



Universidad Indoamérica

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN DE ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

**HERRAMIENTA WEB INTERACTIVA H5P APLICADA COMO
REFUERZO ACADÉMICO EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE
LENGUA Y LITERATURA PARA LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
SUPERIOR.**

Trabajo de investigación previo a la obtención de título de Magister en Educación con Mención de Entornos Digitales.

Autor: Andi Chongo Juan David

Tutor: Quinga Jerez Diego Efraín Msc.

QUITO – ECUADOR

2023

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PÚBLICA ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Juan David Andi Chongo, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “herramienta web interactiva h5p aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la educación general básica superior”, como requisito para optar al grado de Magister en MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información en el país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos del autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 25 días del mes de abril del 2024, firmo conforme:

Autor: Juan David Andi Chongo

Firma: 

Número de cedula: 1500863673

Dirección: Cantón Archidona, Parroquia Archidona, Barrio San Bartolo.

Correo Electrónico: deividandi@gmail.com

Celular: 0993767917

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación: “MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES”, presentado por Juan David Andi Chongo, previo a la obtención del Título de Magister.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 9 de abril del 2024

Quinga Jerez Diego Efraín Msc.

C.I: 1803767035



Firmado electrónicamente por:
DIEGO EFRAIN QUINGA
JEREZ

Firma: _____

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN DE ENTORNOS DIGITALES, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 25 de abril del 2024

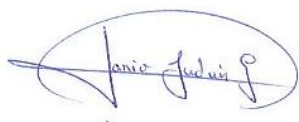


Juan David Andi Chongo
C.I. 1500863673

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “HERRAMIENTA WEB INTERACTIVA H5P APLICADA COMO REFUERZO ACADÉMICO EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA PARA LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”, previo a la obtención del Título de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentar a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 25 de abril del 2024



Firmado electrónicamente por:
JANIO LINCON JADAN
GUERRERO

Mg. Janio Lincon Jadan Guerrero
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

SUSANA
PATRICIA
ZURITA ALAVA

Firmado
digitalmente por
SUSANA PATRICIA
ZURITA ALAVA

Mg. Susana Patricia Zurita Álava
VOCAL/EXAMINADORA



Firmado electrónicamente por:
DIEGO EFRAIN QUINGA
JEREZ

Mg. Quinga Jerez Diego Efraín
TUTOR /TESIS

DEDICATORIA

Con mucho afecto dedico el presente trabajo investigativo, es parte del esfuerzo que he entregado con el único propósito de adquirir una verdadera formación profesional, gracias a la Universidad Tecnológica Indoamérica, también dedico a mi familia en especial a mis padres quienes me han brindado el apoyo constantemente en lo moral y económicamente, para llevar el efecto el logro anhelado.

Juan David Andi Chongo

AGRADECIMIENTO

Expreso mis sinceros agradecimientos a los todos los docentes de la Universidad Tecnológica Indoamérica, a su autoridad y de manera especial a mi tutor/a para la obtención del título de Magister en Educación con Mención de Entornos Digitales, quien me brindó los conocimientos, enseñanzas y colaboración, que permitió culminar el desarrollo de este trabajo investigativo.

Juan David Andi Chongo

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
INDICE DE CONTENIDOS	viii
INDICE DE CUADROS.....	xii
INDICE DE GRÁFICOS	xiv
INDICE DE FIGURAS.....	xvi
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
ARBOL DE PROBLEMAS	6
OBJETIVOS	7
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos	7

CAPITULO I	8
MARCO TEÓRICO.....	8
Antecedentes de la investigación	8
Conceptos abordados y definiciones.....	10
Plataformas educativas.....	12
Entorno virtual de aprendizaje	14
Estado de arte	16
TICs.....	17
Las características de la herramienta web interactiva H5P.....	17
Enseñanza.....	19
Aprendizaje.	19
Lengua y Literatura a través de la herramienta digital H5P.....	21
CAPITULO II	23
DISEÑO METODOLÓGICO.....	23
Enfoque y diseño de la investigación.....	23
Tipo de investigación.	24
Descripción de la población, muestra el contexto de investigación.....	26
Proceso de recolección de los datos.	28
Validez y confiabilidad.	31
Análisis e interpretación de los resultados.	32
CAPÍTULO III.....	58
Propuesta innovadora de solución al problema.....	58

Nombre de la propuesta	58
Definición del tipo del producto.	59
Metodología constructivista.	59
OBJETIVO	61
Objetivo general.....	61
Objetivos específicos	61
Fase de análisis.....	61
Fase de diseño... ..	62
Fase de desarrollo.....	63
Proyecto de implementación	65
Plan de acción - diseño de las actividades.	71
Proyecto de culminación.....	73
Fase de evaluación.	74
Estructura de la propuesta.	75
Evaluación de la propuesta innovadora.....	76
Valoración de la propuesta.....	77
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
Conclusiones	81
Recomendaciones.....	82
BIBLIOGRAFÍA	83
ANEXOS	88
Anexo No. 1 Autorización	88

Anexo No. 2 Encuesta a docentes	89
Anexo No. 3 Encuesta a estudiantes	91
Anexo No. 4 Matriz de validación de la propuesta 1	93
Anexo No. 5 Matriz de validación de la propuesta 2.....	94
Anexo No. 6 Matriz de validación de la propuesta 3.....	95
Anexo No. 7 Informe de aprendizaje general del primer quimestre	96
Anexo No. 8 Informe de aprendizaje general del segundo quimestre	97
Anexo No. 9 Socialización a los estudiantes con la aplicación de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.....	98
Anexo No. 10 Socialización a los docentes con la aplicación de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.....	99

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1 Población y muestra	28
Cuadro No. 2 Tabla de operacionalización de variable independiente	29
Cuadro No. 3 Tabla de operacionalización de variable dependiente	30
Cuadro No. 4 Cuadro general de la encuesta realizado a los docentes de Educación General Básica Superior.....	34
Cuadro No. 5 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 1	36
Cuadro No. 6 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 2	37
Cuadro No. 7 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 3.....	38
Cuadro No. 8 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 4	39
Cuadro No. 9 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 5	40
Cuadro No. 10 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 6	41
Cuadro No. 11 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 7	42
Cuadro No. 12 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 8	43
Cuadro No. 13 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 9	44
Cuadro No. 14 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 10	45
Cuadro No. 15 Cuadro general de la encuesta realizado a los estudiantes de Educación General Básica Superior.....	46
Cuadro No. 16 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 1.....	48
Cuadro No. 17 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 2.....	49
Cuadro No. 18 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 3.....	50
Cuadro No. 19 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 4.....	51
Cuadro No. 20 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 5.....	52

Cuadro No. 21 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 6.....	53
Cuadro No. 22 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 7.....	54
Cuadro No. 23 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 8.....	55
Cuadro No. 24 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 9.....	56
Cuadro No. 25 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 10.....	57
Cuadro No. 26 Plan de acción - diseño de las actividades.....	71
Cuadro No. 27 Tabla de resultado de la ficha de valoración propuesta por especialistas.....	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Cuadro general de la encuesta realizado a los estudiantes de Educación General Básica Superior.....	35
Gráfico No. 2 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 1.....	36
Gráfico No. 3 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 2.....	37
Gráfico No. 4 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 3.....	38
Gráfico No. 5 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 4.....	39
Gráfico No. 6 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 5.....	40
Gráfico No. 7 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 6.....	41
Gráfico No. 8 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 7.....	42
Gráfico No. 9 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 8.....	43
Gráfico No. 10 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 9.....	44
Gráfico No. 11 Cuestionario y escala de evaluación a los docentes 10.....	45
Gráfico No. 12 Cuadro general de la encuesta realizado a los estudiantes Educación General Básica Superior.....	47
Gráfico No. 13 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 1.....	48
Gráfico No. 14 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 2.....	49
Gráfico No. 15 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 3.....	50
Gráfico No. 16 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 4.....	51
Gráfico No. 17 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 5.....	52
Gráfico No. 18 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 6.....	53
Gráfico No. 19 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 7.....	54
Gráfico No. 20 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 8.....	55

Gráfico No. 21 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 9	56
Gráfico No. 22 Cuestionario y escala de evaluación a los estudiantes 10	57
Gráfico No. 23 Resultados de la implementación de la propuesta de los estudiantes de Educación General Básica Superior.	80

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1 Mapa interactivo de la Región Costa.....	67
Figura No. 2 Atractivos turísticos de la Región Sierra.	68
Figura No. 3 Región Oriental o Amazonia.	69
Figura No. 4 Video interactivo de la Región Insular Galápagos	70

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO MESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN DE ENTORNOS DIGITALES

AUTOR: JUAN DAVID ANDI CHONGO

TUTOR: MG. QUINGA JEREZ DIEGO EFRAIN

RESUMEN EJECUTIVO

El uso de la herramienta web interactiva H5P en la enseñanza de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior aborda la necesidad de mejorar el aprendizaje mediante recursos dinámicos y accesibles. El problema identificado a pesar que si existen los recursos de enseñanza de lengua y literatura, pero no son utilizados por el docente y se ha visto la poca participación de los estudiantes. Su objetivo se basa en diseñar una herramienta web interactiva como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura. La investigación realizada se ajusta a la realidad y necesidad de los estudiantes, planteando que su implementación mejorará la participación y comprensión de los estudiantes, aumentando así su rendimiento académico. La metodología empleada consistió en diseñar actividades interactivas utilizando H5P y luego incorporarlas en el plan de estudios de lengua y literatura. Se realizaron pruebas piloto y encuestas de satisfacción para evaluar la percepción de los estudiantes y su desempeño académico antes y después de la intervención.

Los principales resultados indican un aumento significativo en los estudiantes, se observó una mejora en la comprensión de los temas abordados, reflejada en un incremento en sus calificaciones y una retroalimentación positiva en las encuestas. La utilización de H5P como herramienta de refuerzo académico en la enseñanza de lengua y literatura para la EGBS demuestra ser altamente efectiva. Facilita el aprendizaje mediante actividades interactivas en base a la teoría y con la práctica en el manejo de la herramienta web H5P, mejorando así su rendimiento académico y su experiencia educativa en general. Los beneficiarios de la herramienta H5P son diversos y abarcan diferentes grupos dentro del ámbito educativo. Los beneficiarios directos son los estudiantes, ya que H5P proporciona recursos interactivos que mejoran la experiencia de aprendizaje al hacerla más dinámica, participativa, accesible y el estilo de aprendizaje de los estudiantes que permite una innovación a futuro.

DESCRIPTORES: Adaptación-necesidades, características-estudiantes, comprensión lectora, enfoques pedagógicos, habilidades comunicativas, participación activa.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: ANDI CHONGO JUAN DAVID

TUTOR: MG. QUINGA JEREZ DIEGO EFRAIN

ABSTRACT

**H5P INTERACTIVE WEB TOOL APPLIED AS ACADEMIC
STRENGTHENING IN LANGUAGE AND LITERATURE TEACHING
AND LEARNING AT THE HIGH SCHOOL**

The H5P interactive web tool used in language and literature teaching at high schools addresses the need to improve learning through dynamic and accessible resources. The problem identified is that language and literature teaching resources exist, but they are not used by the teacher and there is a lack of student participation. The objective aims to design an interactive web tool as an academic strengthening in language and literature teaching and learning. The research conducted fits the reality and needs of the students, suggesting that its implementation will improve student participation and understanding, thus increasing their academic performance. The methodology included designing interactive activities using H5P and incorporating them into the language and literature curriculum. Pilot tests and satisfaction surveys were conducted to evaluate student perception and academic performance before and after the intervention. The main results indicate a significant increase in the student's understanding of the topics addressed, reflected in an increase in their grades and positive feedback in the surveys. The H5P as a tool for academic strengthening in language and literature teaching at high school proves to be highly effective. It facilitates learning through interactive activities based on theory and with practice in handling the H5P web tool, thus improving their academic performance and overall educational experience. The beneficiaries of the H5P tool are diverse and include different groups within the educational environment. By providing interactive resources that enhance the learning experience and make it more dynamic, participatory, and accessible, and the learning adjustment need style of students that allows future innovation, H5P directly benefits the students.

KEYWORDS: Active participation, adjustment needs, communication skills, pedagogical approaches, reading comprehension, student characteristics.



**VILLACIS LIZANO MARITZA JACQUELINE
DEPARTAMENTO DE IDIOMAS/INGLES**

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La educación en la actualidad se enfrenta a desafíos constantes, especialmente cuando se trata de adaptarse a las necesidades y características de los estudiantes. La tecnología ha demostrado ser una aliada poderosa al proporcionar herramientas innovadoras que mejoran la capacidad de los estudiantes y que permite crear contenido interactivo de alta calidad y promueve el aprendizaje más comprometido y significativo en el entorno digital.

Requiere de enfoques pedagógicos que fomentan la participación activa de los estudiantes y promuevan su compromiso con el proceso de aprendizaje, a través de la herramienta web interactiva H5P como una solución efectiva. H5P es una herramienta versátil y de fácil acceso que permite la creación de contenidos multimedia y actividades interactivas de manera sencilla. Su aplicación como refuerzo académico en la enseñanza de lengua y literatura ofrece numerosos beneficios, ya que permite a los estudiantes interactuar de manera activa con los contenidos, brindando una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva.

Además, H5P permite la integración de elementos multimedia como imágenes, videos y audios, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje al ofrecer diferentes modalidades de presentación de la información. Esto facilita la comprensión de conceptos clave y estimula el interés de los estudiantes. Los estudiantes pueden interactuar entre sí, participar en actividades conjuntas y construir conocimiento de manera colaborativa, lo que promueve el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

El propósito principal de esta investigación de la herramienta web interactiva H5P ha ganado relevancia por su capacidad para mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de recursos dinámicos y accesibles. Su actualidad radica en su capacidad para adaptarse a las necesidades educativas contemporáneas al ofrecer una amplia gama de actividades interactivas que fomentan la participación y la comprensión de los estudiantes que permite su integración en diversas

plataformas educativas y su uso en diferentes contextos digitales. Su importancia radica en su potencial para transformar la experiencia educativa al proporcionar herramientas efectivas y accesibles que promueven un aprendizaje activo y significativo. El H5P está integrado con la herramienta Moodle digital ampliamente utilizada en el ámbito educativo para la gestión de cursos en línea y el apoyo al aprendizaje virtual. Permite a los educadores crear entornos de aprendizaje interactivos, ofreciendo una variedad de recursos y actividades para los estudiantes.

Según Gómez (2019), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se incorporan en la instrucción de lengua y literatura en alumnos de educación básica superior. Se resalta la aplicación de H5P como una herramienta adicional en el ámbito académico con el propósito de potenciar tanto la comprensión de lectura como la habilidad de escritura.

Como menciona en la investigación de Solís (2020), la implementación de H5P como recurso didáctico en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de educación general básica superior y los beneficios y desafíos de utilizar esta herramienta interactiva y se proporcionan recomendaciones para su uso efectivo en el aula.

El reconocido académico ecuatoriano Pico (2020), impulsa la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Su enfoque se centra en mejorar la calidad y equidad educativa en Ecuador mediante estrategias innovadoras.

Según López (2021), la herramienta H5P, es el recurso didáctico para respaldar la enseñanza de lectura y escritura en estudiantes de Educación Básica Superior. El análisis se centra en evaluar los impactos de esta herramienta web interactiva en el desarrollo de habilidades lingüísticas, proporcionando recomendaciones para su aplicación efectiva. Este trabajo aborda la existencia de investigaciones relacionadas con la utilización de H5P como herramienta interactiva en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura en el contexto educativo ecuatoriano.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Este trabajo investigativo, plantea como tema principal: ¿Cómo potenciar el uso de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior?

