativo como autónomo, los recursos de visualización muestran contenido, los de evaluación miden aprendizaje y los combinados integran ambos para un aprendizaje activo. Esta iniciativa no solo fortalece el currículo, sino que, además, ayuda a reducir la brecha tecnológica dentro de los entornos de aprendizaje.

Según Chávez et al. (2024), el uso de H5P como recurso innovador ha demostrado ser una herramienta valiosa para fortalecer las habilidades digitales de los docentes, además indica que una de las principales herramientas para la creación de material educativo

interactivo es H5P, que se ha destacado como una herramienta fácil de utilizar que facilita el aprendizaje interactivo.

El desarrollo de un libro interactivo para la asignatura de Historia en H5P permite una solución innovadora que enriquezca el currículo de octavo EGB, proporcionando a los estudiantes una herramienta complementaria que les ayude a interactuar con los contenidos de forma más activa, mediante este recurso los docentes adecuan y diversifican sus estrategias pedagógicas de acuerdo con los intereses y necesidades de cada uno de los estudiantes, lo que implica la adquisición de conocimientos históricos, y un mejor desenvolvimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por último, este proyecto se adapta a los objetivos de educación básica, los cuales intentan fomentar habilidades digitales e históricas en los estudiantes. El Ministerio de Educación (2022), resalta la importancia de integrar la tecnología en los espacios educativos con el fin de mejorar la enseñanza y el aprendizaje, desarrollar competencias digitales y hacer la enseñanza más dinámica, interactiva y adaptándolos a los diferentes estilos de aprendizaje. Al desarrollar un libro interactivo en H5P, se ofrece un recurso adaptable a diversos métodos de aprendizaje, facilitando la comprensión de procesos históricos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Desarrollar un libro interactivo como recurso complementario al currículo de Historia para octavo EGB.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Seleccionar actividades y contenidos del libro de Historia para el 8.º año de Educación General Básica.
- Diseñar el libro de actividades interactivas en H5P para el aprendizaje de Historia para estudiantes de octavo EGB.
- Publicar el libro interactivo de Historia con la herramienta eXeLearning.

CAPÍTULO II.

2. MARCO TEÓRICO.

2.1 Definición y Rol de las TIC en la Educación

Las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC son herramientas digitales que facilitan la gestión, comunicación y transmisión de información. En el ámbito educativo, su integración no solo moderniza los métodos de enseñanza, sino que también fomenta entornos interactivos que motivan al estudiante a ser el protagonista de su propio aprendizaje (Marín & Cabero, 2019).

Por otra parte, las TIC abarcan una variedad de herramientas y plataformas digitales que facilitan la comunicación y el acceso a la información. Según Ruijia et al. (2025), las TIC aumentan los canales para acceder al aprendizaje y, mejoran de manera notable los resultados en la educación inicial y primaria, mostrando un impacto positivo considerable en la adquisición de conocimientos y en las habilidades lingüísticas en etapas tempranas. Esto sugiere que una correcta integración, teniendo en cuenta aspectos como la duración y el tipo de tecnología, puede establecer bases más firmes para futuros aprendizajes.

Es importante mencionar que las TIC potencian el proceso de enseñanza y aprendizaje al ofrecer herramientas interactivas como simulaciones, plataformas colaborativas y además un recurso multimedia que conectan la teoría y práctica (García & Pérez, 2020).

Hoy en la actualidad ha transformado la educación, ofreciendo herramientas innovadoras que facilitan el aprendizaje y desarrollan habilidades clave en estudiantes y docentes permitiendo que estudiantes de diversos contextos participen en experiencias educativas enriquecedoras, aunque su impacto depende del diseño y uso de estrategias pedagógicas además, como señala Jonassen (2017), el aprendizaje significativo ocurre al relacionar nueva información con conocimientos previos, logrando una comprensión más profunda, donde los recursos digitales educativos juegan un papel clave al vincular teoría y práctica de manera contextualizada, tal como destaca la UNESCO (2019).

En el contexto educativo las TIC, se vuelve cada vez más fundamentales al adquirir las competencias digitales indispensables. Es muy importante adaptarse a estas herramientas para integrarlas de manera efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de mejorar la calidad de educación.

Así es como López y Tumailla (2022), manifiestan que “la tecnología educativa es de suma importancia en el mundo de hoy, como herramienta que permite al docente optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que pueden aprovecharla al máximo para llegar al estudiante de manera innovadora” (p. 29).

De acuerdo con Cedeño y Torres (2023), la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo ha generado un efecto notable en la sociedad del conocimiento, cambiando la forma en que se enseña como el modo en que se aprende. Estos recursos tecnológicos han desarrollado hasta convertirse en herramientas pedagógicas que optimizan la calidad del aprendizaje, facilitando que los alumnos accedan, la información de forma más efectiva.

Otro elemento importante de los recursos educativos digitales es su capacidad para adaptar la personalización del aprendizaje, estilos de aprendizaje y contenidos de la asignatura a las diferentes necesidades específicas del estudiante. Investigaciones realizadas recientemente demuestran que los recursos educativos digitales pueden recopilar información sobre el progreso del estudiante, sus preferencias y su rendimiento académico, lo que permite ofrecer retroalimentaciones constantes y realizar modificaciones en los materiales educativos (Khor & K, 2023).

Estos recursos tienen una función esencial en entornos multiculturales, donde, según Cruz et al. (2019), promueven relaciones armoniosas y fomentan una participación responsable. Para lograr esto, es necesario un compromiso de la comunidad educativa, basado en una capacitación digital y formación intercultural que valore el respeto, la comunicación y la apreciación de las diversas culturas como un elemento que aporta valor al proceso educativo.

También es fundamental resaltar la importancia de los recursos digitales para abordar la diversidad en el aula de clases, facilitando una educación más inclusiva. En investigaciones realizadas en universidades de América Latina, se ha encontrado que los recursos digitales son adaptables a varios niveles de lenguaje o habilidades, permitiendo que estudiantes puedan acceder al mismo contenido, ajustado a su ritmo y estilo de aprendizaje.

En la Universidad Técnica de Babahoyo en Ecuador, se observó que la incorporación de recursos digitales mejoró notablemente la atención a la diversidad, incrementando la participación y el aprendizaje de estudiantes con distintos niveles de habilidad. Y

concluyeron que la integración de recursos educativos digitales es una estrategia prometedora, respaldada por teorías pedagógicas (Garzón & De López, 2024).

2.2 Aprendizaje Interactivo

En primer lugar, el aprendizaje interactivo se puede entender como una perspectiva pedagógica que estimula la participación de los estudiantes en su proceso de enseñanza y aprendizaje. Este método no solo facilita la interacción con el contenido, sino que también promueve la participación de los estudiantes propiciando el diálogo y la colaboración entre compañeros y docentes. Tal como lo señalan García y López (2023), este tipo de aprendizaje favorece la construcción de conocimientos mediante diversas actividades.

Asimismo, el aprendizaje interactivo, se menciona como una idea de una participación silenciosa, donde no es necesario verbalizar, pero es fundamental que el pensamiento esté activo mediante las acciones que el estudiante debe llevar a cabo para alcanzar el aprendizaje deseado (Escobedo, 2024).

Debido a esto el aprendizaje interactivo ha adquirido una importancia significativa en la educación contemporánea, donde se presentan conceptos fundamentales en la educación contemporánea, donde se presentan conceptos fundamentales de una manera más atractiva y eficaz para los estudiantes, además, se puede definir como un enfoque educativo que involucra a los estudiantes activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la interacción con el contenido, con sus compañeros y los docentes.

Además, es muy importante mencionar que las TIC potencian el aprendizaje significativo mediante recursos interactivos que, como señala Khan et al. (2019), ofrecen diversidad de materiales educativos para explorar múltiples perspectivas. Estas herramientas fomentan un entorno colaborativo donde los estudiantes interactúan mediante plataformas digitales, desarrollando proyectos conjuntos e intercambiando ideas, lo que según Rojas et al. (2019), incrementa su motivación y compromiso, haciendo el proceso educativo más dinámico y relevante.

Cabe destacar que este es un aspecto educativo que promueve la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, facilitando un entorno donde se fomenta el diálogo, la colaboración y la construcción conjunta del conocimiento. Esta visión se basa en la premisa de que los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados en actividades que requieren su atención y esfuerzo (Mok, 2021).

2.2.1 Características del aprendizaje interactivo

- Según Baker et al., (2023), mencionan que los estudiantes participan de manera activa en el proceso de aprendizaje, participando en discusiones, proyectos grupales y actividades prácticas.
- Fomenta el trabajo en equipo, donde los alumnos comparten ideas, resuelven problemas juntos y aprenden de sus pares (Baker et al., 2023).
- Por otra parte, García y García (2021), argumentan que a menudo se apoya en herramientas tecnológicas, como plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones interactivas y recursos multimedia que enriquecen la experiencia educativa.
- Es fundamental mencionar que los estudiantes reciben retroalimentación constante sobre su rendimiento, lo que les permite ajustar sus estrategias de aprendizaje (Mok, 2021).
- Asimismo, se adaptan a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más personalizado (García & García, 2022).

2.3 Recursos didácticos digitales

Como señala Area-Moreira et al., (2016), los recursos didácticos digitales son herramientas tecnológicas que buscan promover el aprendizaje y la enseñanza. Estos abarcan plataformas de educación, aplicaciones interactivas, videos, simulaciones, entre otros, que ayudan a mejorar la experiencia de aprendizaje.

Los recursos didácticos digitales son herramientas interactivas y dinámicas que incorporan diversos elementos multimedia, como imágenes, sonidos, videos y animaciones. Gracias a los avances tecnológicos, hoy en día contamos con una gran variedad de recursos digitales destinados al aprendizaje. Así, tanto docentes como estudiantes pueden acceder a software educativo y sitios web especializados, con el objetivo de enriquecer, mejorar y contextualizar sus prácticas educativas. (Ortiz, 2017, p. 4-5)

Al utilizarlas, los docentes pueden presentar los contenidos de forma más dinámica, lo que favorece la retención de información y fomenta la autonomía en el aprendizaje de los estudiantes.

En la perspectiva de Silveira et al., (2022) los recursos digitales son reconocidos por su capacidad de mejorar la experiencia educativa al propiciar que las clases sean más

atractivas, dinámicas y entretenidas, esta transformación se debe a la integración de recursos multimediales.

Rodrigues, et.al (2024), señalan que el uso de recursos digitales en la enseñanza de Historia ha adquirido importancia en los últimos tiempos. No obstante, a pesar del aumento de estos recursos, es fundamental evaluar su impacto en el aprendizaje, porque su utilidad depende de una correcta aplicación pedagógica.

En este sentido, es esencial sumamente necesario que los docentes adquieran formación específica para incorporar estos recursos de manera estratégica, garantizando que no solo renueven la enseñanza, sino que también fomenten y promuevan el pensamiento crítico y la comprensión histórica en los estudiantes.

La UNESCO (2021), menciona que cuando se crean y utilizan correctamente, los recursos didácticos digitales pueden promover la equidad y la inclusión en el ámbito educativo, personalizar los procesos de aprendizaje y desarrollar competencias digitales esenciales para la actualidad. Al ser empleados en diversos momentos y espacios facilita el acceso a la información sin las restricciones del aula tradicional.

De acuerdo con la Universidad de Navarra (2017), se pueden clasificar los recursos digitales en cuatro categorías principales:

Tabla 1

Categorías de los recursos digitales

Recursos Digitales	Características
Plataformas	Sistemas de gestión del aprendizaje: Moodle, Blackboard, Sakai y Canvas, entre otros.
Contenidos digitales	Libros digitales, revistas electrónicas, documentos en formato PDF, imágenes, colecciones de Pinterest disponibles en las páginas de las asignaturas, WebQuests u otras actividades similares, clases grabadas en video, materiales audiovisuales.
Sistemas de comunicación	Herramientas como el correo electrónico, mensajería, anuncios, así como la gestión de calificaciones, retroalimentación, y calendarios.
Herramientas para actividades	Foros, blogs, videos, audios, presentaciones, laboratorios virtuales, simulaciones, juegos y trabajos en grupo.

Nota: Elaboración propia del autor en base a Universidad de Navarra (2017).

En la actualidad, entre los recursos más utilizados se destacan los tableros didácticos, materiales manipulativos, juegos, materiales audiovisuales, computadores, aulas virtuales, programas educativos y proyectos interactivos.

Tabla 2

Categorías de recursos digitales según diferentes autores

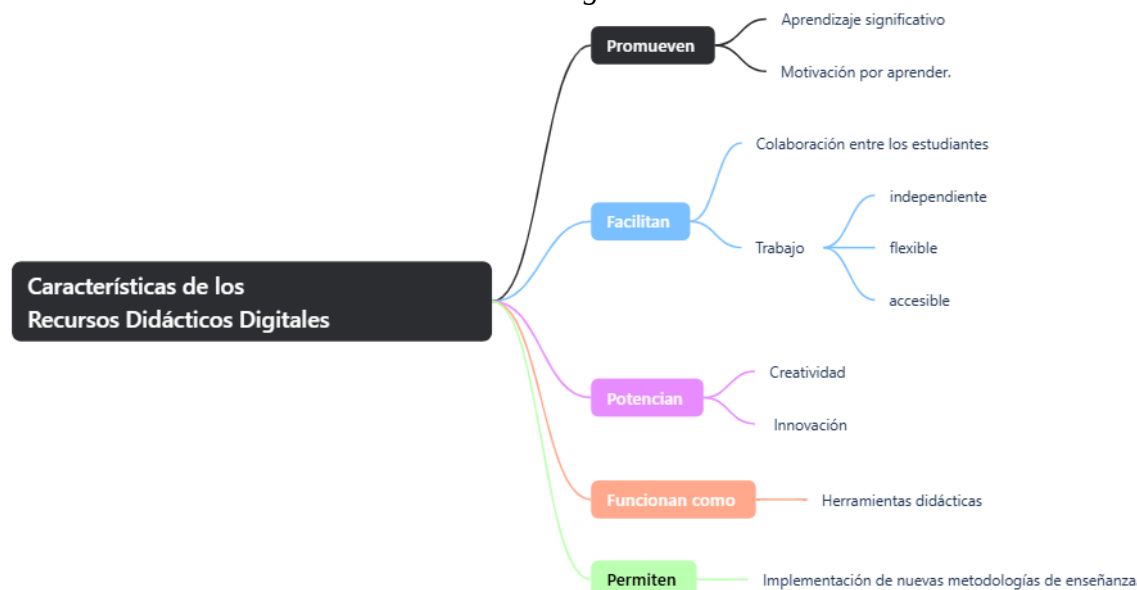
Categoría	Sánchez (2020)	García & López (2021)	UNESCO (2019)	Area (2018)
Recursos interactivos	Aplicaciones educativas	Plataformas de aprendizaje	Herramientas colaborativas	Objetos digitales interactivos
Material multimedia	Videos educativos	Podcasts	Animaciones didácticas	Infografías digitales
Entornos virtuales	LMS-Sistemas de Gestión de aprendizaje (Moodle, Classroom)	Mundos virtuales	Aulas virtuales	(Realidad Virtual/Realidad Aumentada)
Herramientas colaborativas	Wikis	Foros digitales	Redes educativas	Plataformas de co-creación
Recursos abiertos	REA (Recursos Educativos Abiertos)	MOOCs	Bancos de contenidos	Repositorios institucionales
Herramientas de evaluación	Cuestionarios interactivos	Rúbricas digitales	Portafolios electrónicos	Sistemas de feedback

Nota: Elaboración propia del autor.

Según Castro & Terán (2019) se establecen las características de los Recursos Didácticos Digitales:

Figura 1

Características de los Recursos Didácticos Digitales



Nota: Elaboración propia de autor en base a Castro & Terán (2019).

Pérez & Parrales (2017) subrayan varias características esenciales de los recursos digitales que son cruciales para fomentar el aprendizaje dentro del proceso de aprendizaje. En primer término, estos recursos deben ser multimedia, lo que posibilita la combinación de varios tipos de contenido, como sonidos, imágenes y textos, para brindar una experiencia interactiva. Además, deben contar con una estructura hipertextual, lo que implica que la información se organiza en bloques diferenciados y puede ser reutilizada, permitiendo así su constante actualización y adaptación a diferentes plataformas. Es sumamente importante que ofrezcan contenidos claros y explícitos, así como ser accesibles para facilitar la retroalimentación y la manipulación.

Por otro lado, Ortiz (2017) añade otras características que optimizan los resultados al utilizar los recursos digitales. Es primordial que estos sean motivadores, presentando elementos interactivos como animaciones, ilustraciones y tutoriales. Ayudan a que el contenido sea más fácil de entender en los procesos mediante simulaciones y laboratorios virtuales. Estos recursos fomentan también el autoaprendizaje, ya que los estudiantes pueden acceder al material didáctico digital en cualquier momento y ajustarlo a su propio estilo de aprendizaje. Por último, facilitan la creación de saberes y su intercambio mediante plataformas tecnológicas como blogs, demostrando una notable capacidad para adaptarse a los diferentes cambios.

2.3.1 Importancia de los Recursos Didácticos digitales en la educación

Según lo expuesto por la Revista Educativa Educación 3. 0 (2020), la educación digital en las aulas promueve la indagación y el trabajo colaborativo, desafiando así el modelo tradicional y pasivo de enseñanza. En este entorno, es esencial que los docentes consideren tres aspectos fundamentales en el proceso de digitalización: la creación de una infraestructura adecuada y el suministro de dispositivos tecnológicos, la disponibilidad de recursos didácticos digitales y herramientas, así como la necesidad de una capacitación continua que fomente una cultura digital en la comunidad educativa.

La integración y flexibilidad de estos elementos facilitará a los docentes dirigir y apoyar de forma más eficiente el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, motivándolos a investigar y a colaborar de manera participativa. De este modo, tendrán la oportunidad de aprender y aplicar este conocimiento en su vida diaria, ayudando a enfrentar nuevos desafíos que se presentan en la actualidad.

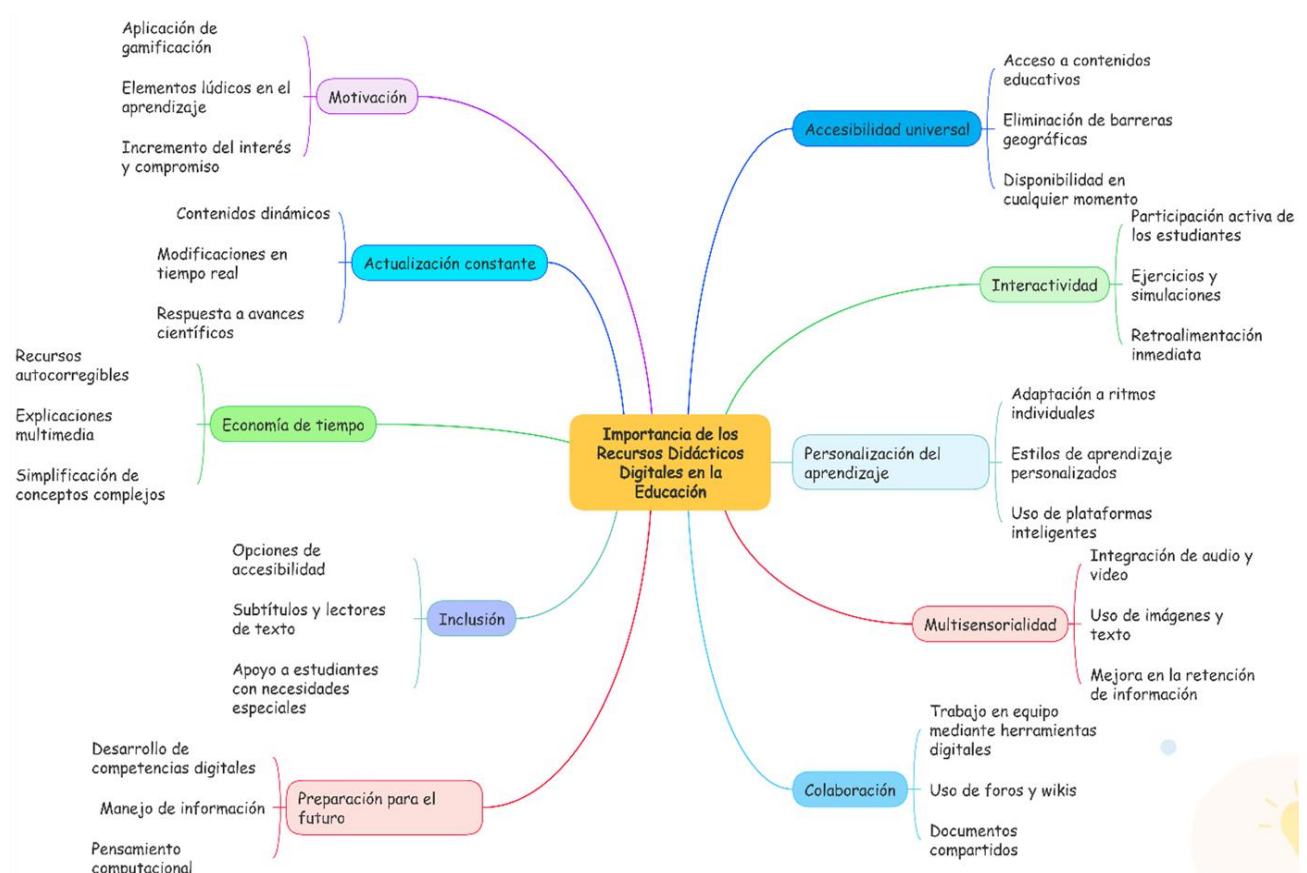
La utilización de estos recursos debe estar planificado por el docente con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Es fundamental que estos materiales poseen una finalidad educativa y sean atractivos y motivadores, ya que así dinamizan el proceso de enseñanza y aprendizaje. De tal forma, que se fomente un aprendizaje significativo, adaptándose a las diversas necesidades de los estudiantes. Esto promueve su autonomía, flexibilidad y creatividad, además ayuda en el desarrollo y adquisición de nuevos saberes.

En la actualidad, la tecnología está presente en todos los ámbitos de nuestra vida: en nuestros hogares, sitios de trabajo y por supuesto, en la educación. Los recursos didácticos digitales se convierten en un apoyo fundamental para el trabajo docente, siempre y cuando sean utilizados de forma adecuada. Por esta razón, López & Tumaila (2022) destacan la importancia de los materiales didácticos digitales, que se pueden resumir en los siguientes puntos:

Figura 2

Importancia de los Recursos Didácticos Digitales en la Educación



Nota: Elaboración Propia

2.3.2 Recursos didácticos digitales en el área de Historia

Así como lo menciona Lee (2023), en la enseñanza del área de historia, los recursos digitales se han convertido en una ayuda indispensable que enriquecen el aprendizaje de los estudiantes. Plataformas en línea, archivos digitalizados y museos virtuales, ofrecen un acceso a fuentes primarias y secundarias que solían ser complejas de consultar. Esto permite a los estudiantes explorar documentos históricos, fotografías, mapas y museos, promoviendo así una comprensión más profunda.

Con el continuo avance de la ciencia y la tecnología, la tendencia de integrar la ciencia y la tecnología en la educación ha sido imparable, y los educadores se esfuerzan constantemente por encontrar un método de enseñanza perfecto para servir a la educación. Lu (2023), en su artículo propone el diseño de recursos digitales para el currículo de historia y, a partir de este fundamento, desarrolla e implementa un algoritmo de recomendación de dichos recursos.

Asimismo, es importante enfatizar que los recursos digitales facilitan la colaboración para trabajar en proyectos de investigación, posibilitando que los estudiantes compartan sus descubrimientos de manera fácil y sencilla.

A través de herramientas como presentaciones multimedia, mapas conceptuales y líneas de tiempo interactivas, los estudiantes tienen la posibilidad de representar y organizar la información histórica de manera creativa, lo que a su vez favorece el desarrollo de habilidades de pensamiento. Al integrar de manera efectiva estos recursos digitales en la enseñanza de la historia, los docentes tienen la oportunidad de desarrollar experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y significativas para sus estudiantes (Lee, 2023).

2.4 Definición y características libros interactivos

Los libros interactivos son recursos educativos que combinan texto, imágenes, audio y elementos interactivos que permiten al usuario participar activamente en su aprendizaje.

Según Freire y Jiménez (2019) el libro digital interactivo es la versión digitalizada de esta actividad. Se trata de un tipo de e-book que fomenta o simplemente permite que el lector interactúe voluntariamente con su contenido. Puede incluir tanto contenido visual como audio.

En un mundo cada vez más digitalizado, los libros interactivos ofrecen nuevas formas de aprender. Al fomentar la participación, estos recursos están cambiando la manera en que los estudiantes y docentes se relacionan con los contenidos educativo. Los libros interactivos han surgido como una herramienta educativa innovadora en el contexto de la digitalización y la evolución de los métodos de enseñanza.

Algunos de estos recursos son mencionados por Solís Sánchez (2016), estos incluyen: “imágenes digitales, narraciones o audios, vídeos, animaciones, fáciles de manejar y con la posibilidad de controlar el proceso de construcción del conocimiento de una forma mucho más amena y productiva” (p. 22).

Los libros interactivos cuentan con varias características que los diferencian de los libros tradicionales, Estas características se pueden clasificar en:

Tabla 3

Características de los Libros interactivos

Característica	Descripción
Interactividad	• Usuarios interactúan con el contenido a través de actividades, juegos, preguntas y respuestas, lo que fomenta un aprendizaje significativo. • Como señala Martínez (2024), "la interactividad se convierte en el motor del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos a su propio ritmo".
Multimedia	• Incorporan texto, imágenes, vídeos y audio. • Según Mayer (2020), la combinación de imágenes y palabras ayuda a la comprensión de conceptos, al facilitar la construcción de conexiones significativas en la memoria del lector. • Mejora la experiencia de lectura al proporcionar múltiples maneras de presentar la información.
Personalización	• Permiten a los estudiantes personalizar su aprendizaje según sus necesidades, ofreciendo opciones como ajustar la dificultad, elegir temas de interés o modificar la presentación del contenido. • Según Smith (2023), "La personalización en los libros interactivos permite a los usuarios modificar el contenido, lo que aumenta significativamente el compromiso" (p. 45). • Fomentan el aprendizaje al personalizar contenidos según las necesidades individuales, haciendo los materiales accesibles.
Accesibilidad	• Puede usarse en múltiples equipos, incluidos teléfonos inteligentes, tabletas y ordenadores. • Deben facilitar el acceso a todos los usuarios, ofreciendo características como texto hablado, subtítulos y menús de navegación sencilla (Smith, 2023). • Se integran herramientas de accesibilidad destinadas a usuarios con discapacidades, incluyendo lectores de pantalla para personas quienes tienen problemas de visión y subtítulos o transcripciones para aquellos quienes presentan dificultades auditivas. (UNESCO, 2022).
Evaluación	• Permiten a los docentes medir el progreso de los estudiantes y ofrecer una retroalimentación inmediata es decir medir su comprensión y progreso. • Estas herramientas de evaluación pueden incluir cuestionarios interactivos, ejercicios prácticos y retroalimentación instantánea.

Nota: Elaboración realizada por el autor en base a lo mencionado por diversos autores.

2.4.1 Beneficios de los libros interactivos en el aprendizaje

El uso de libros interactivos en la educación ha demostrado tener múltiples beneficios, tanto para estudiantes como para docentes.

En primer lugar, fomentan el aprendizaje interactivo, ya que el estudiante no solo se limita a leer, sino que interactúa con el contenido. En segundo lugar, como señala Prensky (2021), los libros interactivos son muy útiles para captar la atención de los estudiantes, quienes están acostumbrados a interactuar con dispositivos tecnológicos desde temprana edad.

Al fomentar significativamente la interacción, los libros interactivos mejoran el aprendizaje en el área de Historia con los estudiantes de Octavo de Educación General Básica, asegurando una adquisición de conocimientos más eficaz y constante, por lo tanto, el estudiante tendrá un aprendizaje más significativo. La incorporación de elementos interactivos, como animaciones, en los libros digitales los convierte en herramientas valiosas para el aprendizaje, ofreciendo una experiencia personalizada para los estudiantes (Prensky, 2021).