Según las ideas presentadas por Smith (2020), la educación contemporánea se encuentra confrontando desafíos vinculados a la adaptación a las diversas necesidades y características de los estudiantes. Además, Smith señala que la tecnología ha demostrado ser altamente eficaz al ofrecer herramientas innovadoras capaces de transformar de manera significativa la manera en que se enseñan y aprenden los conocimientos. En este contexto, Smith destaca la relevancia de H5P, una herramienta web interactiva, como un recurso fortalecedor en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura dirigido a la Educación General Básica Superior. El autor subraya que H5P posibilita la interacción activa de los estudiantes con el contenido, estimulando su participación y compromiso con el aprendizaje. Asimismo, resalta la versatilidad y la facilidad de uso de H5P, lo que la convierte en una opción idónea para su implementación en el ámbito educativo.

Como indica en la investigación de Johnson (2019), la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos que fomenten la participación activa de los estudiantes en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. En este contexto, el autor argumenta que la herramienta web interactiva H5P emerge como una solución efectiva. Johnson destaca las diversas funcionalidades que H5P ofrece, como la creación de preguntas de opción múltiple, rellenado de espacios en blanco, crucigramas, arrastrar y soltar, entre otras. Estas actividades no solo evalúan de manera dinámica el conocimiento de los estudiantes, sino que también proporcionan retroalimentación inmediata, facilitando el seguimiento del progreso y la identificación de áreas de mejora. Además, el autor resalta la capacidad de H5P para integrar elementos multimedia, como imágenes, videos y audios, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje y facilitando la comprensión de los conceptos.

Según Rossetti (2019), las capacidades digitales de H5P, generación de preguntas de opción múltiple, la creación de espacios en blanco, la elaboración de crucigramas y la función de arrastrar y soltar, entre otras. Estas actividades no solo evalúan de manera dinámica el nivel de conocimiento de los estudiantes, sino que también proveen retroalimentación inmediata, simplificando así el monitoreo del progreso y la identificación de áreas para mejorar. Además, el autor resalta la inclusión de elementos multimedia en H5P, como imágenes, videos y audios, los cuales enriquecen la experiencia de aprendizaje y facilitan la comprensión de los conceptos.

La importancia de la herramienta web interactiva H5P como un recurso de apoyo en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. Ambos coinciden en resaltar las ventajas de H5P, como su capacidad de interactividad, adaptabilidad a diversos estilos de aprendizaje, retroalimentación inmediata, integración de elementos multimedia y fomento del trabajo colaborativo. Estas perspectivas respaldan las investigaciones en este tema y subrayan la necesidad de explorar y aprovechar las oportunidades que H5P ofrece en el ámbito educativo.

En la educación básica superior, la enseñanza de lengua y literatura enfrenta desafíos relacionados con la motivación y participación estudiantil. La tecnología educativa, incluyendo la herramienta web interactiva H5P, presenta oportunidades para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje en este contexto. Sin embargo, es crucial determinar la efectividad de la implementación de H5P como apoyo académico en lengua y literatura y cómo beneficia el proceso educativo.

Se observa pocas investigaciones sobre el uso de H5P en Educación Básica Superior, especialmente en el ámbito de lengua y literatura. Es esencial explorar el impacto de H5P en el desarrollo de habilidades comunicativas, comprensión lectora y producción escrita de los estudiantes. Además, se requiere evaluar la percepción de docentes y estudiantes con respecto a la utilidad y facilidad de uso de H5P como herramienta de refuerzo académico.

La investigación se centró predominantemente en niveles educativos superiores, lo que destaca la necesidad de una investigación específica en la Educación General Básica Superior. El planteamiento del problema busca determinar si la implementación de H5P en la enseñanza de lengua y literatura tiene un impacto positivo en el rendimiento y el interés de los estudiantes. Este estudio contribuirá a cerrar la brecha de conocimiento existente y proporcionará información valiosa para mejorar las prácticas pedagógicas en el ámbito de la Educación General Básica Superior.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

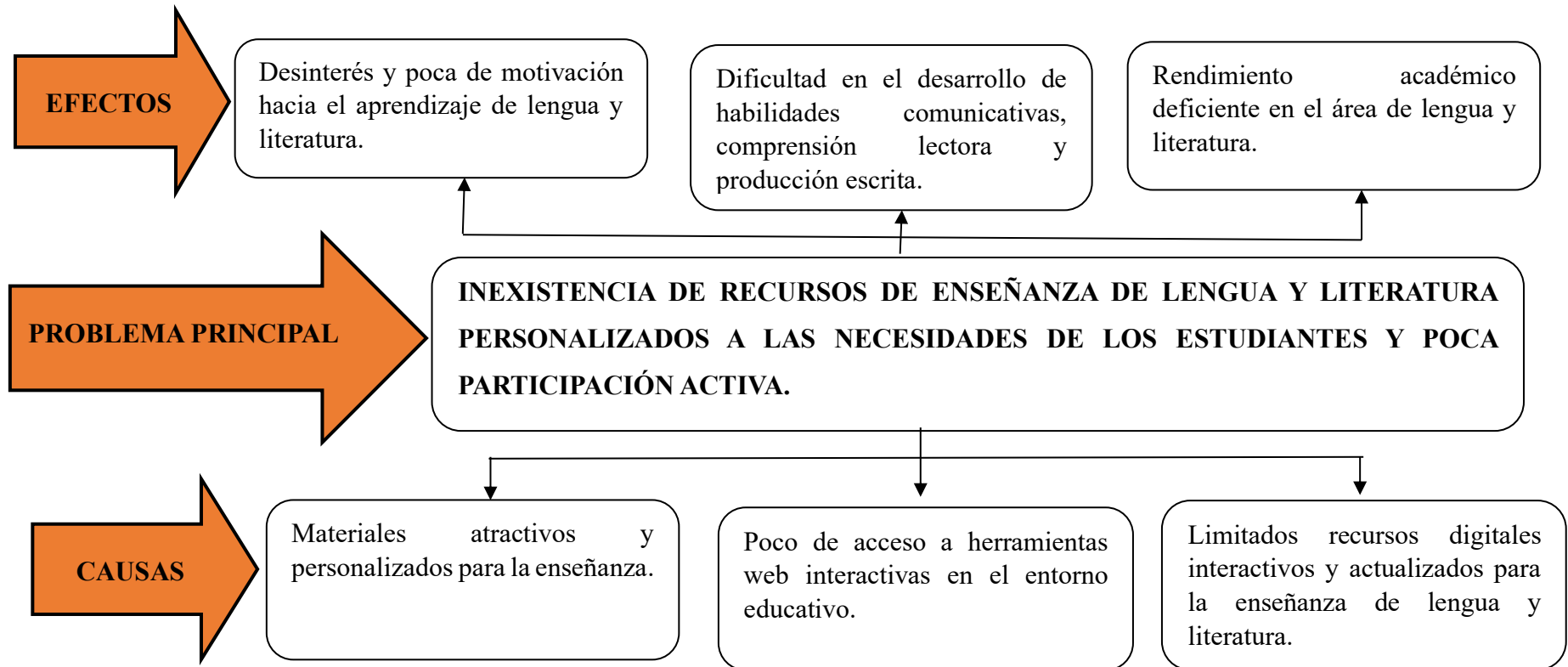


Figura No. 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: UECIB "Manabí"

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una herramienta web interactiva como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

Objetivos específicos

- Evaluar el impacto del uso de la herramienta web interactiva H5P en el refuerzo del aprendizaje de conceptos clave de lengua y literatura.
- Analizar la percepción de los estudiantes sobre la efectividad y utilidad de H5P como complemento a las clases tradicionales de lengua y literatura.
- Identificar las ventajas y desventajas de la implementación de H5P en el contexto de la Educación General Básica Superior, para mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes en el área de lengua y literatura.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

¿Qué es la herramienta web interactiva H5P?

H5P es una herramienta web interactiva que permite crear y compartir contenido interactivo de manera sencilla y sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. H5P es una sigla que significa "HTML5 Package" (Paquete HTML5) y se refiere a la tecnología en la que se basa la herramienta.

Con H5P, los educadores pueden crear una amplia variedad de recursos interactivos, como presentaciones interactivas, cuestionarios, actividades de arrastrar y soltar, juegos de memoria, videos interactivos, entre otros. Estos recursos se pueden integrar fácilmente en páginas web, plataformas educativas o sistemas de gestión del aprendizaje.

La principal característica de H5P es su facilidad de uso. No es necesario tener conocimientos de programación o diseño web para utilizar H5P. La herramienta proporciona una interfaz intuitiva y una amplia gama de plantillas y elementos interactivos predefinidos que se pueden personalizar y adaptar según las necesidades del usuario. H5P se basa en estándares web abiertos y utiliza tecnologías para brindar una experiencia interactiva y compatible con la mayoría de los navegadores modernos. Además, es una herramienta de código abierto, lo que significa que su código fuente está disponible de forma gratuita y puede ser modificado y mejorado por la comunidad de desarrolladores.

Al ser una herramienta web interactiva versátil, H5P se utiliza en diversos contextos educativos, desde escuelas y universidades hasta empresas y organizaciones sin fines de lucro. Permite a los educadores crear contenido interactivo atractivo y estimulante que fomenta la participación de los estudiantes y mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La herramienta web interactiva H5P ha surgido como una solución innovadora en el ámbito educativo, ofreciendo múltiples posibilidades para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Específicamente en el contexto de la lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, H5P se ha convertido en una herramienta valiosa para proporcionar un refuerzo académico efectivo y enriquecer las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

H5P es una plataforma de código abierto que permite a los educadores crear y compartir contenidos interactivos de manera sencilla. Proporciona una amplia gama de tipos de actividades interactivas, como cuestionarios, presentaciones, juegos, videos interactivos, entre otros. Estas actividades se pueden integrar fácilmente en plataformas de aprendizaje en línea, como Moodle o WordPress, lo que facilita su acceso y uso por parte de los estudiantes.

Diversos estudios se han realizado para evaluar el impacto de H5P como herramienta de refuerzo académico en la enseñanza de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. Este estudio ha demostrado que el uso de H5P fomenta la participación activa de los estudiantes, mejora su comprensión de los conceptos literarios y lingüísticos, y promueve el desarrollo de habilidades críticas y creativas.

Según Anderka (2019), la investigación basada en H5P, comprensión lectora y la expresión escrita creativa en alumnos de Educación Básica Superior. Los hallazgos revelaron mejoras notables en las destrezas de lectura y escritura de los estudiantes que emplearon H5P como apoyo académico.

Como menciona Gullón (2020), la aplicación de H5P para enseñar conceptos gramaticales a estudiantes de Educación Básica Superior. Los resultados

mostraron un incremento en la comprensión de la gramática y un aumento en la motivación de los estudiantes al participar en las actividades de H5P.

Sánchez (2021), empleó H5P con el propósito de fomentar la creatividad literaria entre estudiantes de noveno grado. Los resultados señalaron un incremento en la creación de textos literarios originales y una mejora en la expresión escrita de los estudiantes.

Estos investigadores han aportado con estudios sustanciales que resaltan las ventajas y la eficacia de H5P como recurso de apoyo académico en el campo de la lengua y literatura.

Conceptos abordados y definiciones

Herramienta web interactiva: Se refiere a una aplicación en línea que permite a los usuarios interactuar y participar activamente en la creación y consumo de contenido educativo.

Refuerzo académico: Se define como una estrategia pedagógica que busca fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, brindando apoyo adicional y actividades complementarias para consolidar los conocimientos adquiridos.

Lengua y literatura: Se refiere al área de estudio que abarca tanto el lenguaje en su aspecto comunicativo como la literatura en sus diferentes géneros y formas literarias. Incluye aspectos relacionados con la gramática, la escritura, la lectura crítica y la apreciación de la literatura.

Educación General Básica Superior: Hace referencia a un nivel educativo específico, generalmente destinado a estudiantes de 12 a 15 años, que se encuentra entre la Educación General Básica y la Educación Media.

La herramienta web interactiva H5P ha demostrado ser una opción prometedora para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. Los estudios previos han destacado sus

beneficios en términos de participación activa, comprensión de conceptos y desarrollo de habilidades críticas y creativas.

H5P ofrece una amplia gama de tipos de herramientas web interactivas que se pueden utilizar para crear contenido interactivo y enriquecer la experiencia de aprendizaje. Algunos de los tipos de herramientas web interactivas más populares de H5P incluyen:

Presentaciones interactivas: Permiten crear presentaciones multimedia interactivas con imágenes, texto, audio y video. Los usuarios pueden navegar por las diapositivas y realizar acciones interactivas, como hacer clic en áreas resaltadas, completar espacios en blanco o responder preguntas.

Cuestionarios: Permiten crear cuestionarios de opción múltiple, verdadero/falso, completar espacios en blanco, entre otros formatos. Los cuestionarios pueden incluir retroalimentación inmediata para los estudiantes, lo que les permite verificar sus respuestas y obtener comentarios sobre su desempeño.

Actividades de arrastrar y soltar: Permite crear actividades en las que los estudiantes deben arrastrar elementos y soltarlos en ubicaciones correspondientes. Esto se puede utilizar para actividades de asociación, clasificación, ordenamiento y construcción de oraciones, entre otros.

Juegos de memoria: Permiten crear juegos de memoria en los que los estudiantes deben encontrar las coincidencias correctas entre diferentes elementos. Los juegos de memoria son útiles para reforzar la memoria, el reconocimiento de patrones y la retención de información.

Videos interactivos: Permiten integrar preguntas y actividades interactivas dentro de videos. Los estudiantes pueden responder preguntas, realizar acciones y participar activamente mientras ven un video. Esto fomenta la participación y el aprendizaje activo durante la reproducción de videos.

Ejercicios de completar texto: Permiten crear actividades en las que los estudiantes deben completar espacios en blanco en oraciones o párrafos. Esto puede

ser útil para practicar habilidades de comprensión de lectura, gramática y vocabulario.

Estos tipos de herramientas web interactivas que se pueden crear con H5P. La herramienta ofrece una amplia variedad de opciones y elementos interactivos que se pueden combinar y personalizar para adaptarse a diferentes objetivos de enseñanza y aprendizaje. Los educadores pueden explorar la biblioteca de contenido H5P para descubrir más tipos de herramientas y encontrar las más adecuadas para sus necesidades educativas.

Plataformas educativas

Las plataformas educativas que son compatibles con la herramienta web interactiva H5P y pueden ser utilizadas como entornos para implementar actividades de refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

Según Ewer (2020), ofreció guías y recursos sobre la implementación de H5P en WordPress para facilitar el aprendizaje interactivo.

1. H5P: Descripción: Plataforma de código abierto que permite crear contenido interactivo, como cuestionarios, presentaciones, juegos y más.
2. Articulate Storyline: Herramienta profesional para crear cursos e-learning interactivos con funcionalidades como simulaciones, evaluaciones y escenarios.
3. Adobe Captivate: Software de autoría que facilita la creación de módulos de e-learning interactivos y atractivos.
4. Genially: Plataforma para crear presentaciones interactivas, infografías, juegos y más.
5. Thing Link: Permite agregar enlaces interactivos a imágenes y videos, creando experiencias inmersivas.
6. Quizizz: Herramienta para crear cuestionarios y juegos educativos interactivos que involucran a los estudiantes.

7. BookWidgets: Plataforma que permite crear widgets interactivos para libros electrónicos y actividades educativas.
8. Sutori: Herramienta para crear presentaciones interactivas y narrativas digitales.
9. Mentimeter: Plataforma para la creación de encuestas interactivas, preguntas y presentaciones en tiempo real.
10. WordPress: Plataforma de gestión de contenido muy utilizada para la creación de blogs y sitios web. Mediante el uso de complementos o plugins específicos, como el plugin H5P, los educadores pueden integrar fácilmente actividades interactivas de H5P en sus sitios web de WordPress.
11. Moodle: Plataforma de aprendizaje en línea de código abierto ampliamente utilizada en instituciones educativas. Es compatible con la integración de H5P, lo que permite a los educadores crear y compartir actividades interactivas de H5P dentro del entorno de Moodle.
12. Canvas: Plataforma de gestión del aprendizaje en línea que ofrece características y herramientas para apoyar la enseñanza y el aprendizaje. Permite la integración de H5P para crear y entregar actividades interactivas a los estudiantes.
13. Schoology: Plataforma de aprendizaje en línea diseñada para escuelas y distritos escolares. Ofrece funcionalidades para la creación de cursos, asignación de tareas y seguimiento del progreso del estudiante. Schoology también permite la integración de H5P para enriquecer el contenido y brindar actividades interactivas.
14. Google Classroom: Plataforma educativa gratuita que permite a los educadores administrar tareas, comunicarse con los estudiantes y compartir recursos.
15. Easel.ly: Creación de infografías y gráficos visuales. (informes visuales, presentación de datos, resúmenes visuales de conceptos clave).
16. Prezi: Creación de presentaciones no lineales y visuales (presentaciones dinámicas, narrativas interactivas, mapas conceptuales).
17. Animoto: Creación de videos cortos y atractivos con fotos y música (videos de presentación, resúmenes visuales, contenido promocional).