Los libros interactivos han demostrado ser un recurso útil, como lo menciona el estudio experimental de Susanti et al. (2022) con estudiantes de biología en STKIP Ahlusunnah y la Universidad PGRI de Sumatra Occidental, donde su implementación del aprendizaje basado en proyectos demostró una mejora en el rendimiento académico, resaltando su habilidad para generar ideas nuevas en procesos educativos a través de recursos interactivos.

Al fomentar la participación en los estudiantes y docentes, los libros interactivos se han convertido en una herramienta fundamental para enriquecer y personalizar el proceso de aprendizaje, en el desarrollo de las habilidades lingüísticas especialmente entre los estudiantes más jóvenes. Las investigaciones realizadas por los autores indican que la lectura interactiva de libros compartidos favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas tempranas, incluidas mejoras en el vocabulario y las habilidades narrativas (Mol et., al 2009).

La esencia de los libros interactivos en la educación se basa principalmente en la teoría del conectivismo, que subraya la importancia de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según el conectivismo, el aprendizaje ocurre a través de una red de conexiones, se ve desarrollado y beneficiado por el uso de la tecnología. Dentro de esta teoría, el proceso de aprendizaje se enfoca principalmente en el diseño y la utilización de herramientas tecnológicas para fomentar un aprendizaje significativo.

Estudios realizados por Grøver et al. (2023), destacan que la lectura interactiva durante la primera infancia tiene un impacto notable en el aprendizaje socioemocional, la narrativa, la gramática y el conocimiento del mundo, aunque señalan que la investigación en esta área es reducida. Así también mencionan la relevancia de prestar atención tanto al contenido de los libros como a las interacciones entre docentes y estudiantes, ya que estos factores influyen de manera diferente en cada área de aprendizaje.

Freiberger (2022), destaca en su artículo que pseuCo Book es una herramienta que está diseñada para facilitar la enseñanza de conceptos complicados en el área de la informática. Esta innovadora plataforma combina contenido tradicional al estilo de un libro de texto con ejercicios y demostraciones interactivas.

Mediante un análisis de los datos recopilados en un estudio, se demostró la eficacia de pseuCo Book en la enseñanza de estos conceptos, lo que facilitó su implementación efectiva por parte de los estudiantes. También, el autor menciona que es una herramienta de creación, el formato de documento híbrido y la aplicación de lectura están disponibles bajo una licencia de código abierto, lo que permite la elaboración de libros interactivos sobre diversos temas como la informática (Freiberger, 2022).

Además, los libros interactivos facilitan el aprendizaje autónomo, ya que permiten a los usuarios explorar los contenidos a su propio estilo de aprendizaje. Lo cual resulta útil en entornos de educación especialmente en la asignatura de Historia para los estudiantes de octavo de educación general básica.

Como se ha mencionado anteriormente, los libros interactivos se destacan como una herramienta muy valiosa para promover un aprendizaje significativo entre los estudiantes, especialmente en la asignatura de Historia para los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

La incorporación de libros interactivos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje resulta muy importante, ya que transforma el proceso de aprendizaje de los estudiantes en una experiencia más dinámica y personalizada, permitiendo a los estudiantes interactuar con el contenido en especial en la asignatura de Historia.

2.4.2 Principios pedagógicos del diseño de libros interactivos

Según lo expuesto por Asma & Terry (2024), la evolución de los libros electrónicos ha transformado revolucionando el contexto educativo. Desde sus comienzos en la década de 1970, han desempeñado un papel fundamental en la educación. Un avance significativo

en este proceso fue el Proyecto Gutenberg, liderado por Michael Hart, que en 1971 digitalizó la Declaración de Independencia, creando los fundamentos para la propagación del conocimiento a través de la tecnología. Con el progreso de la digitalización y la expansión de la World Wide Web en los años 90, el acceso a la información sufrió un cambio radical, consolidando los recursos digitales como herramientas fundamentales para el ámbito educativo.

Por otra parte, la incorporación de técnicas como el aprendizaje por descubrimiento guiado, permite a los estudiantes a explorar los conceptos mediante la interacción lo cual se ha demostrado que mejora las habilidades de pensamiento creativo (Rachmawati et al., 2018).

Por lo tanto, en la enseñanza de la asignatura de historia para estudiantes de octavo año de Educación General Básica, un libro interactivo permite interactuar con fuentes históricas y analizar los hechos sucedidos de manera dinámica, los estudiantes no solo logran una comprensión más profunda de los procesos históricos, sino que también desarrollaran un pensamiento más crítico y creativo, lo cual les permitirá interpretar la información.

Los libros electrónicos están revolucionando el ámbito educativo, los resultados evidencian su efectividad para fomentar la participación del estudiante, personalizar el aprendizaje y adaptarse a las prácticas pedagógicas. Además, el estudio enfatiza la importancia de continuar investigando su función en los entornos de aprendizaje a distancia y su accesibilidad en diversas regiones, lo cual sirve como base para que en el futuro se realicen nuevas investigaciones y se pongan en práctica estos avances en la educación (Asma & Terry, 2024).

Harjono et al. (2020), investigaron el uso de un libro electrónico interactivo de física para mejorar la comprensión conceptual y mencionan que el uso de libros electrónicos interactivos mejoró el dominio de la dinámica rotacional en el área de física. Además, los autores indican que la integración de los recursos multimedia facilitó la comprensión y promovió una actitud más activa en los estudiantes, consolidando la efectividad del libro electrónico en la enseñanza de la física.

2.4.3 Herramientas y plataformas para crear libros interactivos

Hoy en día, la elaboración de libros interactivos se ha transformado en una actividad habitual tanto en el ámbito educativo como en el profesional, impulsada por los avances en

tecnologías digitales. Estas herramientas ofrecen a los usuarios la posibilidad de crear contenido dinámico, atractivo y adaptado a sus necesidades, lo que favorece tanto el aprendizaje como la interacción.

Desde un enfoque tecnológico y digital, el trabajo de Cauja et al., (2024), mencionan a Book Creator como una herramienta muy valiosa para la creación de lecturas digitales. Esta aplicación permite a los usuarios incorporar texto, imágenes, audio y video, además de contar con un glosario de términos y asistencias animadas.

De forma similar Santafé y Velásquez (2022), son quienes recalcan que se trata de una aplicación que facilita el desarrollo rápido de libros electrónicos, ofreciendo diversas herramientas de texto y sonido, centradas principalmente en la elaboración de contenidos digitales.

Por otro lado, Solís et al. (2022) consideran que el entorno virtual de Book Creator se constituye como una herramienta educativa que ofrece plantillas para diseñar revistas, manuales e historietas, impulsando la creatividad en la elaboración de contenidos digitales. Desde una perspectiva didáctica, esta herramienta se utiliza para enseñar a escribir de manera creativa e interactiva., lo que beneficia a los estudiantes al brindarles la posibilidad de crear y exponer sus textos de forma atractiva y adaptada a sus preferencias, captando su atención y motivándolos en el aprendizaje de la lectura.

Jiménez Cordero et al. (2024), señalan la utilidad de Book Creator como herramienta didáctica para motivar la escritura en estudiantes. Al darles la oportunidad de crear sus propios libros digitales, la herramienta estimula su creatividad y mejora su capacidad de expresión escrita. La creación de libros digitales interactivos es ahora una actividad frecuente en diferentes áreas, que incluyen tanto la educación como el marketing.

Estas herramientas permiten diseñar contenidos dinámicos y atractivos que facilitan el aprendizaje y la interacción. A continuación, se describen herramientas destacadas (Borges, 2020):

Tabla 4

Herramientas y plataformas para crear libros interactivos

Herramientas / plataformas	Características
H5P 	Ofrece una interfaz intuitiva que facilita a los educadores la creación de contenido interactivo, incluso sin poseer habilidades técnicas avanzadas (Cordero & Valadez, 2024).
Ion interactive 	Plataforma especializada en contenidos interactivos, ofrece una amplia gama de formatos y posibilidades para crear ebooks complejos y visualmente atractivos. Facilita la creación de experiencias interactivas que atraen la atención del público y producen resultados efectivos.
MadCap Flare 	Herramienta profesional para libros técnicos interactivos (PDF, HTML5, ePUB). De Pago.
iSpring Suite 	Ideal para libros con evaluaciones integradas y compatibilidad SCORM. De Pago.
iBooks Author 	Herramienta de Apple para crear ebooks para iPad, iPhone y Mac. Cuenta con una galería de videos, imágenes y objetos 3D que posibilitan la creación de libros únicos y visualmente impresionantes.
Genially 	Ofrece una plantilla gratuita para crear libros interactivos. Permite crear contenido interactivo y gamificada, como presentaciones, simulaciones, historias y libros interactivos
Sigil 	Editor de ebooks EPUB de código abierto y multiplataforma. Ofrece una interfaz intuitiva y una comunidad de desarrolladores que la optimizan constantemente.
LibreOffice Writer 	Herramienta para crear todo tipo de documentos, incluyendo ebooks. Permite convertir cualquier texto en un ebook de forma sencilla, facilitando la creación de contenido sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.
Neobook 	Herramienta para crear aplicaciones para Windows que también sirve para ebooks. Permite diseñar catálogos, folletos, material educativo y libros interactivos con diversas funcionalidades.
Canva 	Herramienta de diseño con plantillas para libros visuales interactivos. Ahora puedes crear libros digitales sin contratar a un diseñador. Con las herramientas de Canva, podrás diseñar como todo un profesional.
PubCoder 	Permite crear libros con efectos avanzados y compatibilidad táctil.

Nota: Realizado por el autor en base a diversos autores.

2.5 H5P: Herramientas y funciones principales

Cordero & Valadez (2024), argumentan que H5P es una herramienta desarrollada por la comunidad del mismo nombre, diseñada para facilitar la creación de contenido interactivo de manera ágil. Este contenido puede ser utilizado y compartido, por ejemplo, en plataformas LMS (Sistemas de Gestión de Aprendizaje), aunque su uso no se limita exclusivamente a ellas.

Moodle.org, (2025) menciona que “H5P es una abreviatura de paquete HTML5 (Hyper Text Markup Language 5 Package), siendo este el nuevo estándar en el que están creadas las páginas web, y gracias a ello, se pueden crear materiales interactivos sin necesidad de utilizar complementos adicionales”.

H5P (<https://h5p.org/>) facilita la creación de contenido enriquecido en HTML5, para estudiantes y docentes. La incorporación de material H5P en los cursos ofrece a los estudiantes la oportunidad de reflexionar críticamente sobre lo que están aprendiendo, al mismo tiempo que apoya la flexibilidad que necesitan para expandir su entorno de aprendizaje. “Se puede desarrollar una variedad de actividades; escenarios de estudio de casos, demostraciones técnicas interactivas, imágenes en 3D con identificación de regiones de interés (puntos calientes; información de desplazamiento; animación), así como preguntas de examen en una amplia variedad de diferentes tipos de formatos; tareas de completar el espacio en blanco, arrastrar y soltar basado en imágenes y texto, marcar la palabra, video interactivo y escenarios de ramificación” (Singleton & Charlton, 2019).

El contenido H5P se puede compartir de forma fácil y sencilla en múltiples plataformas de sistemas de gestión de aprendizaje ya sean como: Canvas, Moodle y Blackboard (Singleton & Charlton, 2019).

Esta herramienta se ha convertido en una opción eficaz para crear materiales educativos digitales, ya que proporciona diferentes actividades interactivas como vídeos interactivos, cuestionarios, presentaciones y líneas de tiempo que promueven un aprendizaje significativo.

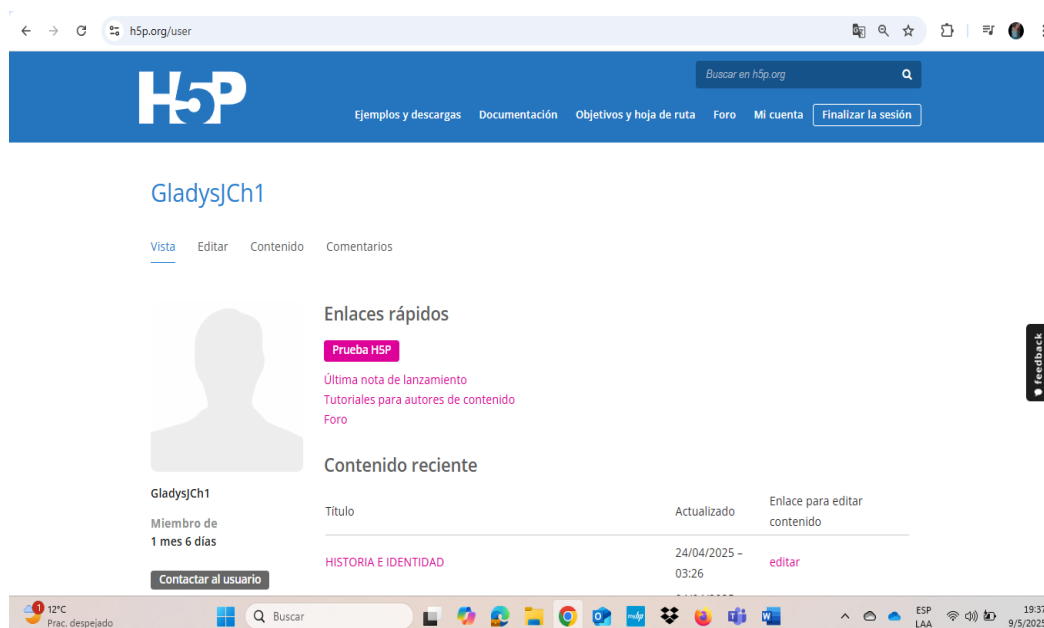
Costa (2023), señala que “H5P se presenta como una herramienta poderosa que permite desarrollar materiales atractivos en formato HTML5, especialmente diseñados para integrarse de manera fluida con plataformas de gestión del aprendizaje como Moodle”.

Su facilidad de uso y adaptabilidad la convierten en una alternativa viable para los educadores que desean innovar en sus métodos de enseñanza sin necesidad de contar con un profundo conocimiento técnico (H5P.org, 2023).

Además, al ser compatible con la mayoría de los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), H5P se incorpora de manera sencilla en plataformas de aprendizaje en línea, aumentando las posibilidades de acceso, uso y aprovechamiento por parte de los docentes como estudiantes.

Figura 3

Interfaz de la Herramienta H5P



Nota: Captura de pantalla de la herramienta H5P.

La interfaz de la herramienta H5P es sencilla y está diseñado para crear contenido interactivo sin la necesidad de programación.

- Barra de opciones:** Permite editar, gestionar contenido y revisar comentarios.
- Enlaces rápidos:** Acceso directo a tutoriales, foros de ayuda y últimas actualizaciones.
- Contenido:** Muestra proyectos recientes con detalles de fecha de actualización y botones para editar.

Esta herramienta está diseñada para personas sin experiencia en programación, proporcionando plantillas listas para usar en actividades educativas interactivas, tales como la creación de cuestionarios interactivos, videos con preguntas, presentaciones, arrastrar y soltar, líneas de tiempo, etc. Su formato es sencillo y bien estructurado facilita el desarrollo y la difusión de recursos digitales.

2.5.1 Actividades interactivas de H5P

H5P se destaca por su amplia oferta de alrededor de 35 actividades integradas en este software educativo, las cuales permiten al creador del contenido realizar diversas

focalizaciones dentro de su interfaz. Los tipos de contenido se agrupan en categorías: presentaciones interactivas, cuestionarios y evaluaciones que facilitan la valoración del aprendizaje, simulaciones, juegos educativos, actividades de arrastrar y soltar, así como vídeos interactivos que incorporan preguntas y comentarios directamente en su reproducción.

Este recurso es especialmente valorado en el ámbito educativo gracias a que es fácil de usar y se puede adaptar a varios dispositivos móviles. H5P ofrece una variedad de actividades que se puede adaptar a diferentes contextos pedagógicos y además, es primordial mencionar que es compatible con diversas plataformas de aprendizaje virtual, sistemas de gestión del aprendizaje y sitios web.

A continuación, se presentan algunas de las opciones disponibles para crear actividades interactivas que se encuentran integradas en la herramienta H5P.

Tabla 5

Actividades interactivas en la herramienta H5P.

Actividad	Descripción	Uso pedagógico
Acordeón	Usando un menú desplegable se puede mostrar información más detallada sobre un título o concepto.	Para realizar un glosario.
Agamotto	Se pueden hacer comparaciones interactivas usando una serie de imágenes que van de lo general a lo específico o al revés, como un efecto de zoom.	Permite ver un mapa mundial y explorarlo por continentes, países, etc., así como mostrar secuencias de imágenes que representen procesos o ciclos.
Appear.in for Chat and Talk	Permite crear salas de conferencia con video y chat.	Tutorías cortas, aclarar dudas.
Audio	Reproductor de audio.	Podcast, reconocimiento de sonidos.
Cartas de diálogo	Son tarjetas que muestran pistas en el frente y, al voltearlas, el estudiante ve la palabra o expresión; se pueden incluir imágenes, audio o texto.	Aprender idiomas, memorizar palabras, reconocer expresiones, recordar fórmulas o nombres de personajes.
Collage	Permite crear collages personalizados usando fotos que el usuario elija.	Evaluar un tema usando imágenes que representen los conceptos.
Columna	Permite hacer actividades como opción múltiple, completar espacios en blanco, verdadero/falso, identificación y otras más.	Realizar pruebas, resumir un tema y realizar actividades de diagnóstico.

Course presentation	Permite integrar en una presentación ítems de opción múltiple, completar con texto espacios en blanco, arrastrar palabras, insertar video.	Presentar un tema, evaluar contenidos, pruebas cortas, prácticas de autoevaluación.
Crucigrama	Permite encontrar palabras escondidas entre letras y asociadas a un tema específico.	Para diferenciar visualmente elementos, evaluar conceptos y aprender idiomas.
Dictado	Se agregan muestras de audio. Los estudiantes escuchan e ingresan el texto de lo que creen haber escuchado.	Evaluar pronunciación de idiomas, evaluar escritura, comprobar ortografía.
Documentation Tool	Para hacer actividades según unos objetivos. La persona recibe indicaciones para seguir los pasos que le da el asistente.	Crear formularios, encuestas, completar bosquejos, guía para completar las fases de un proyecto.
Drag and drop	Ayuda a conectar cosas usando preguntas o ideas, para relacionar imágenes o textos.	Ejercicios de identificación, asociación y relación.
Drag the words	Se trata de llenar partes de un texto con palabras o ideas que hay que mover al lugar correcto.	Para revisar si entendiste lo que leíste, si sabes el significado de algunas palabras o si puedes relacionar imágenes con ideas.
Emparejamiento de imágenes	Facilita la asociación de diferentes imágenes para buscar relaciones.	Análisis de las características de los personajes de un libro.
Encuentre el punto caliente en una imagen	Cuando haces clic en un punto de una imagen, puedes ver un comentario que te da una explicación.	Identificación de elementos.
Encuentre múltiples puntos calientes en una imagen	Permite crear ejercicios con texto e imágenes, donde al hacer clic en un punto de la imagen se muestra si la respuesta es correcta o incorrecta.	Identificar zonas, lugares o elementos en un mapa y para seleccionar los datos correctos de una lista de información.
Ensayo	Estudiantes reciben comentarios al momento sobre lo que escribieron. El sistema revisa el texto buscando palabras importantes.	Lectura comprensiva, resumen de textos, identificación de ideas principales y secundarias, y redacción de composiciones.
Flashcards	Creación de tarjetas de memoria para responder antes de verificar la respuesta correcta.	Se utiliza para aprender y recordar fechas y hechos históricos, comprobar la comprensión lectora, localizar zonas o lugares y reconocer conceptos.
Gráficos	Crear gráficos circulares y de barras.	Encuestas, estadísticas, informe de datos numéricos.

Iframe Embedder	Permite incrustar una URL (compatible con el editor) y cargar un H5P externo.	Inserción de actividades externas mediante URL e incorporación de actividades internas creadas y cargadas directamente en H5P.
Imagen con puntos calientes de información	Permite crear una imagen con puntos interactivos; al hacer clic en un punto, aparece una ventana con texto o video.	Añade puntos interactivos a imágenes para mostrar información relacionada, como en mapas con datos desplegables.
Imagen Yuxtapuesta	Permite hacer comparaciones usando un control deslizante para ver los detalles que se quieran, empezando desde una posición inicial.	Permite comparar diferentes elementos, áreas, lugares, épocas o cosas.
Juego de memoria	Permite agregar imágenes o textos a una tabla donde los participantes deben encontrar los que estén relacionados.	Ayuda a identificar un concepto con su imagen o a encontrar una palabra junto con su definición.
Libro interactivo	Permite crear libros con la incorporación de recursos multimedia y actividades propias de H5P.	Es un libro interactivo que incluye actividades para comprobar la lectura o la comprensión de un video.
Llenar los espacios en blanco	Permite llenar un texto colocando las palabras que faltan.	Realizar diagnósticos de un tema, realimentación.
Marca las palabras	Permite marcar una serie de palabras.	Identificar diferentes tipos de palabras en un texto.
Mencione el juego de palabras (conjunto)	Facilita crear preguntas que se responden mediante un audio.	Practicar la pronunciación de un idioma. Resolución de procesos matemáticos.
Mencione las palabras	Crear preguntas que se responden mediante un audio.	Sirve para practicar cómo se pronuncia un idioma y para resolver ejercicios o pasos de matemáticas.
Opción múltiple	Crear preguntas donde una o más opciones son correctas.	Juego de repaso. Comprobación de lectura.
Presentaciones dinámicas	Permite hacer presentaciones interactivas usando fotos y efectos como acercar o girar las imágenes.	Presentación de un contenido.
Pregunta de verdadero y falso	Pregunta de falso y verdadero que permite también incluir imágenes.	Comprobación de estudio como lectura, video o audio.

Quiz de aritmética	Para resolver operaciones matemáticas con preguntas de opción múltiple.	Para evaluar contenidos de clase, con tiempo límite (autoevaluación).
Quiz de personalidad	Sirve para crear test de personalidad, facilita el uso de imágenes y texto.	Test de personalidad.
Respuesta corta avanzada	Es una actividad de respuesta correcta donde se puede escoger la palabra desde un menú desplegable o escribirla directamente.	Aprendizaje de un nuevo idioma, ejercicio de repaso, comprobación de lectura.
Secuencia de imágenes	Se organizan varias imágenes en el orden correcto según la secuencia de los hechos.	Descubrir el orden de una historia, eventos o hechos históricos.
Sumario	Permite hacer resúmenes en forma de oraciones o elegir el resumen correcto.	Crear resúmenes de un tema. Presentar las ideas más importantes de un tema.
Tour virtual	Con imágenes o videos se puede hacer un recorrido virtual de un lugar con vista de 360°, donde se puede agregar información en puntos marcados y también incluir preguntas.	Presentación de temas.
Video interactivo	Permite agregar preguntas de opción múltiple, respuestas cortas y diferentes tipos de actividades.	Comprobación de observación del video. Convertir la grabación de una videoconferencia.
Escenario de posibilidades	Permite volver a mostrar o representar diferentes situaciones usando textos o videos, y en cada una de ellas se hacen algunas preguntas.	Estudio de caso, presentación de un tema.

Nota: Elaborado en base al (Programa de Aprendizaje en Línea (PAL), 2020)

2.5.2 Ventajas del uso de H5P en la educación

Una de las principales ventajas de H5P es su Multifuncionalidad al momento de implementarlo. Gracias a su disponibilidad como plugin integrado en Moodle y a su versión mantenida por la comunidad, H5P se adapta fácilmente a diferentes plataformas y entornos educativos. Esta flexibilidad permite a los educadores integrar actividades interactivas de manera sencilla, sin importar la opción que elijan, lo que a su vez facilita la creación de experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas (Cordero & Valadez, 2024).

Kiryaková (2022) En su artículo, revela las ventajas de H5P para desarrollar, compartir y reutilizar contenidos y actividades de aprendizaje interactivos, ricos y atractivos basados en un ejemplo específico de creación y uso de un libro interactivo en el curso de gráficos por computadora, además menciona que muchas universidades fomentan a los

educadores a desarrollar contenidos de aprendizaje interactivos utilizando H5P en diversas disciplinas.

Este tipo de contenido se convierte en una valiosa herramienta pedagógica que permite la creación de materiales atractivos, aplicándose en distintas etapas del proceso formativo: desde la motivación hasta la exposición, pasando por la fijación, el diagnóstico y la aplicación. Así también, el uso de H5P favorece la interacción entre los estudiantes y los recursos educativos, elevando la motivación y haciendo el aprendizaje mucho más cautivador (Kiryaková, 2022).

Los educadores pueden compartir y modificar el contenido de H5P, ahorrando tiempo y recursos y garantizando al mismo tiempo que los materiales sigan siendo relevantes y actualizados (Singh & Scholz, 2024).

Desde el punto de vista de Cordero y Valadez (2024), la integración de H5P en el ámbito educativo proporciona una serie de beneficios que enriquecen tanto la experiencia de enseñanza como la del proceso de enseñanza y aprendizaje. H5P, una herramienta de creación electrónica de código abierto permite desarrollar contenido interactivo que se puede compartir y reutilizar sin dificultades en distintos (LMS) sistemas de gestión del aprendizaje. Esta funcionalidad no solo fomenta la participación de los estudiantes, sino que también apoya de manera efectiva las estrategias de aprendizaje combinado.

Tabla 6

Ventajas y Desventajas de H5P

Ventajas	Desventajas
No tiene costos de licencia, accesible para todos los usuarios.	Requiere tiempo y práctica para dominar todas las funcionalidades.
Cuenta con una gran cantidad de usuarios y desarrolladores que comparten recursos y brindan soporte.	Plataforma donde se aloja el contenido H5P puede fallar o desaparecer.
Permite crear actividades interactivas, como cuestionarios, videos interactivos, presentaciones, etc.	Opciones de diseño pueden ser limitadas en comparación con otras herramientas más avanzadas.
La interfaz es intuitiva.	Actualizaciones pueden requerir ajustar el contenido para garantizar su compatibilidad.
No requiere conocimientos técnicos avanzados.	Puede haber limitaciones de tamaño de los archivos en el servidor.

Se integra fácilmente con plataformas LMS (Sistemas de Gestión de Aprendizaje) como Moodle, WordPress y Drupal.	No cuenta con soporte técnico oficial.
El contenido creado con H5P es compatible con dispositivos móviles y ordenadores.	Algunos tipos de contenido pueden presentar problemas de compatibilidad con ciertos navegadores antiguos.
Actividades interactivas motivan a los estudiantes, la comprensión de contenidos.	Acceder y utilizar el contenido H5P se necesita conexión a Internet.
El contenido creado puede ser reutilizado y adaptado a diferentes contextos y necesidades.	Las opciones de seguimiento y análisis del rendimiento de los estudiantes pueden ser limitadas.

Nota: Elaboración propia.

2.6 El área de historia en octavo de EGB

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), el área de historia en el octavo año de EGB, dentro del currículo ecuatoriano, tiene como objetivo principal el desarrollo de competencias en los estudiantes que les permitan conocer y comprender los procesos históricos, sociales y culturales que han dado forma a la realidad actual tanto en Ecuador como en el mundo.

Durante este nivel educativo, se examinan con profundidad aspectos fundamentales como la historia, se enfoca principalmente en el estudio de la evolución del ser humano. Se analizan procesos históricos como el origen del ser Humano, así como la evolución del ser humano, lo conforman tres bloques que son: Historia e identidad; Los seres humanos en el espacio; y la convivencia. Cada bloque contiene unidades didácticas y cada unidad se desarrolla por temas (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Es importante comprender que enseñar esta asignatura se enfoca en analizar contextos, comprender procesos históricos y relacionar sucesos, no solo en memorizar fechas o personajes relevantes del pasado, sino que también ayuda a los estudiantes a aprender y pensar sobre los problemas económicos, políticos, culturales y sociales. Estos temas no deben quedar solo en el papel su objetivo es transformar la forma de pensar y comprender de los estudiantes. En la actualidad, en espacios donde los jóvenes aportan sus ideas y perspectivas novedosas, su participación es clave para enfrentar los problemas sociales de Ecuador. Por tanto, es fundamental promover un pensamiento crítico en los estudiantes, lo que requiere la implementación de metodologías que integren la tecnología, lo cual

favorecería en la adquisición de conocimientos de manera significativa (Naranjo & Arteño, 2021, pág. 24).