18. Inklewriter: Herramienta de escritura interactiva para crear historias ramificada (libros interactivos, juegos de aventuras, narrativas no lineales).
19. Kahoot: Creación y participación en cuestionarios y juegos educativos (evaluaciones interactivas, revisiones de conocimientos, sesiones de aprendizaje lúdicas).
20. Powtoon: Creación de videos y presentaciones animadas (videos explicativos, presentaciones animadas, contenido educativo atractivo).

Las plataformas educativas brindan un entorno seguro y estructurado para implementar actividades interactivas de H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. Los educadores pueden aprovechar estas herramientas para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los estudiantes y promover su participación activa en el proceso educativo.

Entorno virtual de aprendizaje

Un entorno virtual de aprendizaje que se puede utilizar de acuerdo al tema de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

Moodle es una plataforma de aprendizaje en línea de código abierto ampliamente utilizada en instituciones educativas. Proporciona un entorno virtual de aprendizaje que permite a los educadores crear cursos en línea, interactuar con los estudiantes y gestionar el contenido educativo.

La integración de H5P en Moodle permite a los educadores crear y compartir actividades interactivas utilizando H5P para reforzar los conceptos de lengua y literatura. Algunas características y beneficios de Moodle como entorno virtual de aprendizaje relacionado con el tema son:

Creación de cursos estructurados: Los educadores pueden organizar los contenidos del curso en secciones y módulos, lo que facilita la estructuración de las actividades de refuerzo académico utilizando H5P en lengua y literatura.

Interacción y participación de los estudiantes: Moodle proporciona herramientas para la interacción y la participación activa de los estudiantes, como foros de discusión, chats y actividades colaborativas. Estas herramientas pueden complementar las actividades interactivas de H5P y fomentar la participación de los estudiantes en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura.

Seguimiento y evaluación: Moodle permite realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes, realizar evaluaciones en línea y brindar retroalimentación individualizada. Esto facilita la evaluación de los resultados obtenidos mediante el uso de H5P como refuerzo académico en lengua y literatura.

Compatibilidad con múltiples dispositivos: Moodle es compatible con diferentes dispositivos, lo que permite a los estudiantes acceder a las actividades interactivas de H5P en lengua y literatura desde computadoras de escritorio, portátiles, tabletas o teléfonos inteligentes.

Al utilizar Moodle como entorno virtual de aprendizaje junto con H5P, los educadores pueden aprovechar la flexibilidad y las funcionalidades de ambas herramientas para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. Plataforma de aprendizaje en línea de código abierto que ha sido desarrollada y mejorada por una comunidad de colaboradores en todo el mundo.

Como menciona Dougiamas (2020), el creador de Moodle ha desempeñado un papel clave en su establecimiento y desarrollo. Es esencial reconocer que Moodle es un proyecto de código abierto que ha sido enriquecido por las contribuciones de numerosos individuos, quienes han aportado mejoras, nuevas características y correcciones de errores. La comunidad Moodle está formada por desarrolladores, educadores y administradores de sistemas que colaboran activamente para perfeccionar y ampliar la plataforma.

Es importante mencionar que Moodle se distribuye bajo la licencia pública general, lo que significa que es software libre y de código abierto. Esto permite a los usuarios adaptar y personalizar Moodle de acuerdo a sus necesidades específicas

Estado de arte

Estado del arte: Herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. El uso de herramientas web interactivas, como H5P, como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior ha sido objeto de interés para varios investigadores. A continuación, se presentan algunos antecedentes relevantes en esta área:

Según Anderka (2019), investigó la utilización de H5P como recurso de apoyo académico en la enseñanza de literatura en la Educación General Básica Superior. Los resultados indicaron que las actividades interactivas de H5P impulsaron la comprensión de textos literarios y estimularon la participación activa de los estudiantes.

Con la investigación de Gullón (2020), examinó el impacto de H5P en la enseñanza de gramática en el ámbito de lengua y literatura. Los resultados señalaron que la integración de H5P como apoyo académico mejoró la comprensión y aplicación de las reglas gramaticales por parte de los estudiantes.

Mediante el análisis de Sánchez (2021), el uso de H5P fomenta la escritura creativa en la Educación General Básica Superior. Los resultados revelaron que las actividades interactivas de H5P estimularon la imaginación y la expresión escrita de los estudiantes, contribuyendo a su creatividad literaria.

Según López (2022), el impacto de H5P en la comprensión lectora y la interpretación crítica de textos literarios en estudiantes de Educación General Básica Superior y los resultados demostraron que la implementación de H5P, es

una herramienta digital de apoyo académico que mejoró la capacidad de los estudiantes para analizar y reflexionar sobre la literatura.

Estos estudios han demostrado beneficios significativos en términos de comprensión, participación activa, creatividad y habilidades críticas. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la investigación en este campo aún está en desarrollo, y existen oportunidades para realizar investigaciones adicionales que exploren diferentes aspectos y enfoques de la aplicación de H5P en la educación de lengua y literatura.

TICs

Según Olivar (2022), destacó en la sociedad, proporcionando medios para mejorar diversos procesos, siendo la enseñanza uno de los más significativos. Esto nos lleva a reconocer que los recursos digitales son actualmente indispensables en la vida cotidiana, transformándose en una necesidad fundamental y una herramienta básica en la interacción entre docentes y estudiantes. Se subraya la importancia de la accesibilidad, indicando que no debería existir una brecha digital que genere separación, sino que el acceso y uso de las TIC deben formar parte rutinaria de la vida diaria.

Las características de la herramienta web interactiva H5P

La herramienta web interactiva H5P ofrece una serie de características que la hacen atractiva y útil para la creación de contenido interactivo en el ámbito educativo. Algunas de las características principales de H5P son las siguientes:

Facilidad de uso: H5P ha sido diseñada para ser intuitiva y fácil de usar, incluso para aquellos usuarios sin conocimientos avanzados de programación o diseño web. Su interfaz amigable permite a los educadores crear y editar contenido interactivo de manera sencilla.

Variedad de tipos de contenido: H5P ofrece una amplia gama de tipos de contenido interactivos que se adaptan a diferentes propósitos educativos. Esto incluye presentaciones interactivas, cuestionarios, actividades de arrastrar y soltar,

juegos de memoria, videos interactivos, ejercicios de completar texto y muchos más.

Personalización y adaptabilidad: H5P permite a los educadores personalizar y adaptar el contenido interactivo a sus necesidades específicas. Pueden modificar colores, fuentes, tamaños, agregar imágenes y personalizar las preguntas y respuestas de las actividades interactivas.

Compatibilidad y accesibilidad: El contenido creado con H5P es compatible con la mayoría de los navegadores web modernos, lo que facilita su visualización y acceso por parte de los estudiantes. Además, H5P sigue los estándares web y está diseñado para ser accesible para personas con discapacidades, cumpliendo con los principios de diseño inclusivo.

Seguimiento y análisis del rendimiento: H5P proporciona opciones para rastrear y analizar el rendimiento de los estudiantes en las actividades interactivas. Los educadores pueden ver los resultados, evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación individualizada.

Código abierto y comunidad activa: H5P es una herramienta de código abierto, lo que significa que su código fuente está disponible para su estudio, modificación y mejora. Además, cuenta con una comunidad activa de desarrolladores y usuarios que contribuyen con mejoras, comparten recursos y brindan soporte.

Estas características hacen de H5P una herramienta versátil y poderosa para la creación de contenido interactivo en la educación. Permite a los educadores enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, fomentar la participación activa y mejorar la comprensión y retención de los conceptos relacionados a los temas determinados relevantes al desarrollo de la capacidad de manejo adecuado de lengua y literatura en los estudiantes de Educación Básica Superior.

Enseñanza

Según Brophy (2000), la enseñanza brinda a los estudiantes la oportunidad de adquirir conocimientos, y se basa en los métodos empleados por los docentes en el aula con el propósito de facilitar el aprendizaje de los educandos de la manera más efectiva posible. En este sentido, el educador asume la responsabilidad de guiar a los estudiantes y motivarlos de manera adecuada.

De acuerdo con Sánchez (2022), la importancia crucial de la enseñanza en la educación de América Latina, es considerado indispensablemente en la formación profesional de los docentes como facilitadores del conocimiento. Asimismo, destaca su vital relevancia en la generación de conocimiento. En este contexto, la metodología busca proyectarse a través de diversos modelos educativos con el objetivo de obtener mejores resultados en la práctica docente, abordando categorías que involucran aspectos como la innovación, investigación, ciencia y tecnología integradas en la enseñanza.

En palabras de Velásquez (2021), la enseñanza virtual en la actualidad en Ecuador ha generado diversos cambios en la esfera académica, siempre orientada hacia el conocimiento y con la capacidad de permitir la inclusión y calidad educativa. Uno de sus principales propósitos es analizar la enseñanza mediante una metodología enmarcada en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), a través de las cuales los docentes tienen la posibilidad de diseñar estrategias adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

Aprendizaje

Reforzamiento de conceptos claves, H5P permite crear actividades interactivas que refuerzan los conceptos clave de la lengua y literatura. Los estudiantes pueden participar en ejercicios de completar texto, cuestionarios de comprensión de lectura, actividades de asociación de palabras y muchos otros tipos de actividades interactivas que fortalecen su conocimiento y comprensión de la materia. Práctica de habilidades lingüísticas, H5P ofrece la oportunidad de practicar

y desarrollar habilidades lingüísticas importantes, como la gramática, el vocabulario, la ortografía y la comprensión de lectura.

Estímulo de la creatividad literaria, H5P puede ser utilizado para fomentar la creatividad literaria de los estudiantes. Los educadores pueden crear actividades interactivas que inviten a los estudiantes a escribir historias, poemas o ensayos, y luego recibir retroalimentación inmediata sobre su escritura. Esto motiva a los estudiantes a expresarse de manera creativa y mejorar sus habilidades de escritura. Mejora de la comprensión de textos literarios que permite integrar actividades interactivas dentro de textos literarios, como cuentos o poemas, para ayudar a los estudiantes a comprender mejor la estructura, el lenguaje y los elementos literarios. Por ejemplo, los estudiantes pueden interactuar con preguntas y actividades que los guían a través del análisis de un texto literario y los ayudan a identificar temas, personajes y elementos narrativos.

Aprendizaje autónomo, H5P es una herramienta que permite a los estudiantes aprender de manera autónoma. Los estudiantes pueden acceder a las actividades interactivas en línea desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que les brinda la oportunidad de practicar y reforzar los conceptos de lengua y literatura a su propio ritmo. Retroalimentación inmediata, proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes después de completar una actividad. Esto les permite corregir errores, consolidar su aprendizaje y recibir comentarios sobre su desempeño. La retroalimentación inmediata ayuda a los estudiantes a comprender sus fortalezas y áreas de mejora, lo que fomenta un aprendizaje más efectivo.

El objeto de estudio es la herramienta web interactiva H5P y su aplicación como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. Se centra en investigar cómo el uso de H5P puede fortalecer el proceso educativo en el área de lengua y literatura, brindando actividades interactivas que promuevan la comprensión, la participación activa y el desarrollo de habilidades críticas y creativas en los estudiantes.

El campo de estudio se enmarca en el ámbito de la educación, específicamente en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. Se exploran las posibilidades y beneficios que ofrece la herramienta H5P como apoyo pedagógico, utilizando tecnología web interactiva para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El campo de estudio abarca diferentes conceptos y áreas temáticas, como la comprensión lectora, la escritura creativa, la gramática, la interpretación literaria y la apreciación de la literatura. Se busca integrar estas áreas temáticas en actividades interactivas diseñadas con H5P, que permitan a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades en lengua y literatura de manera dinámica y participativa.

El campo también involucra la investigación y exploración de las potencialidades de H5P como herramienta educativa. Se analizan los estudios previos realizados por otros autores, identificando los beneficios y las limitaciones de su aplicación en la Educación General Básica Superior. Asimismo, se pueden investigar estrategias pedagógicas efectivas para la implementación de H5P y evaluar su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Lengua y literatura a través de la herramienta digital H5P

El uso de la herramienta web digital H5P en el aprendizaje de la lengua y literatura ofrece varias posibilidades para enriquecer la experiencia educativa. Las actividades de comprensión de lectura: H5P permite crear cuestionarios interactivos que evalúan la comprensión de textos literarios. Los estudiantes pueden responder preguntas de opción múltiple, verdadero/falso o completar espacios en blanco para demostrar su comprensión de los contenidos leídos.

Análisis literario: Mediante H5P, se pueden desarrollar actividades interactivas que ayuden a los estudiantes a analizar elementos literarios como personajes, temas, ambiente y estilo. Desarrollo de habilidades de escritura; H5P puede utilizarse para generar actividades que fomenten la práctica de la escritura creativa y académica. Los estudiantes pueden participar en ejercicios de completar

texto, redacción de ensayos, creación de cuentos y otros formatos que les permitan expresarse por escrito.

Estudio de vocabulario y gramática: H5P ofrece la posibilidad de crear actividades interactivas para el estudio de vocabulario y gramática. Los estudiantes pueden practicar la identificación y uso de palabras y estructuras gramaticales.

Exploración de géneros literarios: Con H5P, se pueden diseñar actividades interactivas que presenten diferentes géneros literarios a los estudiantes. A través de ejemplos y preguntas interactivas, los estudiantes pueden familiarizarse con la poesía, la narrativa, el drama y otros.

Es importante destacar que el diseño y la implementación de actividades específicas en H5P para el aprendizaje de la lengua y literatura dependerán de los objetivos educativos, el nivel de los estudiantes y el enfoque pedagógico del docente. Al utilizar H5P, los educadores tienen la flexibilidad para adaptar y personalizar las actividades de acuerdo con sus necesidades y requerimientos curriculares.

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de investigación

Es importante adaptar y ajustar las técnicas e instrumentos según las características y necesidades específicas del contexto de investigación. El diseño metodológico debe garantizar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos, así como considerar los aspectos éticos involucrados en la investigación educativa. La investigación sobre la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior debe contemplar técnicas e instrumentos adecuados para la problematización, fundamentación, diagnósticos y validación del tema.

Según Vargas (2021), tanto el enfoque cuantitativo como el cualitativo en la metodología se centran en recopilar y examinar información para abordar las interrogantes planteadas en el contexto de la investigación. Mediante este enfoque, se lleva a cabo una evaluación numérica utilizando herramientas estadísticas con el propósito de obtener resultados precisos que sean aplicables a una determinada población. La adopción del enfoque cuantitativo refuerza la solidez de la investigación al basarse en la objetividad y la capacidad de obtener resultados que pueden ser cuantificados y generalizados. Además, este método resulta apropiado ya que reduce al mínimo la influencia de la subjetividad del investigador, lo que garantiza una mayor imparcialidad en los descubrimientos realizados. La meticulosidad y la rigidez en el análisis de los datos cuantitativos facilitan la formulación de conclusiones sólidas respaldadas por evidencia empírica.

El diseño de la investigación fue de una escala de 10 ítems que facilita la codificación del análisis aplicado a un total de 10 docentes y estudiantes, mediante entrevistas con opciones de respuesta (siempre, a veces, nunca). Se considera que el instrumento es válido y confiable, ya que precisa la relación entre el pensamiento crítico, la habilidad digital y el enfoque cuantitativo. La validez del estudio se evaluó mediante un cuestionario como herramienta de recopilación de datos, generando un interés desafiante para el investigador. El éxito de la encuesta se basa en la conexión del enfoque con el objetivo del proyecto y en el análisis e interpretación subsiguientes. La relevancia de la encuesta radicó en la capacidad para proporcionar información valiosa sobre los aspectos estudiados y su contribución al campo de investigación, al revelar la caracterización de cada persona y cómo expresan su realidad, ofreciendo diversas posibilidades para la construcción del conocimiento.

El enfoque cuantitativo en la investigación de H5P implica recopilar y analizar datos numéricos sobre el uso y la eficacia de los recursos educativos digitales creadas con esta herramienta. Se utilizó encuestas y análisis de registros de uso para recopilar datos cuantitativos sobre variables como la frecuencia de uso, el tiempo dedicado, las puntuaciones de las pruebas, etc. Luego, estos datos se analizaron utilizando métodos estadísticos para identificar patrones, correlaciones y tendencias en el rendimiento o la experiencia del usuario.

Tipos de investigación

En la investigación experimental, H5P, para diseñar y generar estímulos experimentales interactivos, se utilizó cuestionarios, actividades de arrastrar y soltar, videos interactivos, entre otros. Esto facilitó la estandarización y el control de los estímulos presentados a los participantes, garantizando la consistencia y la validez interna del experimento. Además, H5P integra funciones para recopilar datos de los participantes, como respuestas a preguntas y tiempos de respuesta, facilitando el análisis de los resultados experimentales. H5P es una herramienta valiosa para la investigación experimental al permitir la creación, estandarización y recopilación de datos de manera interactiva y en línea.

En estudio descriptivo relacionado con H5P, se empleó la herramienta de autoría en línea para crear contenido interactivo y multimedia, diseñado específicamente para la investigación; en la investigación se utilizó H5P para generar estímulos experimentales, tales como cuestionarios interactivos, actividades de arrastrar y soltar, y videos interactivos. Se recopilaron datos sobre la interacción de los participantes con los estímulos creados con H5P, incluyendo respuestas a preguntas, tiempos de respuesta y comportamientos de navegación. Estos datos se analizaron para proporcionar una descripción detallada de cómo los participantes interactuaron con el contenido generado por H5P y para identificar posibles patrones o tendencias en su comportamiento. H5P fue utilizada como una herramienta central en la investigación descriptiva, permitiendo la creación y análisis de estímulos interactivos para comprender mejor el comportamiento de los participantes.

Según Flores (2019), experto en educación y tecnología educativa que realizó valiosos aportes al campo, llevó a cabo investigaciones significativas sobre el uso de tecnologías digitales en el ámbito educativo de Ecuador. Sus investigaciones proporcionaron importantes sobre cómo estas tecnologías pueden ser integradas de manera efectiva en entornos educativos, mejorando así la enseñanza y el aprendizaje.

Según lo señalado por López (2020), la investigación y el uso de la herramienta H5P que aplica el docente es con experiencia de ciencias aplicadas educativas, partícipes en proyectos vinculados a la introducción de tecnologías en el aula en Ecuador.

Según lo destacado por Cruz (2020), un experto en educación y métodos educativas, investigó de la integración de tecnologías digitales en el currículo educativo ecuatoriano. Este enfoque permitió a los usuarios, estudiantes, crear, compartir y reutilizar contenido interactivo en línea relacionado con el H5P, diseñado con el propósito de simplificar la creación de experiencias educativas interactivas sin necesidad de poseer conocimientos avanzados de programación.

Descripción de la población, muestra y el contexto de la investigación

Según Arias y Covinos (2002), la población se considera como un conjunto de personas que habitan en el entorno social y cultural, cuyos miembros comparten características similares objeto de estudio en el manejo de la herramienta digital H5P, para la enseñanza para el desarrollo y enseñanza de la lengua y literatura en los estudiantes. En este contexto, la población de interés está conformada por los estudiantes, docentes y la comunidad educativa de la Unidad Educativa Comunitario Intercultural Bilingüe "Manabí", ubicada en la Comuna Amaran Mesa, Cantón Puerto Francisco de Orellana, Provincia de Orellana, durante el periodo lectivo 2022-2023, cuenta con 15 docentes que imparten diversas asignaturas y respecto a la muestra, se optó por seleccionar 10 docentes que representen de manera conceptual a la población, con el fin de obtener datos que puedan ser procesados y analizados de manera significativa. La técnica de la entrevista se utilizó como una herramienta de investigación que emplea una escala de calificación para recopilar datos e información pertinente sobre el tema de estudio, una vez obtenidos los instrumentos necesarios y establecidos los objetivos de esta investigación, se procedió a aplicar la encuesta a la población compuesta por docentes y estudiantes de Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Manabí".

Población, el objetivo de esta investigación son los estudiantes de Educación General Básica Superior, se encuentran en el rango de edades de 12 a 14 años. Los estudiantes se encuentran en la etapa Educación Básica Superior. El cambio de una población se puede variar mediante los tres componentes: nacimientos, muertes y migración.

La indagación del muestreo permitió la selección representativa de la población total, que consistió en el grupo de estudiantes y docentes de Educación General Básica Superior que participaron en el estudio. La muestra fue seleccionada de forma aleatoria o intencional, de acuerdo con el enfoque de la investigación. El tamaño de la muestra dependió de la metodología de la investigación y los recursos disponibles, suficientemente grandes para obtener resultados significativos y generalizables.

La investigación se desarrolló en un entorno educativo real de la Unidad Educativa Comunitario Intercultural Bilingüe “Manabí”, donde se implementó la herramienta H5P como parte de las actividades de enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura. Se recopilaron datos del rendimiento académico de los estudiantes, la percepción de los docentes y los estudiantes sobre el uso de H5P, y posiblemente se realizaron observaciones y entrevistas para recopilar información cualitativa adicional.

El objetivo principal de la investigación, diseñar una herramienta web interactiva como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, analizando su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes y su percepción general de la herramienta. Los resultados obtenidos contribuyeron al desarrollo de estrategias pedagógicas que utilicen herramientas tecnológicas interactivas para mejorar la enseñanza de lengua y literatura en este nivel educativo.

Análisis documental, se analizó los documentos curriculares, planes de estudio y estándares educativos que regulan la enseñanza de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. Esto permitió fundamentar la importancia y la relevancia del uso de herramientas web interactivas, como H5P, en el contexto educativo.

Las encuestas a docentes y estudiantes de Educación General Básica Superior se cumplieron a cabalidad y se obtuvo información sobre sus experiencias, percepciones y necesidades en relación con el uso de tecnología educativa y refuerzo académico en lengua y literatura. Las preguntas se abordaron al tema de la investigación y la disponibilidad de recursos tecnológicos, las dificultades encontradas y las expectativas de los participantes.

La observación de clases se basó en observaciones de clases donde se utilizó H5P como herramienta de refuerzo académico en la enseñanza de lengua y literatura. Esto permitió recopilar datos sobre la efectividad de la herramienta, la participación de los estudiantes y su impacto en el aprendizaje. El tipo de instrumento utilizado fue un cuestionario o una prueba diseñada específicamente

para medir las habilidades de comprensión lectora antes y después de la implementación de H5P como herramienta de refuerzo académico. El objetivo de este instrumento fue recopilar datos cuantitativos que evidenciaran cualquier cambio en la comprensión lectora de los estudiantes.

En cuanto a la metodología, se explicó que la mejora en la comprensión lectora se evaluó mediante la comparación de los resultados obtenidos en el cuestionario o prueba de comprensión lectora administrado antes y después de la intervención con H5P. Además, se mencionó que se utilizarían técnicas estadísticas para analizar y comparar los datos recopilados, como pruebas de significancia para determinar si existía una mejora significativa en la comprensión lectora después de la implementación de H5P.

Proceso de recolección de los datos

Se utilizó las técnicas de análisis cuantitativo para procesar los datos recopilados a través de encuestas a estudiantes y docentes con el tema “Herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior”.

Población - Descripción de la población y muestra de estudiantes.

Cuadro No. 1 Población y muestra.

Unidad de observación	N° de encuestados	Porcentaje %
Docentes	10	27%
Estudiantes	27	73%
Total	37	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Autor

Cuadro No. 2 Tabla de operacionalización variable independiente para los docentes.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> • Familiaridad con la herramienta H5P. • Competencia tecnológica. • Creatividad en la elaboración de contenido interactivo. • Integración de H5P en la planificación curricular. • Adaptabilidad del contenido de H5P a los objetivos de enseñanza-aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento básico de H5P. • Nivel de habilidad con herramientas tecnológicas. • Originalidad en el diseño de actividades. • Incorporación de actividades H5P en el plan de estudios. • Pertinencia del contenido creado con H5P. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce funciones básicas de H5P. • Resuelve problemas técnicos con H5P. • Crea contenido visualmente atractivo. • Articula uso de H5P para enriquecer objetivos de aprendizaje. • Adapta contenido para diferentes estilos de aprendizaje. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué tan familiarizado está usted con la herramienta H5P? 2. ¿Cómo calificaría su competencia tecnológica en general? 3. ¿Qué tan creativo se considera en la elaboración de contenido interactivo? 4. ¿En qué medida integra H5P en su planificación curricular? 5. ¿Cómo adapta el contenido de H5P a los objetivos de enseñanza-aprendizaje? 	<ul style="list-style-type: none"> -Cuestionario de evaluación. -Escala de autoevaluación. -Ficha de entrevista. -Lapto. -Celular e internet.

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Autor

Cuadro No. 3 Tabla de operacionalización variable dependiente para los estudiantes.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de H5P como refuerzo académico. • Participación en actividades interactivas. • Comprensión y aplicación de conceptos de lengua y literatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Frecuencia de uso de H5P. • Interacción con el contenido creado en H5P. • Desempeño en evaluaciones relacionadas con lengua y literatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente de acceso a las actividades en H5P. • Dedicación a las actividades interactivas. • Interés de aprendizaje relacionadas lengua y literatura, aplicados con H5P. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Crees que el uso de H5P ha influido en tu capacidad para realizar análisis literarios o comprensión de textos? 2. ¿Cómo compararías el aprendizaje con H5P en comparación con otros métodos o recursos utilizados en clase para el estudio de lengua y literatura? 3. Desde tu experiencia, ¿crees que H5P es una herramienta efectiva para el refuerzo académico en lengua y literatura? 4. ¿El H5P le ayuda como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes? 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario dedicado a H5P • Registro de completitud de actividades en H5P • Registro de calificaciones. • Ficha de entrevista. • Lapto. • Celular e internet.

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Autor

Validez y confiabilidad

De acuerdo con Medina (2020), utiliza la herramienta web interactiva H5P como apoyo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. Este enfoque incluye un conjunto de recursos, métodos, instrumentos, técnicas y procesos, guiados por una orientación pedagógica y un enfoque sistemático. El objetivo es organizar, comprender y gestionar las variables consideradas en la investigación para mejorar la eficacia en un sentido amplio, con la finalidad de promover la calidad educativa. Este trabajo de investigación busca contribuir con la validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados dentro de la institución educativa.

La validez técnica, H5P la plataforma ampliamente utilizada y ha sido desarrollada por expertos en tecnología educativa. Ha sido sometida a pruebas rigurosas para garantizar que cumpla con los estándares y requisitos técnicos establecidos para su funcionamiento en diferentes entornos y dispositivos. Validez pedagógica, la efectividad pedagógica de H5P se ha evaluado a través de investigaciones y estudios realizados por diferentes instituciones educativas y expertos en el campo. Estos estudios se centran en investigar cómo las actividades interactivas creadas con H5P que influyen en el aprendizaje, la motivación y el cumplimiento de los objetivos educativos en el contexto específico de la enseñanza de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

Confiabilidad del contenido, H5P permite a los usuarios crear y compartir contenido interactivo. La confiabilidad del contenido generado depende de los usuarios y su capacidad para crear y proporcionar información precisa y de calidad. Sin embargo, H5P ofrece herramientas de moderación y calificación de los contenidos compartidos, lo que contribuye a garantizar la calidad y confiabilidad del material disponible en la plataforma. Mantenimiento y actualizaciones, la confiabilidad de H5P también se relaciona con la atención continua que recibe por parte de sus desarrolladores y la comunidad de usuarios. H5P se actualiza

regularmente para corregir errores, agregar nuevas características y mejorar su rendimiento general.

Apoyo y documentación, la disponibilidad y soporte técnico confiable es fundamental para la validez y confiabilidad de H5P. La plataforma cuenta con una amplia gama de recursos de apoyo, como guías de usuario, tutoriales en línea, foros de discusión y grupos de usuarios, que brindan asistencia para resolver problemas técnicos y promover buenas prácticas de uso.

Es importante tener en cuenta que, aunque H5P es una herramienta ampliamente utilizada y con un enfoque pedagógico sólido, la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos a través de su uso pueden depender de factores adicionales, como el diseño de las actividades, la implementación en el aula y la interacción del estudiante con la herramienta. Por lo tanto, es recomendable realizar evaluaciones específicas en el contexto de uso para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos.

Según Durán (2022), ha creado diversos métodos para medir la presente investigación, por ello el objetivo de este estudio fue reunir evidencias de confiabilidad utilizando un proceso de validación de los instrumentos de recolección de datos a través de una encuesta con un muestreo de una población de 10 estudiantes de Educación General Básica Superior. Los resultados se muestran en la tabla de análisis. Administrar el instrumento una vez que se aplicó la encuesta a los docentes y se fundamenta en la evaluación de las respuestas del individuo en relación a los elementos del instrumento.

Análisis e interpretación de los resultados:

Tal como señala Gante (2021), analiza los resultados, se obtuvo respuestas a las preguntas de investigación planteadas, proporcionando así evidencia sobre el impacto de H5P como recurso de apoyo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. Estos resultados

tienen el potencial de orientar las prácticas pedagógicas y mejorar la eficacia de las intervenciones educativas en el contexto específico.

La herramienta web interactiva H5P fue aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. Se utilizaron una variedad de actividades interactivas, incluyendo cuestionarios, presentaciones multimedia y ejercicios de texto, con el objetivo de fortalecer la comprensión y el dominio de los conceptos lingüísticos y literarios por parte de los estudiantes. Estas actividades fueron integradas en el plan de estudios existente y se adaptaron para satisfacer las necesidades específicas del aula. Se observó un aumento en la participación de los estudiantes y un mayor compromiso con el contenido a través de la interacción con H5P. Los resultados preliminares indicaron mejoras significativas en el rendimiento académico, así como un aumento en la motivación y la autoeficacia de los estudiantes en relación con el aprendizaje de lengua y literatura. También, se identificaron áreas de mejora en la implementación y diseño de las actividades interactivas, lo que sugiere la necesidad de una mayor capacitación y apoyo para los educadores en la integración efectiva de H5P en el aula.

En relación con la población y muestra de estudiantes, se llevó a cabo de la siguiente manera: la población representa un total de 3 cursos de (8vo, 9no y 10mo) con un total de 27 estudiantes, durante el trabajo de investigación se procedió a trabajar con el tema: la herramienta web interactiva H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Manabí”, 2022-2023.