El estudio de la asignatura ayuda a los estudiantes a entender cómo funcionan las sociedades y cómo los grupos sociales se relacionan con el poder. Se enfatiza en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, el entendimiento de los procesos históricos y la importancia de conservar y valorar la cultura (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016)

El currículo establece que los estudiantes deben ser capaces de identificar hechos históricos significativos, analizar sus causas y consecuencias, y al mismo tiempo permite establecer conexiones con situaciones actuales.

Asimismo, se fomenta que adquieran competencias para analizar e interpretar fuentes históricas, lo que promueve desde una perspectiva crítica y objetiva de los acontecimientos actuales en nuestra sociedad. Así, el área de historia no solo busca transmitir información precisa y fundamentada., sino también fomentar en los estudiantes una percepción analítica que les permita comprender el presente a través del estudio del pasado.

Según Bustos (2017), menciona que el Estado y la educación están intrínsecamente relacionados, ya que ambas contribuyen a explicar la realidad social. La legislación educativa y los contenidos escolares se convierten así en un reflejo de las contradicciones, complejidades y desafíos que enfrentan los proyectos nacionales.

Por lo tanto, resulta imposible disociar los proyectos políticos del Estado de las propuestas educativas, donde las asignaturas de Historia y Estudios Sociales desempeñan un papel muy fundamental en la formación cívica y en la construcción de la identidad nacional.

Es fundamental destacar que el currículo de octavo de educación general básica se basa en los conocimientos adquiridos en séptimo de educación general básica, preparando así a los estudiantes para realizar análisis históricos más complejos en noveno grado. Esta continuidad garantiza un desarrollo armónico de la comprensión histórica y de las habilidades analíticas a lo largo de los años.

CAPÍTULO III.

3. METODOLOGÍA.

3.1 Tipo de Investigación.

Es de tipo aplicada por que se centra en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos durante el transcurso académico y la solución de problemas específicos, se utiliza la herramienta H5P para el desarrollo de un libro interactivo que complemente el currículo de Historia para octavo grado. Este tipo de investigación implica la recopilación y aplicación de conocimientos teóricos y prácticos que, como menciona Castro et al. (2023), “pretenden, enfocarse en la validación de posibles implementaciones de productos, prototipos o modelos materializados” (p. 45).

3.1.1 Bibliográfica

Además, para fundamentar el proyecto se utiliza la investigación documental a través de una revisión bibliográfica y de estudios académicos relacionados con el tema. Este análisis permitió identificar conceptos importantes y el uso de herramientas como H5P. Así como destaca Díaz (2023), “el uso de herramientas interactivas como H5P favorece el desarrollo de contenidos educativos dinámicos que responden a las necesidades de los estudiantes”.

3.2 Diseño de Investigación

El diseño tecnológico del presente proyecto se fundamenta en un enfoque sistemático y organizado que busca optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la creación de un recurso innovador. En este caso, se desarrollará un libro interactivo en la plataforma H5P, el cual se integrará como un complemento al currículo de Historia para el octavo año de Educación General Básica en Ecuador.

3.3 Nivel o alcance

El presente estudio se enmarca en el nivel de investigación propositivo, caracterizado por el diseño y desarrollo de soluciones que atienden problemáticas específicas mediante propuestas innovadoras y viables (Hernández et al., 2018).

En este caso, se plantea la creación de un libro interactivo utilizando la herramienta H5P, destinado a complementar el currículo de Historia para estudiantes de octavo grado de educación básica. La investigación propositiva se basa principalmente en la integración de

conocimientos teóricos y prácticos para generar productos que mejoren procedimientos específicos. Según Sampieri et al. (2022), este nivel "permite diseñar y aplicar soluciones que responden a necesidades identificadas en contextos determinados, priorizando la aplicabilidad en escenarios reales" (p. 153).

3.4 Población Beneficiaria

La población beneficiaria de este proyecto de investigación incluye docentes de Historia, estudiantes de octavo grado de Educación Básica, diseñadores curriculares, y demás actores educativos asociados a diversos procesos de enseñanza y aprendizaje en esta asignatura.

3.5 Metodología de desarrollo de software

La metodología que se utilizó para el desarrollo de un libro interactivo en H5P como recurso complementario al currículo de Historia para octavo grado de Educación Básica es la metodología de DICREVOA.

Para empezar con esta metodología se inicia con la fase de Análisis, en la que se identifican las necesidades educativas y los contenidos clave alineados al currículo de octavo de EGB. En la etapa de Diseño, se planifican las actividades interactivas, estructurando el recurso para garantizar su funcionalidad y relevancia pedagógica. La fase de Implementación abarca la creación del libro interactivo en H5P, integrando multimedia y elementos interactivos que potencien el aprendizaje después se realiza la evaluación. Finalmente, en la etapa de Publicación, el libro es publicado en la herramienta eXeLearning.

Figura 4

Fases de la metodología DICREVOA 2.0



Nota: Maldonado Mahauad et al. (2017), metodología DICREVOA 2.0

CAPÍTULO IV.

4. PROPUESTA

4.1 Presentación

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en herramientas esenciales para la educación, gracias a su accesibilidad, versatilidad y facilidad de uso. Estas tecnologías no solo enriquecen el proceso de aprendizaje, sino que también complementan los contenidos enseñados en el aula, ya sea en modalidades presenciales o asincrónicas. Así, los estudiantes pueden acceder a la información en cualquier momento y desde cualquier lugar.

En este contexto, se plantea el desarrollo de un recurso educativo digital: un libro interactivo diseñado específicamente para complementar el currículo de Historia para estudiantes de octavo grado de educación básica. Su objetivo principal es fortalecer el aprendizaje significativo, al mismo tiempo motivar e involucrar a los estudiantes a través de recursos interactivos y convertirlos en protagonistas de su propio aprendizaje.

Este libro interactivo se ha desarrollado utilizando principalmente la herramienta H5P además de otras herramientas digitales que facilitan el diseño de presentaciones la edición de audios y la creación de imágenes. Los contenidos se alinean con la primera Unidad del currículo oficial de Historia.

El propósito de este recurso didáctico no solo es apoyar al docente en su labor pedagógica, sino también ayuda a que los estudiantes desarrollen habilidades digitales, promoviendo un aprendizaje significativo.

4.2 Fase 1: Análisis

A continuación, se muestra una tabla en la que se detalla las características fundamentales de la herramienta H5P y su modo de funcionamiento.

Tabla 7

Características Básicas de H5P

Características	Descripción
Licencia de uso	H5P es de código abierto y gratuito, con opciones premium para algunas plataformas.
Plataformas	Compatible con Windows, Linux, macOS, y accesible desde navegadores web.

Requerimientos	Requiere instalación en un LMS (como Moodle) o uso en línea a través de sitios que soporten H5P.
Formato de actividades	Exporta en formato HTML5, integrable en páginas web y sistemas de gestión de aprendizaje.
Repositorio de actividades	Disponible en H5P Content Hub y en plataformas como Moodle.
Accesibilidad	Cumple con estándares WCAG 2.1 para garantizar acceso a usuarios con discapacidades
Multiplataforma	Funciona en cualquier dispositivo (computadoras, tablets, smartphones) sin requerir instalación adicional.
Colaboración	Permite compartir y reutilizar contenidos entre educadores a través de repositorios públicos
Analíticas	Facilita datos de interacción estudiantil (tiempo de uso, resultados de actividades) para evaluación formativa.

Nota: Elaboración propia basada en información oficial de H5P.

En la fase de análisis, se identifican los contenidos curriculares clave y los requerimientos para el desarrollo del libro interactivo de Historia para octavo año de Educación General Básica (EGB). Esta fase es fundamental para garantizar que el material esté alineado con el currículo nacional y responda a las necesidades de los estudiantes y docentes.

Tabla 8

Plantilla para clasificación de los recursos digitales

MATRIZ DE NECESIDADES

Nivel educativo	Tema del recurso digital	Descripción de las actividades
Determinar el nivel educativo del público objetivo	Identificar el tema para el desarrollo del libro interactivo	Descripción textual de las actividades.

Nota: Adaptado del autor Maldonado Mahauad et al. (2017)

A continuación, se presenta una tabla con los contenidos a abordar en la unidad uno del área de Historia del Octavo año de EGB:

Tabla 9*Tabla de Contenidos Unidad Uno*

Recurso	Libro Interactivo H5P
Unidad	Historia e Identidad
Temas	Contenidos
Estudiar Historia	–¿Qué es la Historia? –Historiadores – Aporte Arqueológico
El origen de la humanidad	– El origen del ser humano –Evolución humana – Homo Sapiens
Surgimiento de la agricultura y la escritura	–Revolución agrícola –Sedentarismo – Invención de la escritura
El trabajo, factor de evolución de las sociedades	–Trabajo en las primeras civilizaciones –División social del trabajo – Aportes del trabajo al desarrollo social

Nota: Elaboración propia en base al contenido de la unidad uno del currículo de historia de octavo de EGB.

Posteriormente se muestran algunos de los recursos empleados en la creación del libro interactivo en H5P. La mayoría de estos materiales son de acceso gratuito y pueden integrarse fácilmente en entornos educativos.

Tabla 10*Recursos para crear un libro interactivo en H5P*

Propósito	Recurso
Plataforma principal para la creación del libro interactivo, integrando actividades y recursos multimedia.	H5P
Alojamiento del libro interactivo en un entorno accesible en línea.	Google Drive
Edición y grabación de audios para incluir en el libro (narraciones, efectos de sonido, etc.).	Audacity
Diseño de infografías para el libro.	Canva

Creación de infografías interactivas o materiales visuales complementarios.	Genially
Herramientas para realizar la publicación.	EXeLearning
Generar textos automatizados (ejercicios, resúmenes).	ChatGPT
Selección y adaptación de contenidos textuales para incluirlos en el libro.	PDF o documentos digitales
Para la creación de Imágenes para el libro.	Ideogram
Herramienta para la creación de videos.	Powtoon
Para crear, editar y publicar contenidos educativos interactivos en formato HTML5, compatible con estándares como H5P y eXeLearning	Lumi

Nota: Elaboración Propia

4.3 Fase 2: Diseño

Tabla 11

Plantilla para el Diseño del libro interactivo en H5P

DISEÑO INSTRUCCIONAL

1	Descripción textual del contenido	- Introducción general al tema que abordará el libro interactivo. - El presente recurso plantea actividades que buscan apoyar la comprensión y apropiación de conceptos relacionados con contenidos de historia en el octavo de EGB.
2	Objetivo de Aprendizaje	Habilidades, competencias o conocimientos debe alcanzar el estudiante.
3	Contenidos	Desarrollo temático, organizado por capítulos o páginas dentro del libro.
4	Actividades	Inclusión de actividades H5P: preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, arrastrar y soltar, completar espacios, etc.
5	Autoevaluación	Evaluaciones breves al final del libro Interactivo.

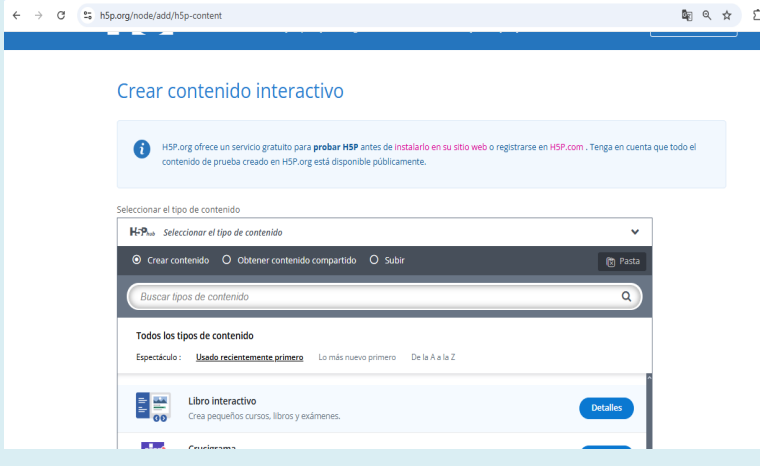
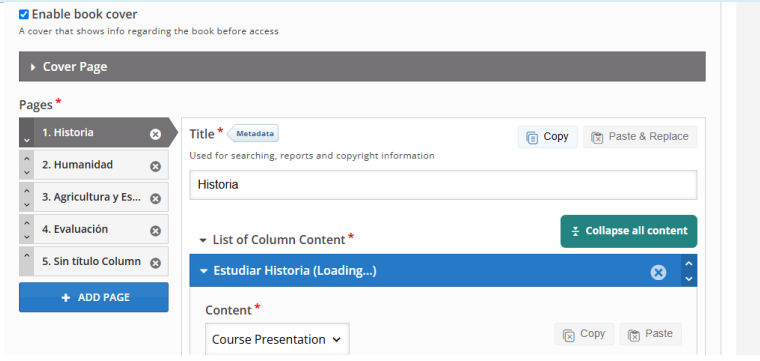
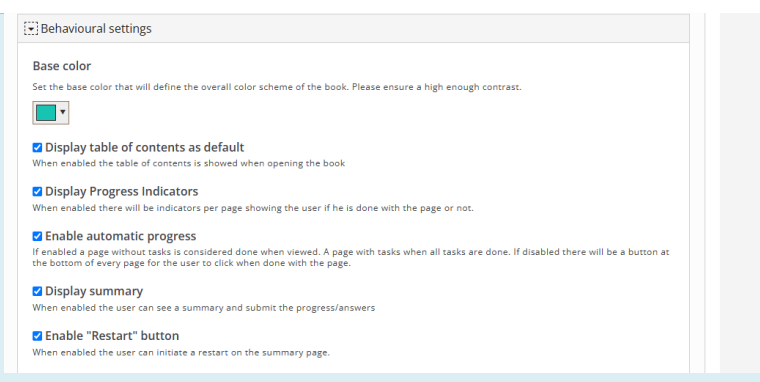
Nota: Adaptado de Maldonado Mahauad et al. (2017)

4.4 Fase 3: Implementación

Tabla 12

Diseño y configuración del libro interactivo en H5P

DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DEL LIBRO INTERACTIVO EN H5P

Selección del tipo de contenido interactivo (ejemplo: "Libro interactivo").	
Configuración de la estructura del libro (capítulos, páginas).	
Personalización del diseño (colores, fuentes, disposición de elementos).	