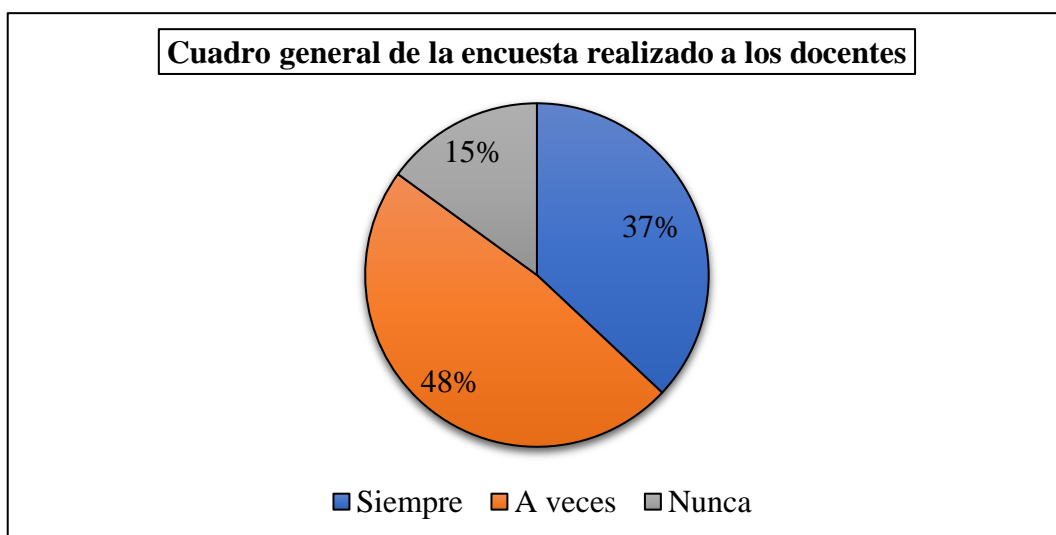
Cuadro No. 4 Cuadro general de la encuesta realizado a los docentes de Educación General Básica Superior.

Ítems/preguntas	Siempre	A veces	Nunca	S. de Ítems
1. ¿Recomienda utilizar H5P como herramienta web interactiva en la enseñanza de lengua y literatura?	3	5	2	10
2. ¿Los estudiantes pueden crear sus propias actividades interactivas con H5P en la clase de lengua y literatura?	4	6	1	10
3. ¿Es necesario contar con acceso a internet para utilizar H5P como refuerzo académico en la Educación General Básica Superior?	5	5	0	10
4. ¿Es útil utilizar H5P para mejorar la comprensión de lectura en la enseñanza de lengua y literatura?	4	3	3	10
5. ¿Se puede evaluar el progreso de los estudiantes utilizando H5P en la clase de lengua y literatura?	3	5	2	10
6. ¿Los estudiantes pueden trabajar en colaboración utilizando H5P en la enseñanza de lengua y literatura?	2	6	2	10
7. ¿Se pueden encontrar actividades de H5P destinadas que se adapten a los objetivos de la clase de lengua y literatura?	3	4	3	10
8. ¿Es necesario adaptar las actividades de H5P según las necesidades y habilidades de los estudiantes en la enseñanza de lengua y literatura?	5	5	0	10
9. ¿Es posible integrar H5P como complemento a otras estrategias de enseñanza y aprendizaje en lengua y literatura?	4	4	2	10
10. ¿Los docentes pueden compartir y colaborar con otros colegas utilizando H5P en la enseñanza de lengua y literatura?	4	6	0	10
Subtotal	37	48	15	100
Total %	37%	48%	15%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 1 Cuadro general de la encuesta realizado a los docentes de Educación General Básica Superior.



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación de resultados.

Encuesta a docentes:

Objetivo: Determinar el nivel de conocimiento de los docentes de acuerdo al tema; herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, la misma que será manejada de modo confidencial y evaluar la opinión de los docentes para el desarrollo del proyecto de investigación.

Mediante la aplicación de encuestas general a los 10 docentes de Educación General Básica Superior, se observó que el 37% de los docentes indicaron utilizar la herramienta web interactiva H5P siempre, mientras que el 48% la utilizaban a veces y el 15% nunca la utilizaban. Estos hallazgos reflejaron una posible falta de conciencia o capacitación insuficiente sobre las ventajas y el potencial de H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura. Es evidente que se necesitarían esfuerzos adicionales para mejorar la capacitación y el apoyo a los docentes en la implementación efectiva de H5P en el aula, con el fin de maximizar su impacto en el proceso educativo.

Pregunta 1: ¿Recomienda utilizar H5P como herramienta web interactiva en la enseñanza de lengua y literatura?

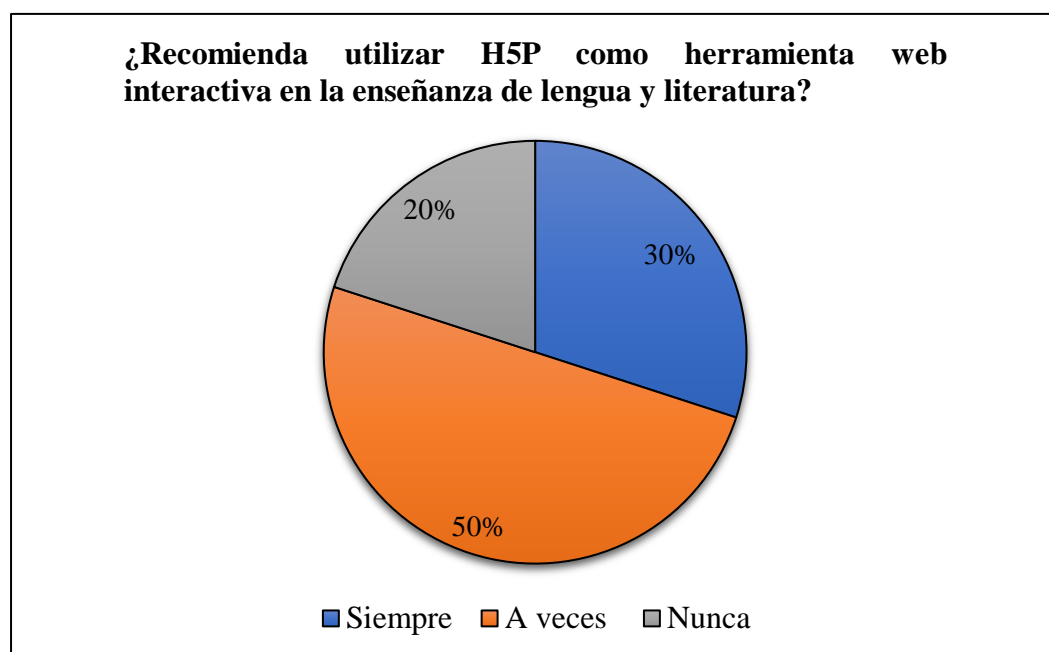
Cuadro No. 5

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 1	3	5	2	10
Total	30%	50%	20%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 2



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Tras encuestar a los 10 docentes de Educación General Básica Superior, se obtuvieron los siguientes resultados sobre la recomendación de usar H5P como herramienta web interactiva en la enseñanza de lengua y literatura: Siempre 30%, A veces 50%, y Nunca 20%. La recomendación de emplear H5P se basa en su capacidad para fomentar la interacción, personalización, retroalimentación, accesibilidad y colaboración. Al integrar H5P en el aula, los docentes pueden mejorar la motivación, el compromiso y los resultados de aprendizaje en lengua y literatura.

Pregunta 2: ¿Los estudiantes pueden crear sus propias actividades interactivas con H5P en la clase de lengua y literatura?

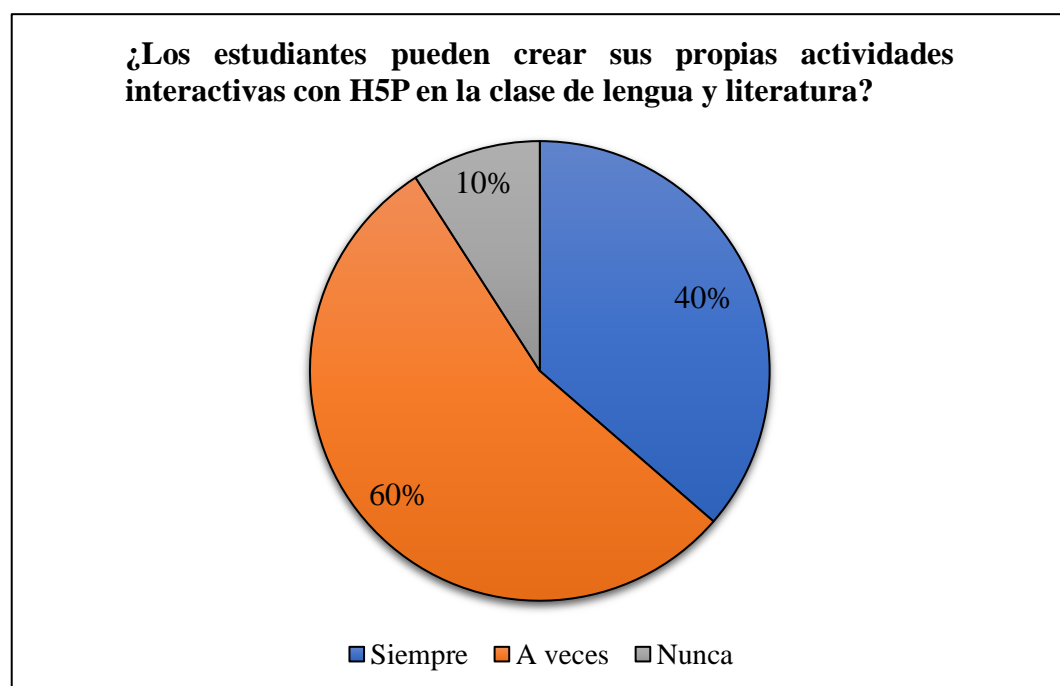
Cuadro No. 6

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 2	4	6	1	10
Total	40%	60%	10%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 3



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante la aplicación de encuestas a los 10 docentes de Educación General Básica Superior, se obtuvieron los siguientes resultados Siempre 30%, A veces 50% y Nunca 20%. Estos resultados indican una variedad de opiniones entre los docentes respecto al uso de H5P. Sin embargo, se destacaría que su implementación en la enseñanza de lengua y literatura puede mejorar la interacción, personalización, retroalimentación, accesibilidad y colaboración en el aula, así como la motivación, el compromiso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

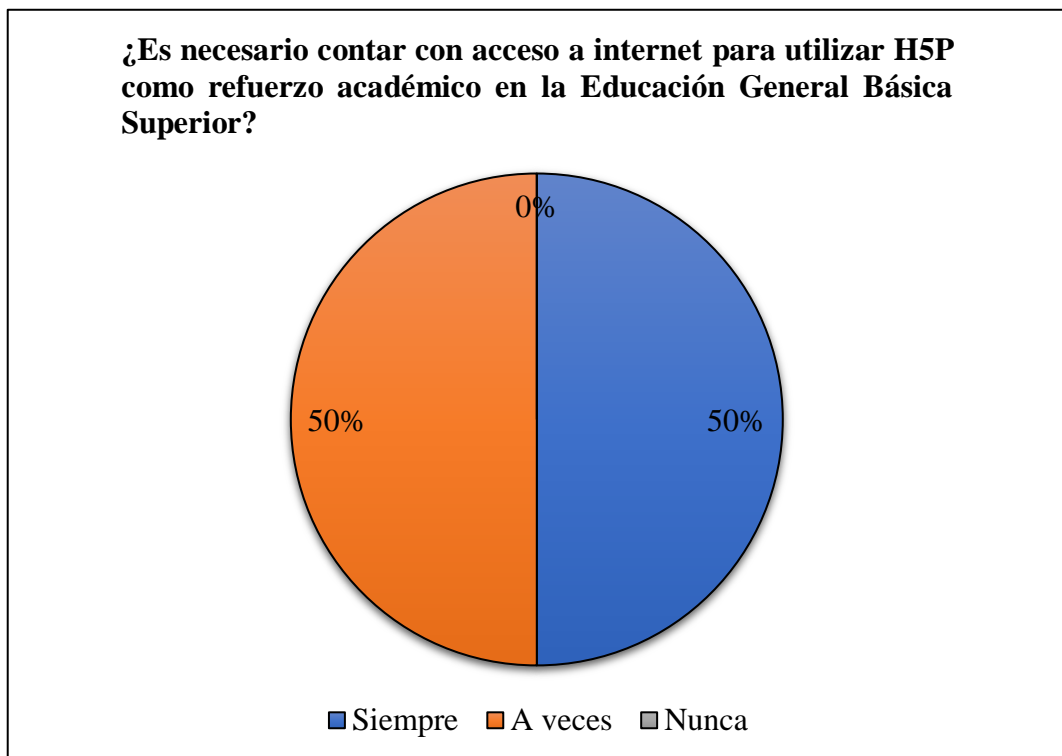
Pregunta 3: ¿Es necesario contar con acceso a internet para utilizar H5P como refuerzo académico en la Educación General Básica Superior?

Cuadro No. 7

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 3	5	5	0	10
Total	50%	50%	0%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)
Fuente: Encuesta

Gráfico No. 4



Elaborado por: Andi, (2023)
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante las encuestas a los 10 docentes de Educación General Básica Superior, se logró obtener los siguientes resultados Siempre 50%, A veces 50% y Nunca 0%, donde los estudiantes suelen tener acceso a computadoras o dispositivos móviles, contar con acceso a Internet puede facilitar el uso de H5P como refuerzo académico. Sin embargo, en ausencia de conectividad, es posible utilizar H5P descargando actividades interactivas y utilizando dispositivos locales compatibles.

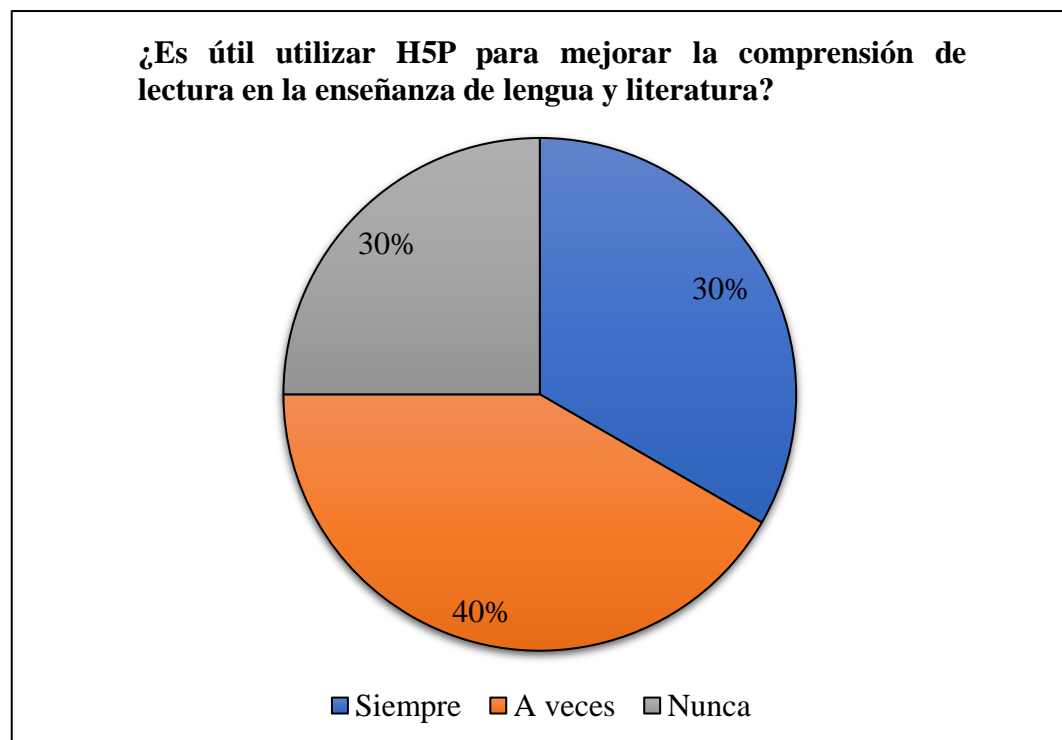
Pregunta 4: ¿Es útil utilizar H5P para mejorar la comprensión de lectura en la enseñanza de lengua y literatura?

Cuadro No. 8

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 4	4	3	3	10
Total	40%	30%	30%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)
Fuente: Encuesta

Gráfico No. 5



Elaborado por: Andi, (2023)
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Con las encuestas a los 10 docentes de Educación General Básica Superior, se encontró que el 40% considera útil utilizar H5P para mejorar la comprensión de lectura, el 30% lo considera útil a veces y el 30% nunca lo considera útil. H5P es una herramienta altamente beneficiosa para mejorar la comprensión de lectura en lengua y literatura, ya que promueve la participación activa, desarrolla habilidades de comprensión y ofrece retroalimentación inmediata, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 5: ¿Se puede evaluar el progreso de los estudiantes utilizando H5P en la clase de lengua y literatura?

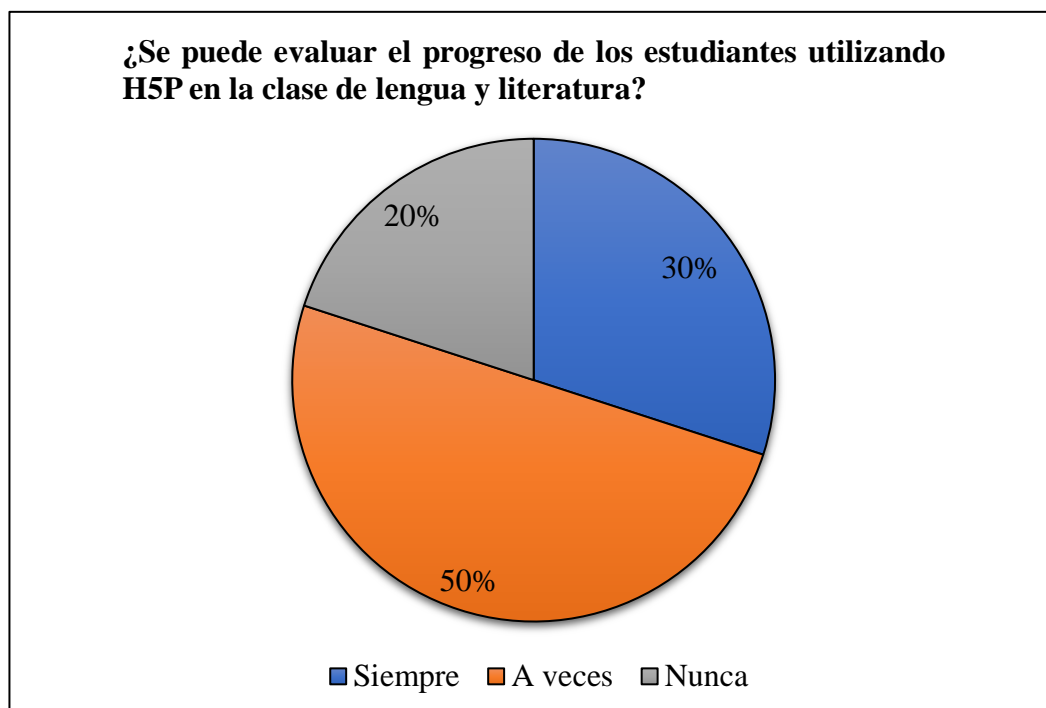
Cuadro No. 9

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 5	3	5	2	10
Total	30%	50%	20%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 6



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Tras las encuestas aplicados a los 10 docentes de Educación General Básica Superior, se encontró que el 30% siempre considera posible evaluar el progreso de los estudiantes utilizando H5P, el 50% lo considera posible a veces y el 20% nunca lo considera posible. Es importante reconocer que, si bien H5P puede ser valioso para actividades interactivas y autoevaluaciones, no debe ser la única herramienta de evaluación. Los docentes deben emplear una variedad de métodos, como exámenes escritos, proyectos y discusiones, para obtener una evaluación completa del desempeño de los estudiantes.

Pregunta 6: ¿Los estudiantes pueden trabajar en colaboración utilizando H5P en la enseñanza de lengua y literatura?

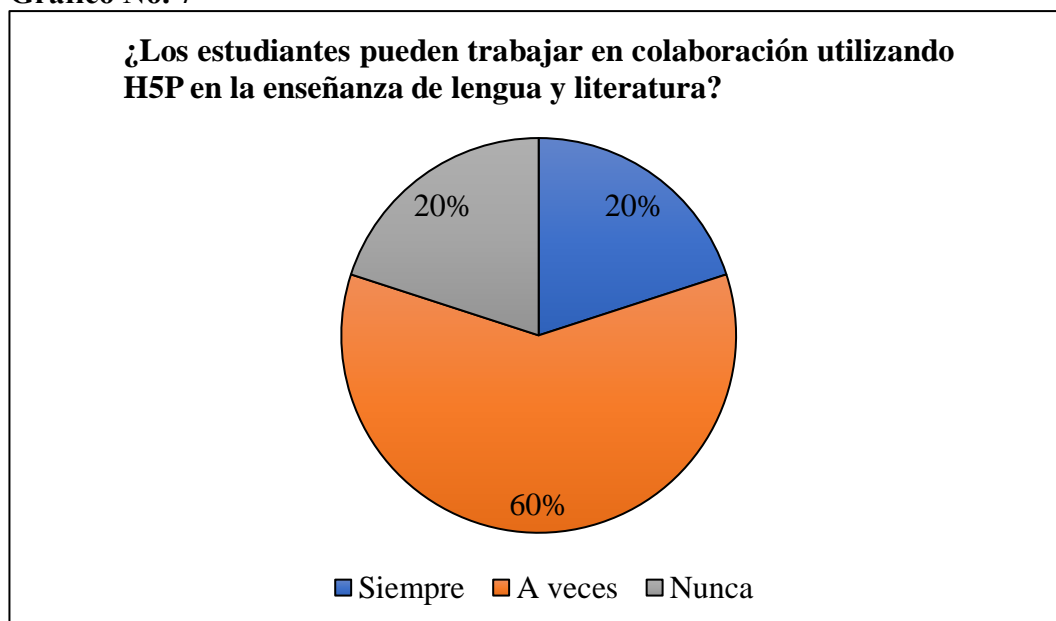
Cuadro No. 10

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 6	2	6	2	10
Total	20%	60%	20%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 7



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta muestran que el 20% de los docentes encuestados indicaron que los estudiantes siempre pueden trabajar en colaboración utilizando H5P en la enseñanza de lengua y literatura, mientras que el 60% dijeron que a veces lo hacen y el 20% restante mencionó que nunca lo hacen. Estos hallazgos sugieren que existe una oportunidad para mejorar y fomentar el uso de H5P para la colaboración en el aula de lengua y literatura. El uso de H5P puede ser beneficioso en este contexto, ya que permite a los estudiantes interactuar y aprender juntos de manera más dinámica. Al trabajar en colaboración, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de comunicación, compartir diferentes perspectivas en el desarrollo de lengua y literatura.

Pregunta 7: ¿Se pueden encontrar actividades de H5P destinadas que se adapten a los objetivos de la clase de lengua y literatura?

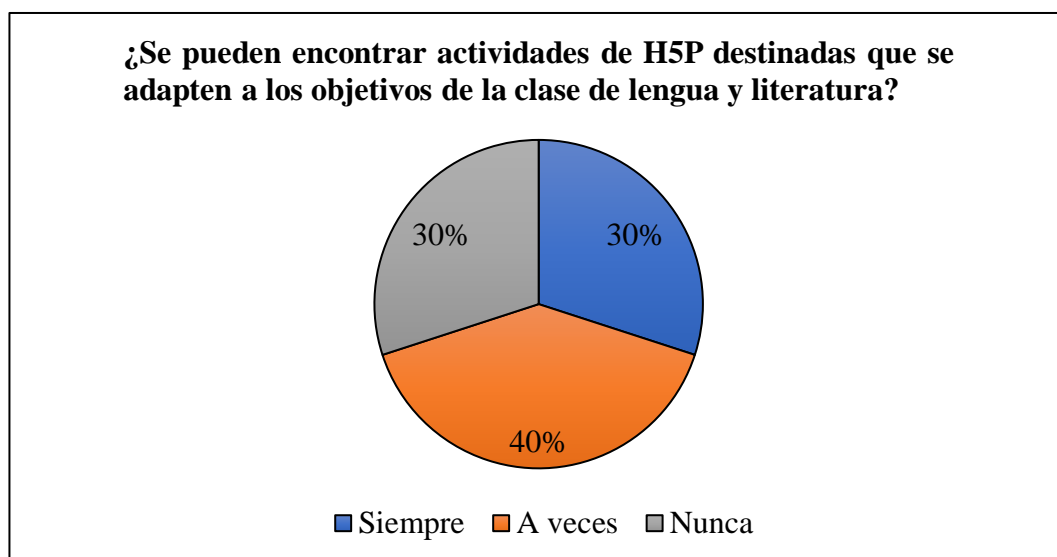
Cuadro No. 11

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 7	3	4	30	10
Total	30%	40%	30%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 8



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta muestran que el 30% de los docentes encuestados indicaron que siempre pueden encontrar actividades de H5P que se adapten a los objetivos de la clase de lengua y literatura, mientras que el 40% mencionó que a veces lo logran y el 30% restante dijo que nunca lo hacen. Este análisis revela que, si bien una parte significativa de los docentes siente que pueden encontrar actividades de H5P adecuadas para sus objetivos de clase, también hay una proporción considerable que enfrenta dificultades en este aspecto. Es importante destacar que, a pesar de las opiniones encontradas, es posible encontrar actividades de H5P que se adapten a los objetivos de la clase de lengua y literatura.

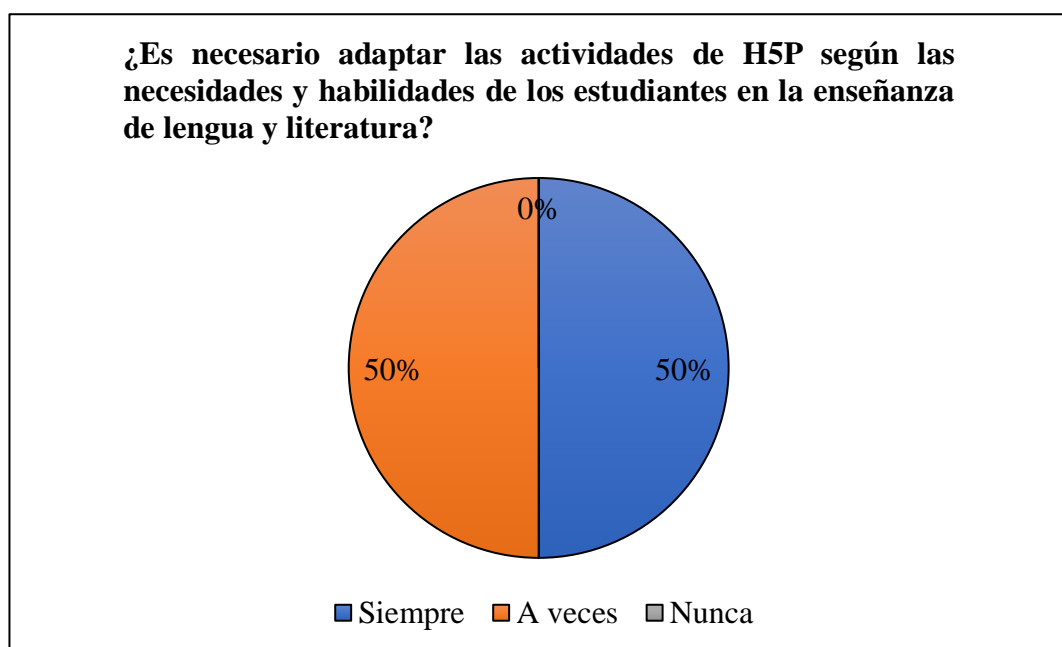
Pregunta 8: ¿Es necesario adaptar las actividades de H5P según las necesidades y habilidades de los estudiantes en la enseñanza de lengua y literatura?

Cuadro No. 12

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 8	5	5	0	10
Total	50%	50%	0%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)
Fuente: Encuesta

Gráfico No. 9



Elaborado por: Andi, (2023)
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

De la encuesta indican que el 50% de los docentes encuestados consideran que siempre es necesario adaptar las actividades de H5P según las necesidades y habilidades de los estudiantes en la enseñanza de lengua y literatura, mientras que el otro 50% mencionó que a veces lo hacen. Ningún docente indicó que nunca es necesario adaptar estas actividades. Este análisis destaca la importancia que los docentes dan a la adaptación de las actividades de H5P para satisfacer las necesidades y habilidades específicas de los estudiantes en el contexto de la enseñanza de lengua y literatura.

Pregunta 9: ¿Es posible integrar H5P como complemento a otras estrategias de enseñanza y aprendizaje en lengua y literatura?

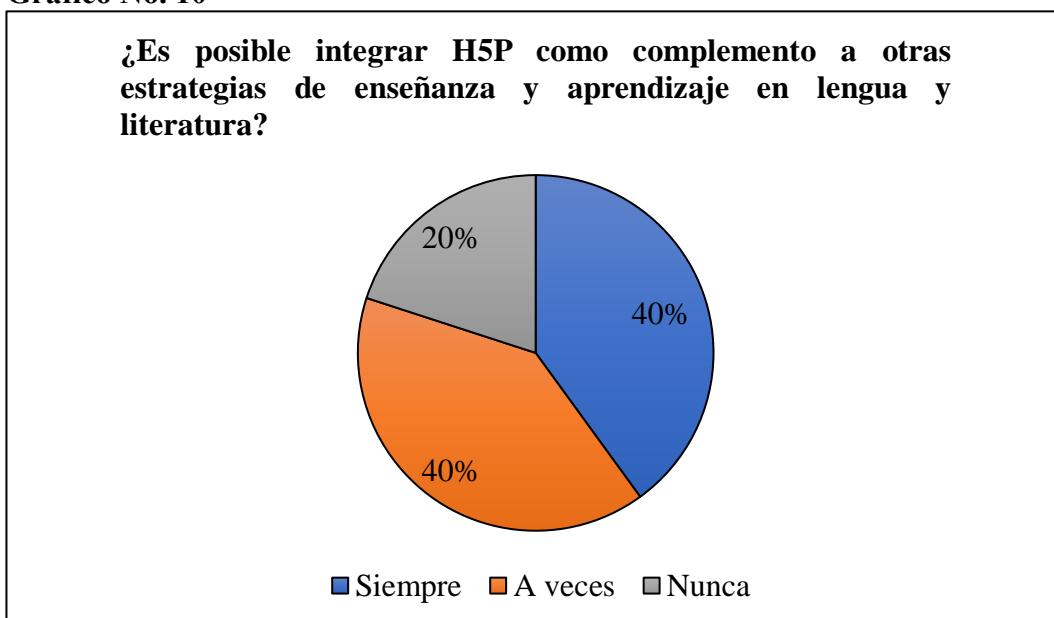
Cuadro No. 13

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 9	4	4	2	10
Total	40%	40%	20%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 10



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta muestran que el 40% de los docentes encuestados consideran que siempre es posible integrar H5P como complemento a otras estrategias de enseñanza y aprendizaje en lengua y literatura, mientras que otro 40% mencionó que a veces lo hacen. El 20% restante indicó que nunca lo hacen. Este análisis resalta la percepción generalizada entre los docentes de que la integración de H5P como complemento a otras estrategias de enseñanza y aprendizaje en lengua y literatura es posible y, en muchos casos, deseable. Sin embargo, también revela que una proporción significativa de los docentes no siempre considera esta integración.