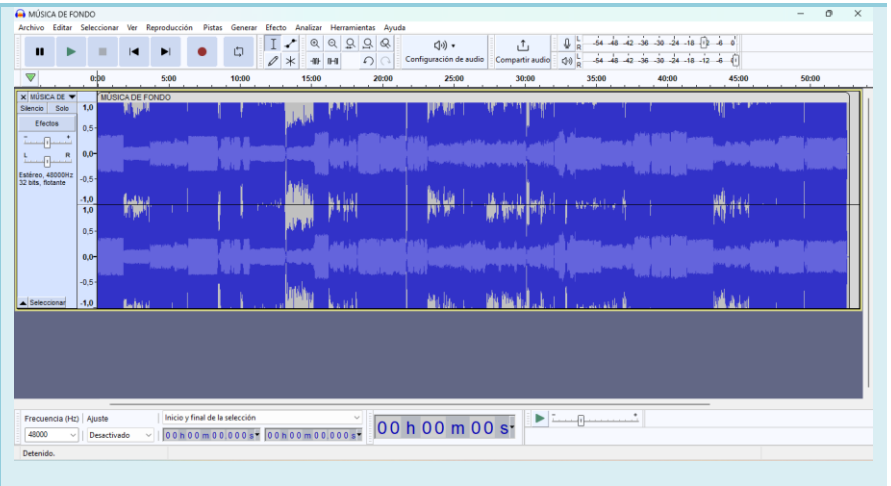
Nota: Elaboración propia.

Tabla 13

Creación de elementos a Integrar en libro interactivo

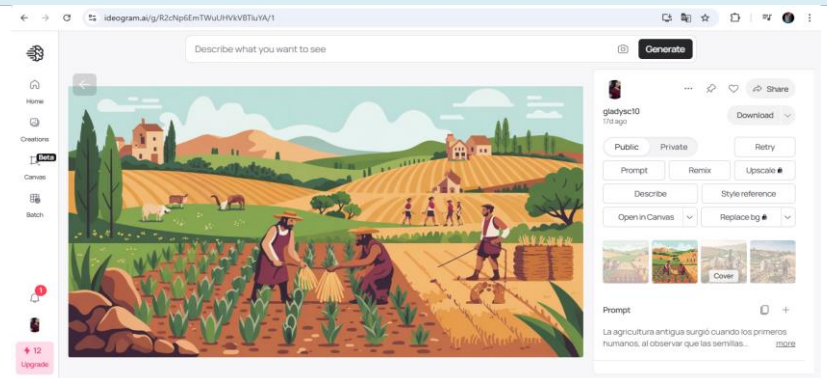
CREACIÓN DE ELEMENTOS A INTEGRAR EN LIBRO INTERACTIVO

Creamos y editamos nuestros audios en Audacity.



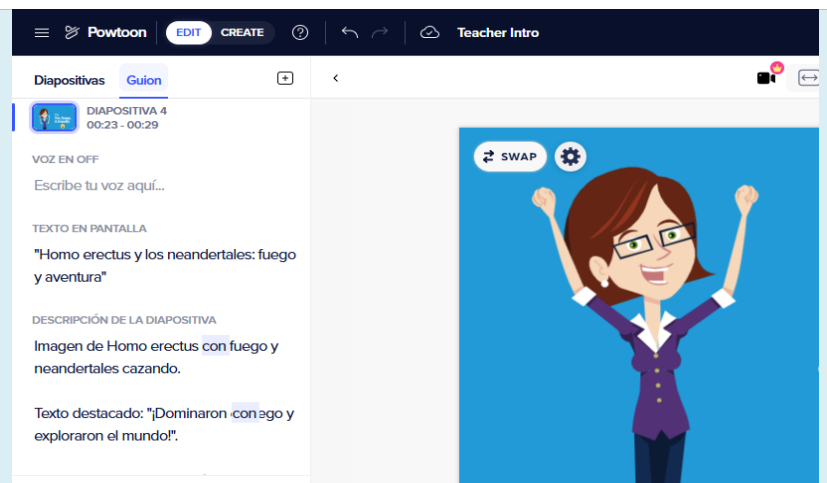
Se crea imágenes en Ideogram.

<https://ideogram.ai/>



Se crea videos explicativos sobre la evolución del ser humano en Powtoon.

<https://www.powtoon.com/>



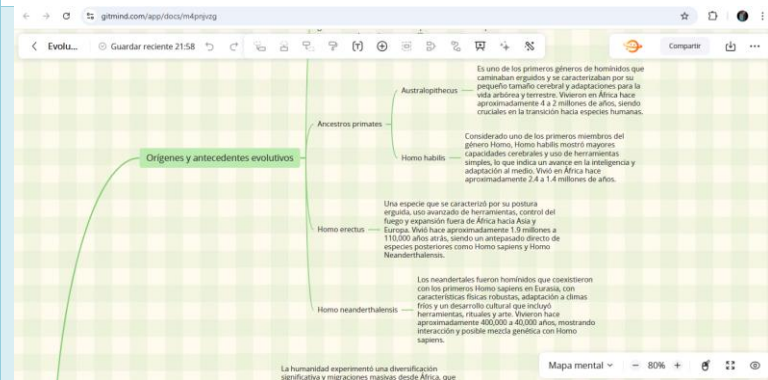
Se crea las presentaciones de acuerdo con los temas seleccionados anteriormente en Canva.

https://www.canva.com/es_es/



Se utiliza la herramienta GitMind para crear mapas conceptuales.

<https://gitmind.com/es/>



Nota: Elaboración Propia.

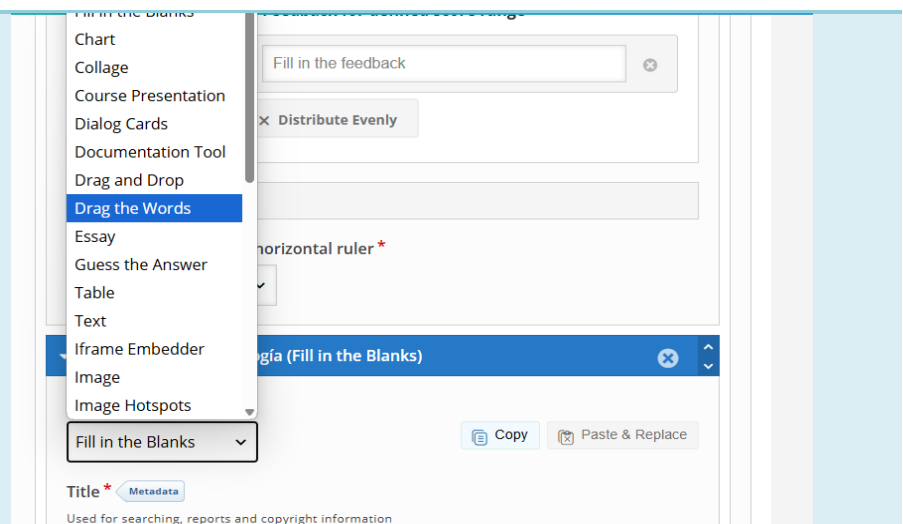
Tabla 14

Creación de elementos interactivos en H5P

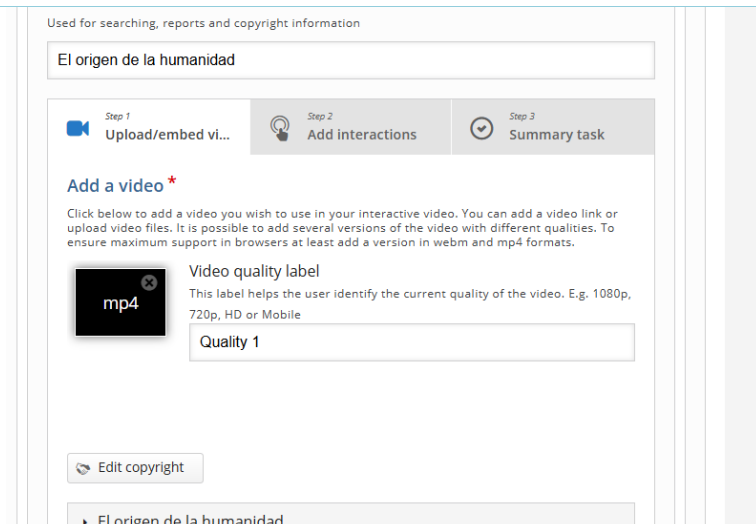
CREACIÓN DE ELEMENTOS INTERACTIVOS EN H5P

Se añade actividades como cuestionarios, arrastrar y soltar, o videos interactivos.

<https://h5p.org/>



Integración de multimedia (imágenes, audios, videos, enlaces externos).



CREACIÓN DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS	Temas	Contenidos	Actividades Utilizadas
	Estudiar Historia	¿Qué es la Historia? Historiadores Aporte Arqueológico	• Presentación del Curso • Arrastra las palabras • Rellene los espacios en blanco
	El origen de la humanidad	El origen del ser humano Evolución humana Homo Sapiens	• Collage • Presentación del Curso • Arrastra las palabras • Rellene los espacios en blanco • Video interactivo
	Surgimiento de la agricultura y la escritura	Revolución agrícola Sedentarismo Invención de la escritura	• Collage • Presentación del Curso • Tarjetas de diálogo • Selección múltiple • verdadero/falso
	El trabajo, factor de evolución de las sociedades	Trabajo en las primeras civilizaciones División social del trabajo Aportes del trabajo al desarrollo social	• Collage • Presentación del Curso • Tarjetas de diálogo • Selección múltiple • Arrastra las palabras • Rellene los espacios en blanco

Nota: Elaboración Propia en base al currículo de Historia de Octavo de EGB.

4.5 Fase 4: Evaluación

Tabla 155

Plantilla Evaluación del Objeto de Aprendizaje

EVALUACIÓN DEL LIBRO INTERACTIVO

N°	Ítem de Evaluación	Escala de Valoración				
		1	2	3	4	5
1	Los objetivos indican lo que se espera del aprendizaje.					
2	La información de los contenidos fue adecuada para los conocimientos previos.					
3	El material seleccionado me ayudó a comprender los conceptos.					
4	Las actividades han sido claras y significativas para el aprendizaje.					
5	El sistema informa sobre mi progreso.					
6	Los comentarios sobre los errores cometidos son útiles.					
7	El texto es conciso/preciso.					
8	Los objetivos son confusos, no se sabe cuál es el que se debe alcanzar.					
9	Las imágenes empleadas me ayudaron a entender los contenidos.					
10	Me sentí perdido/a cuando usé el recurso, no sabía dónde estaba.					
11	Los vídeos y las orientaciones me ayudaron a entender los contenidos.					
12	La información está mal organizada.					
13	En general, los colores y el diseño de todo el recurso son adecuados.					
14	Recomendaría este recurso a otra persona.					

1. Totalmente en desacuerdo

2. En desacuerdo

3. Indiferente

4. De acuerdo

5. Totalmente de acuerdo

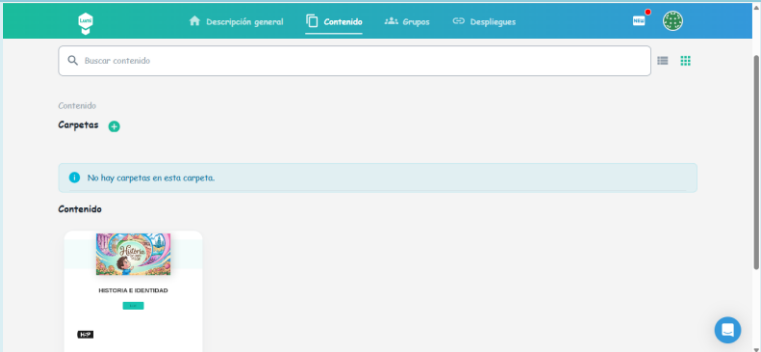
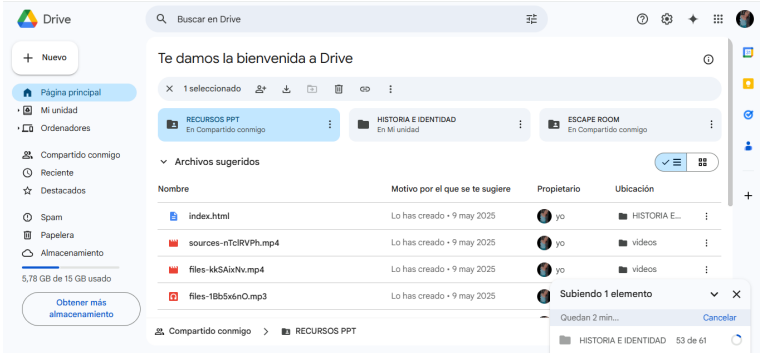
Nota: Adaptado de Maldonado Mahauad et al. (2017)

4.6 Fase 5: Publicación

Tabla 166

Publicación del Libro Interactivo

PUBLICACIÓN DEL LIBRO INTERACTIVO

El contenido .h5p realizado en H5P ahora se debe subir en Lumi para exportar en Scrom y tener la facilidad de publicar en eXeLearning.	
Alojamiento del libro interactivo multimedia en el sitio web creado.	
Enlace Del libro interactivo.	https://waltaday.github.io/historia/

CAPÍTULO V.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- A través de la selección de contenidos y actividades del currículo de Historia para octavo de ° EGB, se logró crear un libro interactivo que enriquece el currículo escolar, brindando a los alumnos una herramienta dinámica y atractiva para fortalecer su aprendizaje. Con la ayuda de la herramienta H5P, se introdujeron actividades interactivas que fomentan un enfoque más activo y relevante hacia el estudio, facilitando la comprensión de los temas históricos.
- El diseño del libro interactivo se llevó a cabo siguiendo un diseño instruccional bien organizado, utilizando las capacidades de la herramienta H5P para agregar actividades interactivas, cuestionarios para la evaluación y recursos multimedia que permitirán un refuerzo en el aprendizaje.
- El libro interactivo de Historia se publicó a través de la herramienta eXeLearning, asegurando un formato accesible, fácil de navegar, y con un menú intuitivo que permiten a los estudiantes explorar el contenido de forma autónoma.