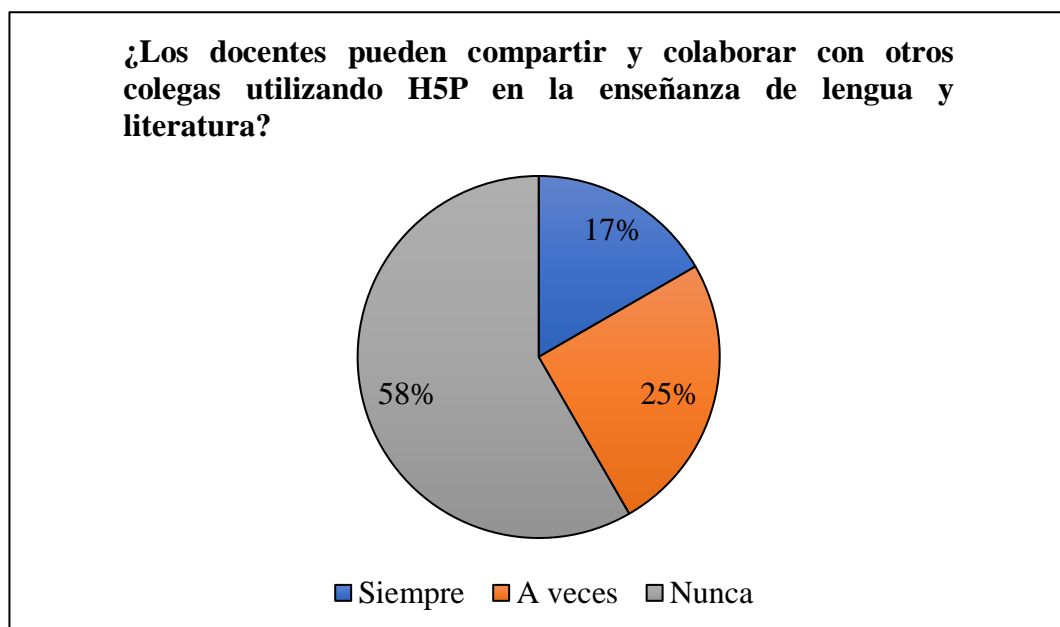
Pregunta 10: ¿Los docentes pueden compartir y colaborar con otros colegas utilizando H5P en la enseñanza de lengua y literatura?

Cuadro No. 14

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 10	4	6	0	10
Total	40%	60%	0%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)
Fuente: Encuesta

Gráfico No. 11



Elaborado por: Andi, (2023)
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta muestran que el 40% de los docentes encuestados indicaron que siempre pueden compartir y colaborar con otros colegas utilizando H5P en la enseñanza de lengua y literatura, mientras que el 60% mencionó que a veces lo hacen. Ningún docente indicó que nunca lo hacen. Estos hallazgos subrayan la disposición generalizada de los docentes a compartir y colaborar con otros colegas utilizando H5P en la enseñanza de lengua y literatura. La colaboración mediante el uso de esta herramienta puede facilitar la creación de comunidades de docentes centradas en el área de lengua y literatura, donde puedan intercambiar conocimientos, recursos y consejos.

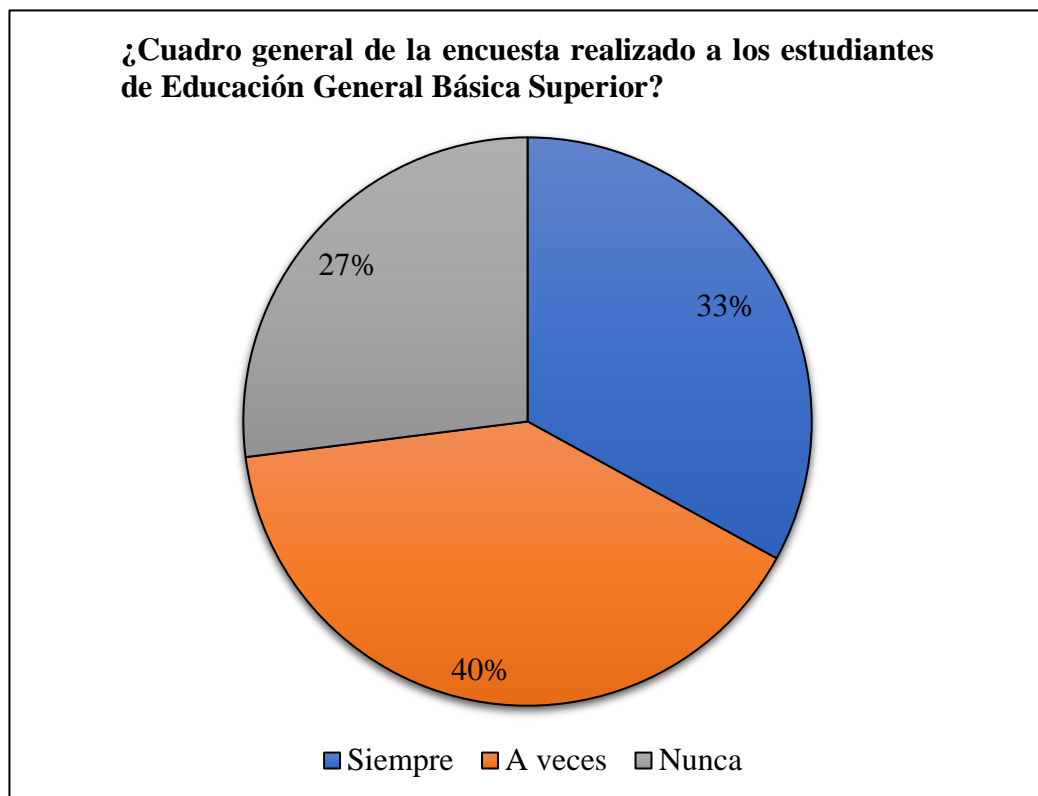
Cuadro No. 15 Cuadro general de la encuesta realizado a los estudiantes de Educación General Básica Superior.

Ítems/preguntas	Siempre	A veces	Nunca	S. de Ítems
1. ¿Qué es H5P y cómo puede ayudarte en el aprendizaje de lengua y literatura?	3	5	2	10
2. ¿El uso del H5P ha reforzado tus habilidades de aprendizaje en lengua y literatura?	2	6	2	10
3. ¿Con las actividades interactivas de H5P puedes encontrar para aprender el desarrollo de lengua y literatura?	3	4	3	10
4. ¿Crees que H5P es importante para el aprendizaje de lengua y literatura y que sea más interesante y divertido?	5	4	1	10
5. ¿Los docentes han utilizado H5P como herramienta de refuerzo académico en lengua y literatura?	4	4	2	10
6. ¿Conoces los beneficios de uso de H5P como complemento a las clases de lengua y literatura?	3	3	4	10
7. ¿Estás de acuerdo y saber si estás progresando en tus habilidades de lengua y literatura utilizando H5P?	4	3	3	10
8. ¿Consideras que tus compañeros aprovechan al máximo H5P en el aprendizaje de lengua y literatura?	4	2	4	10
9. ¿Crees que es útil utilizar H5P en la enseñanza de lengua y literatura?	2	4	4	10
10. ¿Conoces algún otro recurso similar a H5P que puedas utilizar para mejorar tus habilidades en lengua y literatura?	2	4	4	10
Subtotal	33	40	27	100
Total %	33%	40%	27%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 12 Cuadro general de la encuesta realizado a los estudiantes de Educación General Básica Superior.



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación de resultados.

Los resultados estadísticos fueron obtenidos a partir de encuestas aplicadas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Manabí”.

Los resultados revelaron que el 33% de los estudiantes indicaron que siempre están familiarizados con la herramienta web interactiva H5P, mientras que el 40% mencionó que a veces lo están y el 27% restante dijo que nunca lo están. Estos resultados sugieren que existe una falta de familiaridad y conocimiento entre los estudiantes con respecto a H5P, la cual es utilizada como herramienta de refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

Pregunta 11: Conoces ¿Qué es H5P y cómo puede ayudarte en el aprendizaje de lengua y literatura?

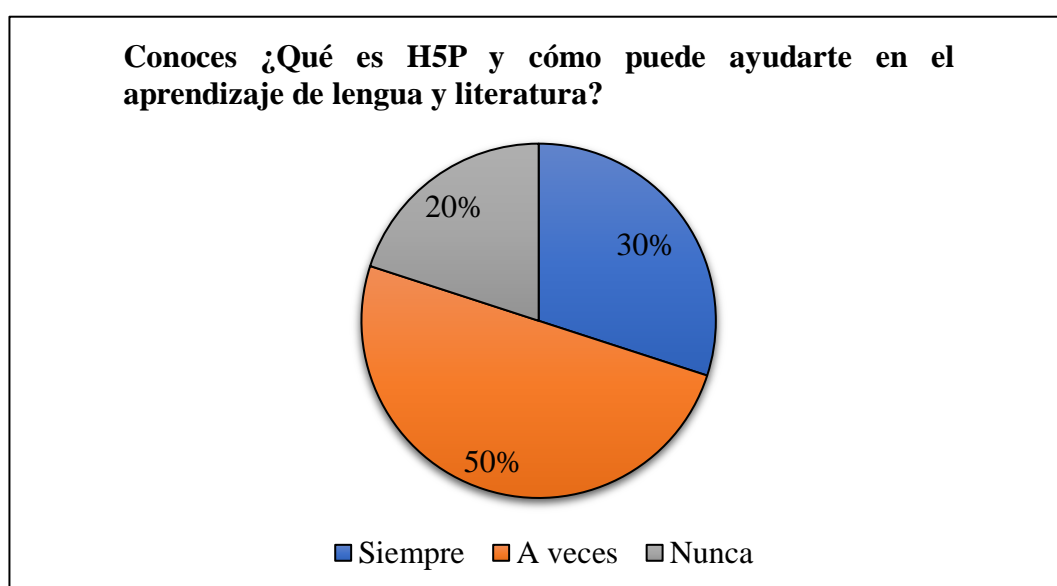
Cuadro No. 16

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 11	3	5	2	10
Total	30%	50%	20%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 13



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante la aplicación de encuestas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, el 30% de los estudiantes indicó que siempre conocen qué es H5P y cómo puede ayudar en el aprendizaje de lengua y literatura, mientras que el 50% mencionó que a veces lo saben y el 20% restante afirmó que nunca lo sabe. H5P es reconocido como una herramienta versátil que puede mejorar el aprendizaje de lengua y literatura al proporcionar experiencias educativas más interactivas y significativas. Sin embargo, es importante recordar que la eficacia del uso de H5P depende de cómo los docentes diseñan y emplean las actividades, así como de la integración coherente con otras estrategias pedagógicas.

Pregunta 12: ¿El uso del H5P ha reforzado tus habilidades de aprendizaje en lengua y literatura?

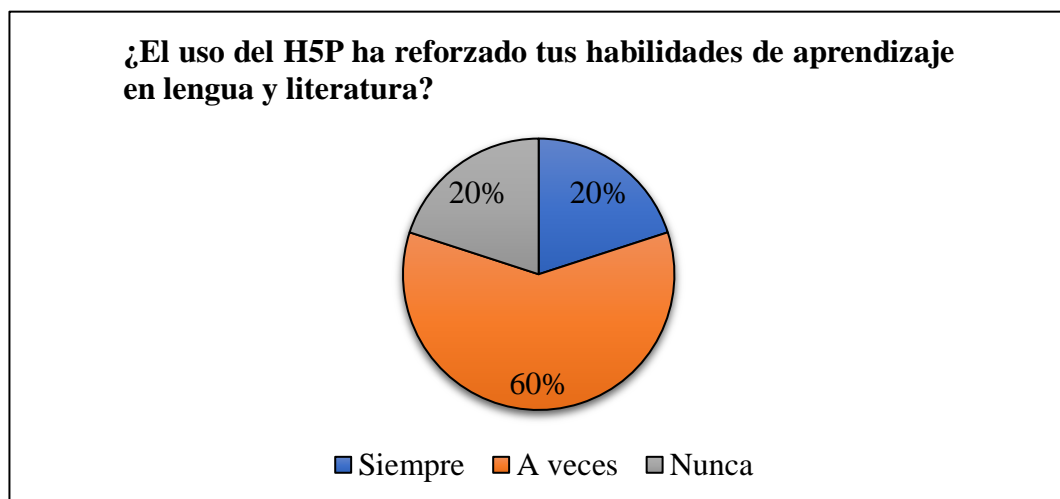
Cuadro No. 17

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 12	2	6	2	10
Total	20%	60%	20%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 14



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante el desarrollo de las encuestas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, se lograron obtener los siguientes resultados, el 20% de los estudiantes indicó que siempre el uso del H5P ha reforzado sus habilidades de aprendizaje en lengua y literatura, mientras que el 60% mencionó que a veces lo ha hecho y el 20% restante afirmó que nunca lo ha hecho. Es importante destacar que el éxito del uso de H5P y otras herramientas en el aprendizaje depende de cómo se integren en el currículo y cómo se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes. El apoyo y la guía adecuada por parte de los docentes también son fundamentales para aprovechar al máximo el potencial de estas herramientas en el proceso de aprendizaje de lengua y literatura.

Pregunta 13: ¿Con las actividades interactivas de H5P puedes encontrar para aprender el desarrollo de lengua y literatura?

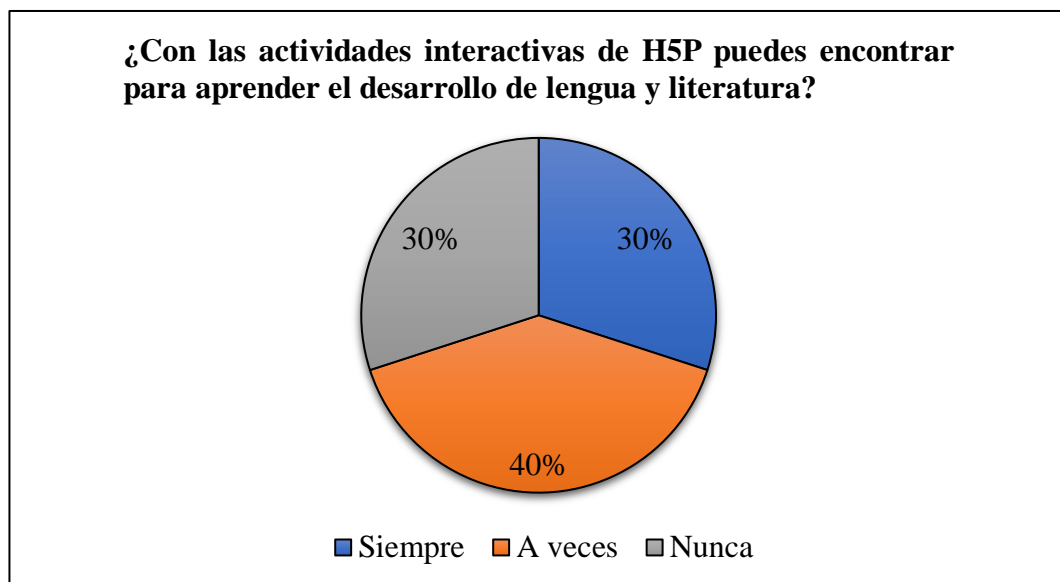
Cuadro No. 18

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 13	3	4	3	10
Total	30%	40%	30%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico N.º 15



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante el cumplimiento de las encuestas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, se lograron obtener los siguientes resultados, el 30% de los estudiantes indicó que siempre pueden encontrar actividades interactivas de H5P para aprender el desarrollo de lengua y literatura, mientras que el 40% mencionó que a veces lo hacen y el 30% restante afirmó que nunca lo hacen. Las actividades interactivas de H5P fueron reconocidas como una valiosa herramienta para aprender y desarrollar habilidades en el área de lengua y literatura. Al ofrecer un enfoque interactivo y personalizado, H5P pudo mejorar el proceso de aprendizaje y ayudar a los estudiantes a adquirir un mayor dominio en el uso del idioma, la comprensión de textos y el análisis literario.

Pregunta 14: ¿Crees que H5P es importante para el aprendizaje de lengua y literatura y que sea más interesante y divertido?