5.2 Recomendaciones:

- Se recomienda a los docentes incorporar este libro interactivo como un recurso adicional en sus lecciones de Historia, para promover un aprendizaje significativo.
- A los estudiantes se les invita a utilizar este libro interactivo como una herramienta para su proceso de enseñanza y aprendizaje y aprender de forma autónoma, en la que podrán revisar los conceptos de Historia de forma amena a través de ejercicios interactivos, cuestionarios y recursos multimedia, que han sido validados por expertos en el área, lo que les ayudará a consolidar su conocimiento y prepararse de manera más eficaz para sus evaluaciones.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Area, M. (2018). Los medios digitales en la educación hiperconectada. Octaedro.
- Area-Moreira, M., Hernández-Rivero, V., & Sosa-Alonso, J.-J. (2016). Models of educational integration of ICTs in the classroom. *Comunicar*, 24(47), 79-87. <https://doi.org/10.3916/C47-2016-08>
- Asma A., S., & Terry, L. (2024). Producing Interactive Animated E-books: Design Frameworks, Educational Efficacy, and Future Directions. *Linguistic and Philosophical Investigations*. <https://doi.org/10.52783/lpi.181>
- Benavides Cajo, G. E., & Pasto Tiñe, G. M. (2022). Herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura con los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Pedro” [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Bolívar]. <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4760>
- Borges, C. (2020, 13 de marzo). Cómo crear un libro digital interactivo y qué ventajas este contenido aporta a una estrategia online. Rock Content. <https://rockcontent.com/es/blog/libro-digital-interactivo/>
- Bustos, G. (2017). El culto a la nación. Escritura de la historia y rituales de la memoria en Ecuador, 1870-1950. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Castro Maldonado, J. J., Gómez Macho, L. K., & Camargo Casallas, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-174. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Castro Quinde, E. A., & Terán Crespo, K. A. (2019). Recursos didácticos digitales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del 8vo año, en la asignatura ciencias sociales de la Unidad Educativa del Milenio Ileana Espinel Cedeño [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40li826>

- Cauja Figueroa, N. P., Gómez Sánchez, M. V., Quishpe Gallardo, E. M., & Tasinchano Sopalo, J. N. (2024). Bookcreator como herramienta digital para incentivar los proyectos de escritura en Básica Media. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(8), 364-379. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.7905>
- Cedeño Mendoza, F. M., & Torres-Zapata, Á. E. (2024). Impacto de las TIC en la enseñanza-aprendizaje: Caso de estudio en la carrera de Tecnología de la Información de la Universidad Técnica de Manabí. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 15(29). <https://doi.org/10.23913/ride.v15i29.2099>
- Chávez-Córdova, L. H., Estrella-Silva, X. J., Pérez-Barrera, H. M., & Tapia-Coloma, D. A. (2024). H5P como recurso innovador: impulsando competencias digitales en los docentes. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 4113–4138. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6899>
- Concha Abarca, J., Quispe Choque, M. E., & Quispe Choque, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1374-1386. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.598>
- Cordero Dávila, S., & Valadez Estrada, R. A. (2024). *Explorando el aprendizaje digital. Guía de plugins esenciales para Moodle* (Universidad Autónoma de Zacatecas ", M. O. Muñoz Domínguez, Francisco García Salinas", N. L. Olvera Castillo, & Universidad Autónoma de Zacatecas «Francisco García Salinas», Eds.). Astra Ediciones. <https://doi.org/10.61728/AE24320085>
- Costa, M. (2023, 13 noviembre). H5P: una herramienta para crear contenidos interactivos en HTML5 en Moodle - Ideaspropias Editorial. *Ideaspropias Editorial*. <https://www.ideaspropiaseditorial.com/blog/h5p-contenido-interactivo-moodle/>
- Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinueza, M. A., Andino Jaramillo, A. F., & Arias Parra, A. D. (2018). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de

formación de los estudiantes. *e-Ciencias de la Información*.
<https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>

Díaz Rodas, H. S. (2023). Uso educativo de la herramienta H5P para el desarrollo de contenido interactivo: Experiencia en la construcción de objetos virtuales de aprendizaje con la comunidad docente de la carrera de Pedagogía y Ciencias de la Educación [Ponencia]. Universidad Nacional Autónoma de Honduras.
<http://www.tzibalnaah.unah.edu.hn/handle/123456789/13703>

Díaz, P., & Hernández, J. (2019). Educación histórica y aprendizaje activo: enfoques contemporáneos. Editorial Académica Española.

Educación 3.0. (2020). Recursos educativos digitales para personalizar el aprendizaje.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aulaplaneta-recursos-educativos-digitales/>

Erazo-Luzuriaga, A. F. (2024). Integración de las TICs en el aula: Un análisis de su impacto en el rendimiento académico. *Revista Científica Zambos*, 3(1), 56-72.
<https://doi.org/10.69484/rcz/v3/n1/12>

Escobedo Cabello, R. (2024). El aprendizaje interactivo como estrategia en el sistema a distancia. *Revista de Investigación Latinoamericana en Competitividad Organizacional*, 6(22).

Franco-Delgado, D. G., & Bowen-Mendoza, L. E. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. *EPISTEME KOINONIA*, 5(10), 101. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1894>

Freiberger, F. (2022). pseuCo Book: An Interactive Learning Experience. *Proceedings of the 27th ACM Conference on on Innovation and Technology in Computer Science Education Vol. 1*, 414-420. <https://doi.org/10.1145/3502718.3524801>

García, E., & Pérez, M. (2020). La integración de las TIC en el aula: un estudio de caso. *Revista de Educación*, 35(2), 115–132.

García, J., & López, M. (2023). El aprendizaje interactivo en el aula del siglo XXI. *Revista de Innovación Educativa*, 18(2), 45–62.

García, L., & López, R. (2021). *Tecnologías educativas en la era digital*. McGraw-Hill.

Gómez Carrasco, C. J., Rodríguez Pérez, R. A., & Miralles Martínez, P. (2015). La enseñanza de la Historia en educación primaria y la construcción de una narrativa nacional: Un estudio sobre exámenes y libros de texto en España. *Perfiles Educativos*, 37(150), 20–38.
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2015.150.52548>

Gomez-Suarez, A. M. (2017). La importancia del guion instruccional en el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje. *Academia y Virtualidad*, 10(2), 47-60.
<https://doi.org/10.18359/ravi.2868>

González, M. (2021). *La innovación educativa en el aula*. Editorial Educativa.

Grøver, V., Snow, C. E., Evans, L., & Strømme, H. (2023). Overlooked advantages of interactive book reading in early childhood? A systematic review and research agenda. *Acta Psychologica*, 239, 103997.
<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103997>

Harjono, A., Gunawan, G., Adawiyah, R., & Herayanti, L. (2020). An Interactive e-Book for Physics to Improve Students' Conceptual Mastery. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(05), 40.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i05.10967>

Hernández, R., & Martínez, F. (2021). *Metodologías de investigación educativa: Diseño y técnicas de análisis*. Editorial Universitaria.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación* (7ª ed.). McGraw-Hill.

Jiménez Cordero, D. R., Ávila Muela, A. C., & Veloz Baños, V. T. (2024). Book Creator como herramienta didáctica para motivar la escritura en estudiantes de básica media: Book Creator as a didactic tool to motivate writing in middle school students. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5).
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2943>

- Jonassen, D. H. (2017). Learning to solve problems: A handbook for designing problem-solving learning environments. Routledge.
- Khan, S. A., Malik, M. A., & Zubair, M. (2019). The impact of digital tools on student learning outcomes. *Journal of Educational Technology Systems*, 48(1), 59–75. <https://doi.org/10.1177/0047239519836345>
- Khor, E. T., & K, M. (2023). A Systematic Review of the Role of Learning Analytics in Supporting Personalized Learning. *Education Sciences*, 14(1), 51. <https://doi.org/10.3390/educsci14010051>
- Kiryakova, G. (2022). Engaging Learning Content for Digital Learners. *TEM Journal*, 1958-1964. <https://doi.org/10.18421/TEM114-65>
- Lee, B. N. (2023). Herramientas digitales y aprendizaje basado en la indagación en la enseñanza de la historia. *Muallim Journal of Social Science and Humanities* 7(4), 78–88. <https://doi.org/10.33306/mjssh/255>
- López López, J. B., & Tumailla Basantes, F. G. (2022). Recursos didácticos tecnológicos para el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del 8vo año de educación general básica en el área de matemática de la Unidad Educativa “10 de Enero” [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Bolívar]. <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/425>
- Lu, Q. (2023). Innovation of History Teaching Mode Based on Digital Technology: *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 18(2), 1-16. <https://doi.org/10.4018/IJWLTT.331757>
- Marín-Díaz, V., & Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: Desde la innovación a la investigación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 25. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>
- Martínez, A. (2020). Metodologías activas y el uso de la tecnología en el aula. Ediciones Universitarias.
- Martínez, A. (2024). Aprendizaje activo a través de la interactividad. *Revista de Educación Innovadora*.

- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3^a ed.). Cambridge University Press.
- Mena Hernández, E. L., Vera Moreira, L. A., & Mora Macías, A. F. (2024). Integración de la Tecnología Educativa en el Aula de Educación Básica en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 150-162. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10389
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de educación general básica. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>
- Mol, S. E., Bus, A. G., & de Jong, M. T. (2009). Lectura interactiva de libros en la educación temprana: una herramienta para estimular el conocimiento del lenguaje escrito y oral. *Review of Educational Research*, 79(2), 979–1007. <https://doi.org/10.3102/0034654309332561>
- Moodle. (2025, agosto 12). H5P - MoodleDocs. MoodleDocs. <https://docs.moodle.org/all/es/H5P>
- Naranjo Moreno, G. M., & Arteño Ramos, R. (2021). *Estrategias Metodológicas Y Didácticas, Para La Comprensión de La Asignatura De Estudios Sociales En Los Estudiantes De Octavo Año*. [Universidad Nacional De Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7525>
- Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia.
- Pérez, J. U., & Parrales, A. O. (2017). Los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en el área de matemáticas [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27349>
- Pilco Cajo, E. M., & Medina Chicaiza, R. P. (2024). H5P como Estrategia Didáctica para el Refuerzo Académico Entorno a Sistemas de Ecuaciones Lineales. *Dominio De Las Ciencias*, 10(3), 1493–1511. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3993>
- Pilco, E. M., & Medina, R. P. (2024). H5P como Estrategia Didáctica para el Refuerzo Académico Entorno a Sistemas de Ecuaciones Lineales. *Dominio De Las Ciencias*,

- Prensky, M. (2021). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Programa de Aprendizaje en Línea (PAL). (2020). *Contenido interactivo con H5P* (p. 12). Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica UNED. <https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Profesores/contenido-interactivo-H5P.pdf>
- Rachmawati, F., Kirana, T., & Widodo, W. (2018). Buku entreabierto libro interaktifo untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v2n1.p19-29>
- Rodrigues Junior, O., Marín Suelves, D., López Gómez, S., & Rodríguez Rodríguez, J. (2024). Recursos digitales para la enseñanza y aprendizaje de Historia: una revisión de la investigación. *Panta Rei. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, 18, 199–226. <https://doi.org/10.6018/pantarei.593091>
- Rodríguez, J. R., & Moreira, M. A. (2022). *Los recursos digitales en la Educación Infantil. ¿Cómo son y qué opinan el profesorado y las familias?* Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8526060>
- Rojas, A., Castañeda, L., & López, C. (2019). Digital resources and student engagement: A study on the effects of technology in the classroom. *Computers & Education*, 128, 124–135. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.016>
- Ruijia, Z., Wenling, L., & Xuemei, Z. (2025). The impact of Information and Communication Technology (ICT) on learning outcomes in early childhood and primary education: a meta-analysis of moderating factors. *Frontiers In Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1540169>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2022). *Metodología de la investigación* (8ª ed.). McGraw-Hill.
- Sánchez, J. (2020). *Diseño de recursos digitales para el aprendizaje* (2ª ed.). Pirámide.

- Santafé, D., & Velásquez, M. (2022). Book Creator: una herramienta digital para fortalecer la comprensión e interpretación textual aplicada a estudiantes de grados 4° y 5° del Centro Educativo Nuestra Señora de Fátima [Tesis de licenciatura, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15480>
- Silveira, R., Zanchet, C., & Pereira, M. (2022). Affordances of digital technology for english pronunciation teaching. **Veredas - Revista De Estudos Linguísticos*, 26*(2). <https://doi.org/10.34019/1982-2243.2022.v26.38449>
- Singleton, R., & Charlton, A. (2019). Creación de contenido H5P para el aprendizaje activo. *Pacific Journal of Technology Enhanced Learning*, 2(1), 13–14. <https://doi.org/10.24135/pjtel.v2i1.32>
- Smith, J. (2023). Libros interactivos y personalización: mejorar la experiencia del usuario. Academic Press.
- Solís Ruiz, M. A., Cambo Chisag, N. V., & Poaquiza Anchatuña, M. Y. (2022). Book Creator como herramienta didáctica para promover la escritura creativa en los estudiantes. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 6(46). <https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol6iss46.2022pp58-69>
- Solís Sánchez, S. J. (2016). Desarrollo de un libro interactivo multimedia para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño de lencería [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://catalogobiblioteca.puce.edu.ec/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=221172>
- Susanti, D., Fitriani, V., & Sari, L. Y. (2022). Implementation Of Interactive Digital Books In Project-Based Learning To Improve Learning Outcomes. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 34(2), 505. <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v34.2.4679>
- UNESCO. (2019). La inclusión en la educación | UNESCO. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/education/inclusion>

UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO*.

UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*.

Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>

UNESCO. (2022). Accesibilidad en los recursos educativos digitales. Informe global sobre

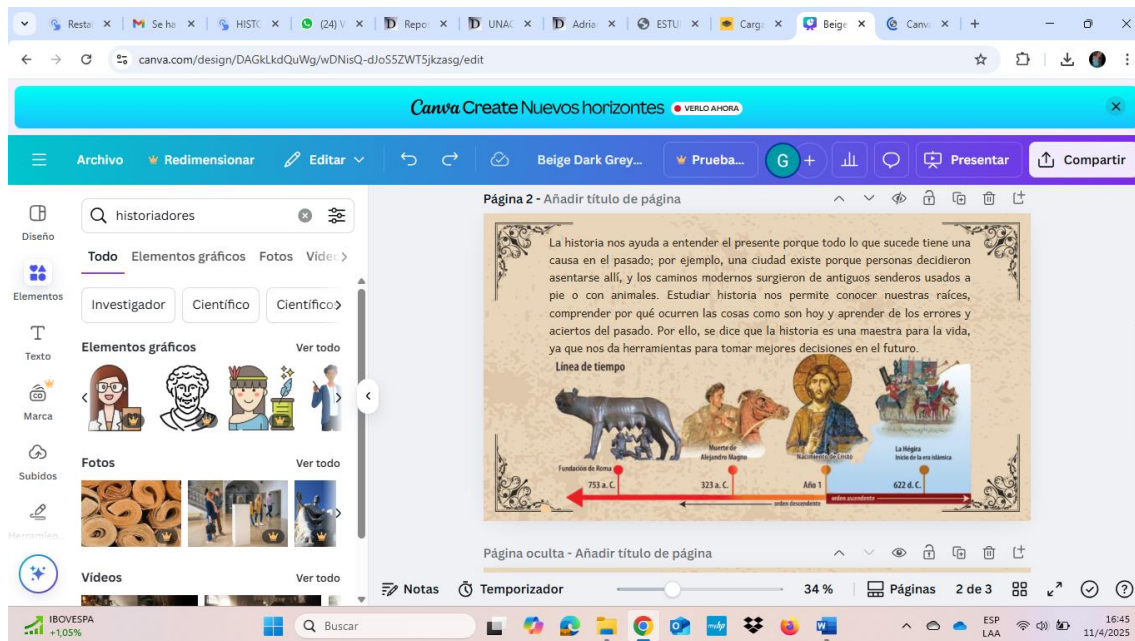
inclusión digital. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>

Universidad de Navarra. (2017). Recursos Digitales. Rubic.

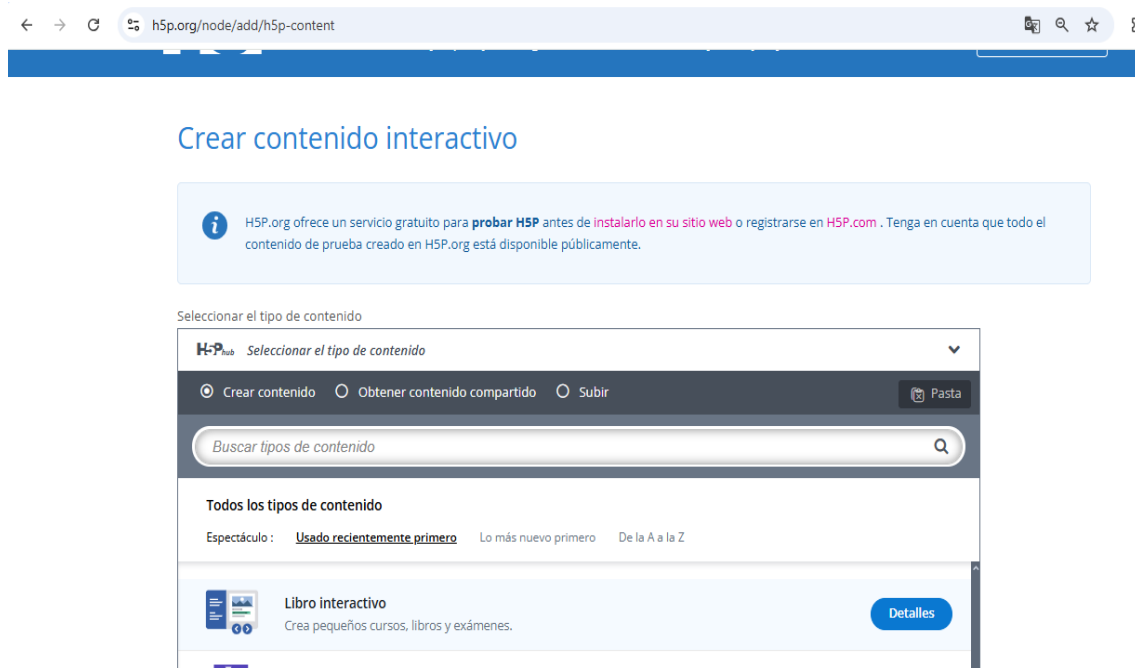
https://www.google.com/url?client=internal-element-cse&cx=001566623943165308023:i4496fw9s54&q=https://www.unav.edu/documents/19205897/33678485/herramientas_recursos_digitales.pdf/&sa=U&ved=2ahUKewjs17D2tbSQAxXjRjABHsvkNFMQFnoECAkQAQ&usg=AOvVaw22tO47m6-UTWcFAYcoEGAh

ANEXOS

Anexo 1: Herramientas informáticas implementados en el diseño del libro interactivo.

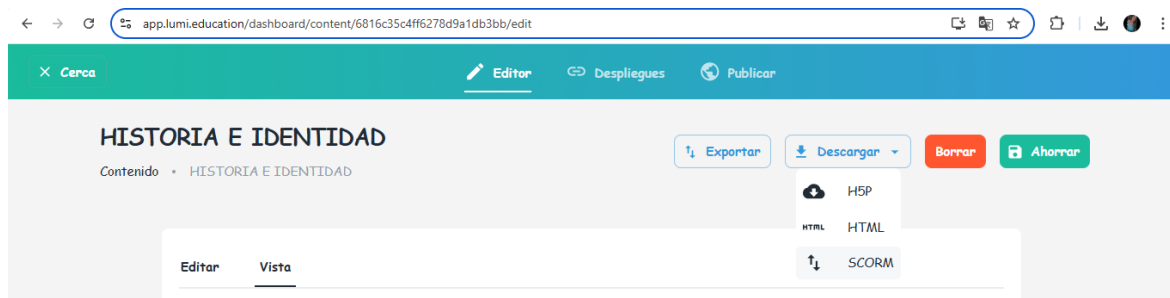


Anexo 2: Herramienta H5P para diseño del desarrollo del libro interactivo.



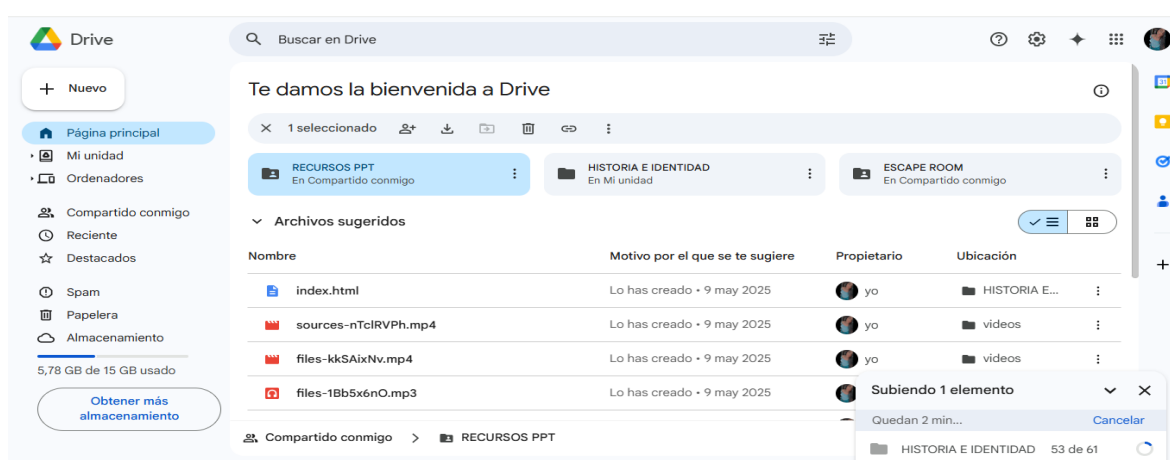
Nota: Capturas de pantallas Herramienta H5P para diseño del desarrollo del libro interactivo.

Anexo 3: Proceso de exportación del libro interactivo.



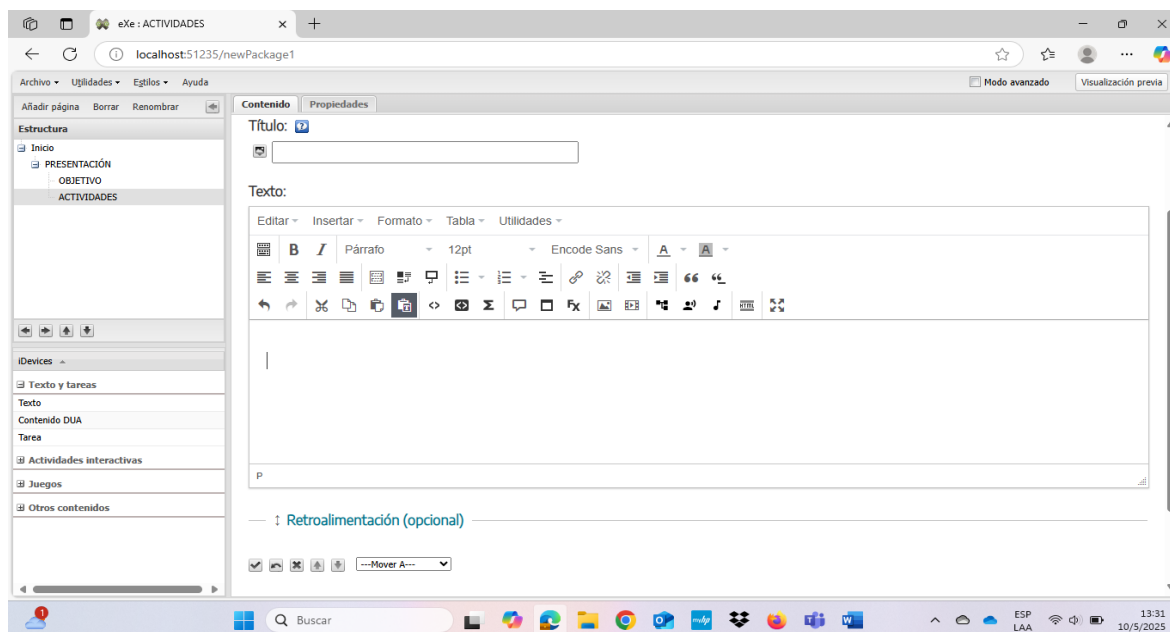
Nota: Capturas de pantallas del proceso de exportación en la herramienta en línea Lumi.

Anexo 4: Proceso de alojamiento



Nota: Capturas de pantallas del proceso de alojamiento en la herramienta GoogleDrive.

Anexo 5: Proceso de Publicación con la herramienta eXeLearning.



Nota: Capturas de pantalla del proceso de Publicación de la herramienta eXeLearning.

Anexo 6: Instrumento de Evaluación del Libro Interactivo.

DESARROLLO DE UN LIBRO INTERACTIVO COMO RECURSO COMPLEMENTARIO AL CURRÍCULO DE HISTORIA PARA OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

El presente cuestionario tiene como objetivo evaluar la pertinencia, usabilidad y eficacia del libro interactivo como recurso complementario para el aprendizaje de Historia en estudiantes de octavo grado de educación general básica. La información recabada será utilizada con fines investigativos para garantizar que el material cumpla con los estándares educativos y las necesidades de los estudiantes.

INSTRUCCIONES

A. Luego de revisar el libro interactivo, marque con una X en la columna que mejor represente su apreciación. La valoración será 1 (NO PERTINENTE) y 5 (PERTINENTE).

No.	Criterios de Evaluación	1	2	3	4	5
1	Diseño visual atractivo y adecuado para estudiantes de octavo grado (colores, tipografía, imágenes).					X
2	Organización clara y lógica del contenido (secuencia temática, distribución de secciones).					X
3	Calidad y relevancia de los recursos interactivos (videos, audios, actividades, enlaces).					X
4	Claridad y precisión de las instrucciones para navegar y utilizar el libro.					X
5	Adecuación del contenido al currículo oficial de Historia para octavo grado.					X
6	Utilidad de las actividades propuestas para reforzar el aprendizaje (ejercicios, cuestionarios, mapas interactivos).					X
7	Integración de elementos multimedia que enriquecen la comprensión de los temas (líneas de tiempo, infografías).					X
8	Facilidad de acceso y compatibilidad con diferentes dispositivos (computadoras, tablets).					X

B. Escribir sus Observaciones y comentarios respecto a cada uno los aspectos que se menciona a continuación:

1. Interfaz gráfica (diseño, distribución de elementos, navegación):

Respecto al diseño sería importante mejorar la resolución de algunas imágenes.

2. Idoneidad del contenido para el nivel educativo:

Contenido adecuado para el nivel educativo

3. Facilidad de uso y navegación:

La navegación e uso son muy intuitivos y adecuados.

C. Responda las siguientes Preguntas.

1. ¿Qué ventajas identifica en el uso de este libro interactivo para la enseñanza de Historia?

La principal ventaja es la interacción generada para el proceso de enseñanza aprendizaje, además de los recursos digitales disponibles.

2. ¿Qué desventajas o limitaciones observa en el libro interactivo?

La única desventaja sería el uso de un laboratorio o dispositivo para poder observarlo y dependería del escenario de implementación que tenga todas las condiciones necesarias.

3. ¿Qué sugerencias haría para mejorar el libro interactivo?

Mejorar la calidad de ciertas imágenes.

CONSTANCIA DE EVALUACIÓN

Quien suscribe, María Isabel Uvidia Fassler, identificado(a) con N.- cédula 0603705591, actualmente me encuentro ejerciendo Docencia en la Carrera de Pedagogía de la Informática en la Universidad Nacional de Chimborazo.

Por medio de la presente, hago constar que he revisado el libro interactivo como recurso complementario para el currículo de Historia de octavo grado, y emito las siguientes valoraciones:

Aspecto	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Originalidad				X
Contenido				X
Estructura				X
Información				X
Pertinencia				X

Riobamba, 3 de julio de 2025.



Firma

C.I: 0603705591