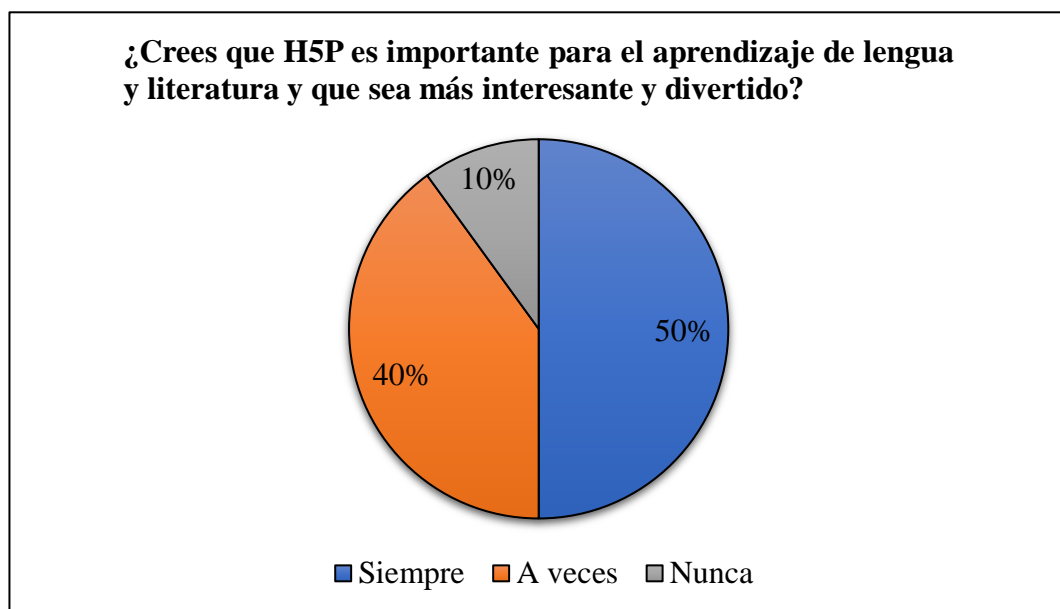
Cuadro No. 19

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 14	5	4	1	10
Total	50%	40%	10%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 16



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante las encuestas realizadas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, se obtuvieron los siguientes resultados de acuerdo el 50% de los estudiantes indicó que siempre cree que H5P es importante para el aprendizaje de lengua y literatura y que lo hace más interesante y divertido, mientras que el 40% mencionó que a veces lo cree y el 10% restante afirmó que nunca lo cree. Además de hacer el aprendizaje más interesante y divertido, H5P ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades prácticas y cognitivas importantes en lengua y literatura, como la comprensión lectora, el análisis crítico de textos, la escritura y la gramática.

Pregunta 15: ¿Los docentes han utilizado H5P como herramienta de refuerzo académico en lengua y literatura?

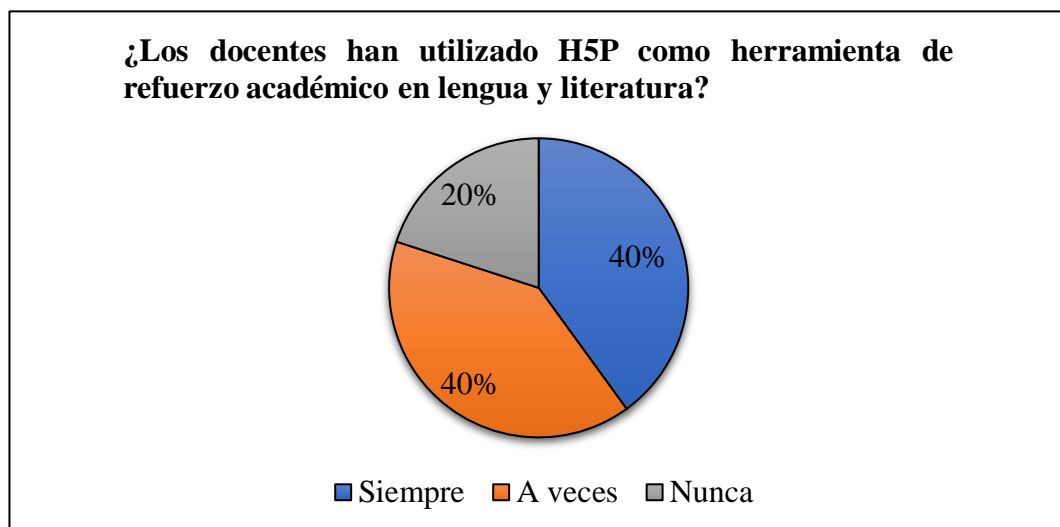
Cuadro No. 20

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 15	4	4	2	10
Total	40%	40%	20%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 17



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante las encuestas realizadas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, se obtuvieron los siguientes resultados el 50% de los estudiantes indicó que siempre los docentes han utilizado H5P como herramienta de refuerzo académico en lengua y literatura, mientras que el 40% mencionó que a veces lo hacen y el 20% restante afirmó que nunca lo hacen. La herramienta digital H5P ha sido utilizada por muchos docentes como herramienta de refuerzo académico en lengua y literatura debido a su capacidad para crear actividades interactivas y enriquecidas que permiten a los estudiantes practicar y revisar conceptos de manera efectiva y motivadora.

Pregunta 16: ¿Conoces los beneficios de uso de H5P como complemento a las clases de lengua y literatura?

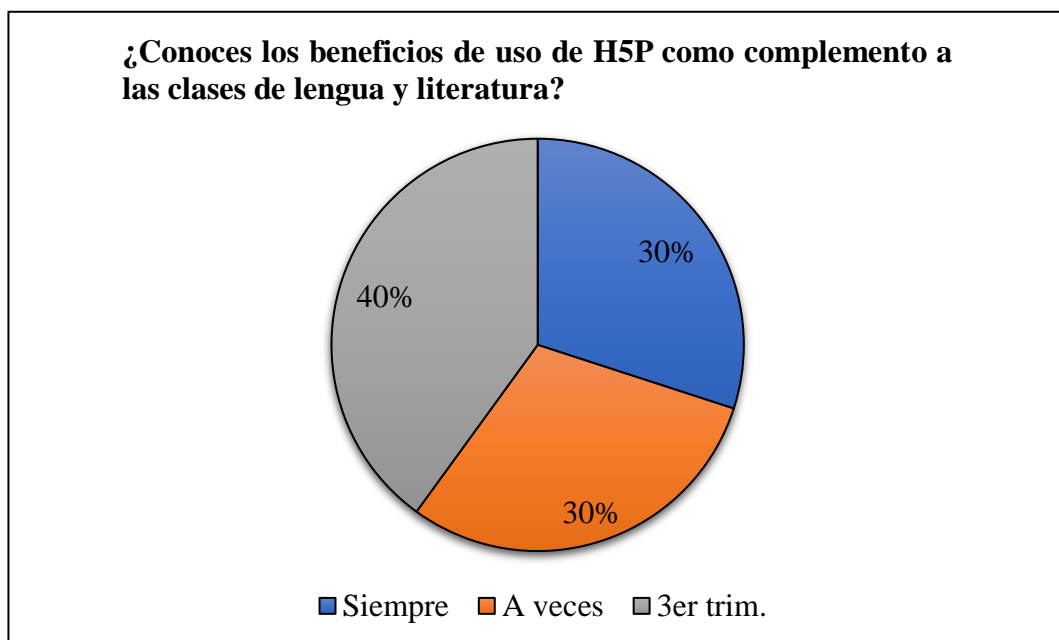
Cuadro No. 21

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 16	3	3	4	10
Total	30%	30%	40%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 18



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante las encuestas aplicadas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, se lograron obtener los siguientes resultados el 30% de los estudiantes indicó que siempre conocía los beneficios del uso de H5P como complemento a las clases de lengua y literatura, mientras que el 30% mencionó que a veces lo conocía y el 40% restante afirmó que nunca lo conocía. El uso de H5P como complemento a las clases de lengua y literatura mejoró la experiencia de aprendizaje al ofrecer una forma interactiva, dinámica y personalizada de abordar los conceptos y temas relacionados con el idioma y la literatura.

Pregunta 17: ¿Estás de acuerdo y saber si estás progresando en tus habilidades de lengua y literatura utilizando H5P?

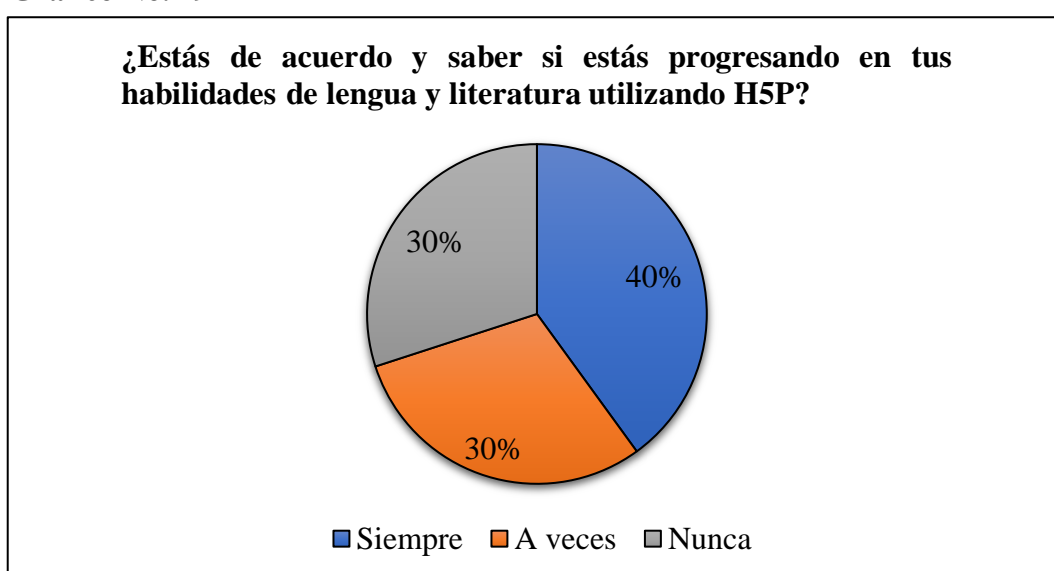
Cuadro No. 22

Ítems	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 17	4	3	3	10
Total	40%	30%	30%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 19



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante las encuestas aplicadas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, se lograron obtener los siguientes resultados, el 40% de los estudiantes indicó que siempre estaban de acuerdo y sabían si estaban progresando en sus habilidades de lengua y literatura utilizando H5P, mientras que el 30% mencionó que a veces lo sabían y el 30% restante afirmó que nunca lo sabían. Es importante recordar que el progreso en las habilidades de lengua y literatura no se limita solo al uso de H5P, sino que depende de la dedicación, la práctica constante y el apoyo educativo proporcionado por los docentes. H5P puede ser una herramienta valiosa como parte de un enfoque integral de aprendizaje y desarrollo de habilidades en lengua y literatura.

Pregunta 18: ¿Consideras que tus compañeros aprovechan al máximo H5P en el aprendizaje de lengua y literatura?

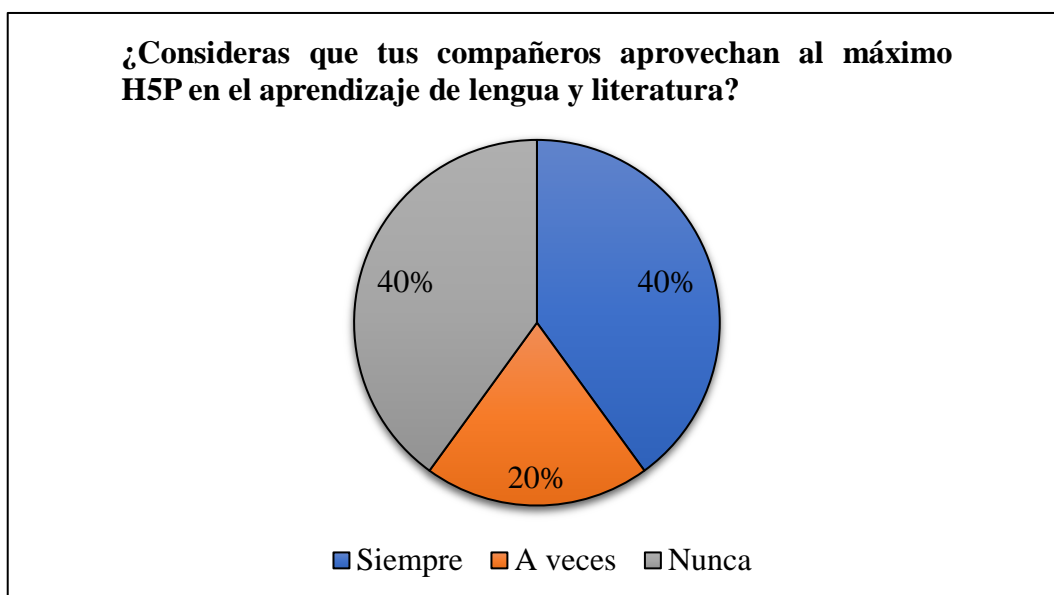
Cuadro No. 23

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 18	4	2	40	10
Total	40%	20%	40%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 20



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante las encuestas cumplidas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, se logró obtener los siguientes resultados el 40% de los estudiantes indicó que siempre consideraban que sus compañeros aprovecharon al máximo H5P en el aprendizaje de lengua y literatura, mientras que el 20% mencionó que a veces lo hacían y el 40% restante afirmó que nunca lo hacían. El aprovechamiento máximo de H5P en el aprendizaje dependió de varios factores, como la planificación adecuada por parte de los docentes, la relevancia y calidad de las actividades diseñadas, el nivel de compromiso de los estudiantes y el uso coherente de H5P como complemento a las clases de lengua y literatura.

Pregunta 19: ¿Crees que es útil utilizar H5P en la enseñanza de lengua y literatura?

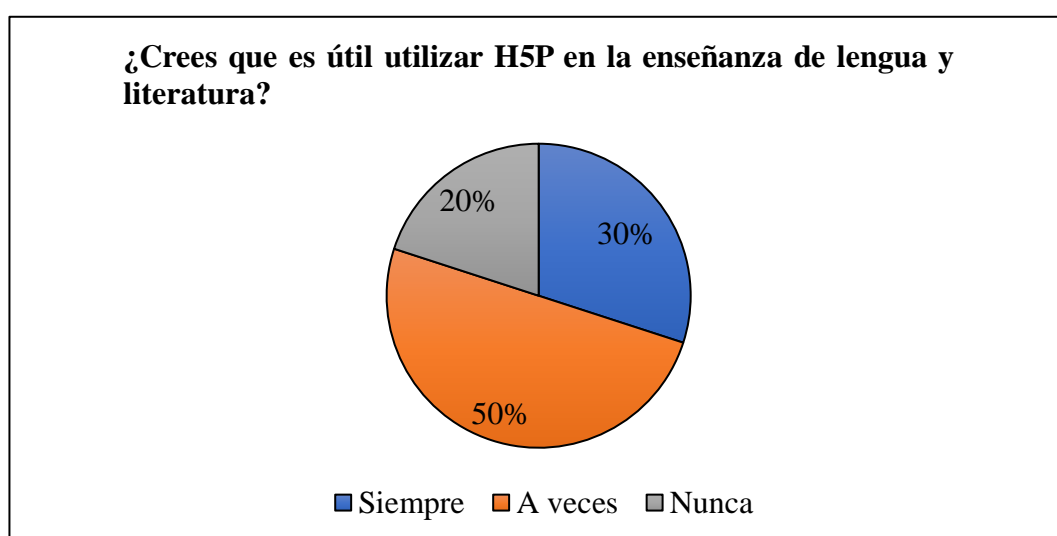
Cuadro No. 24

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 19	3	5	2	10
Total	30%	50%	20%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 21



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante las encuestas aplicadas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, se lograron obtener los siguientes resultados el 30% de los estudiantes indicó que siempre creía que era útil utilizar H5P en la enseñanza de lengua y literatura, mientras que el 50% mencionó que a veces lo creía y el 20% restante afirmó que nunca lo creía. Es importante enfatizar que, si bien H5P fue una herramienta valiosa para la enseñanza de lengua y literatura, su utilidad dependió del diseño y aplicación adecuada por parte de los docentes. Una planificación cuidadosa, la alineación con los objetivos educativos y la integración coherente con otras estrategias pedagógicas fueron clave para aprovechar al máximo el potencial de H5P en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura.

Pregunta 20: ¿Conoces algún otro recurso similar a H5P que puedas utilizar para mejorar tus habilidades en lengua y literatura?

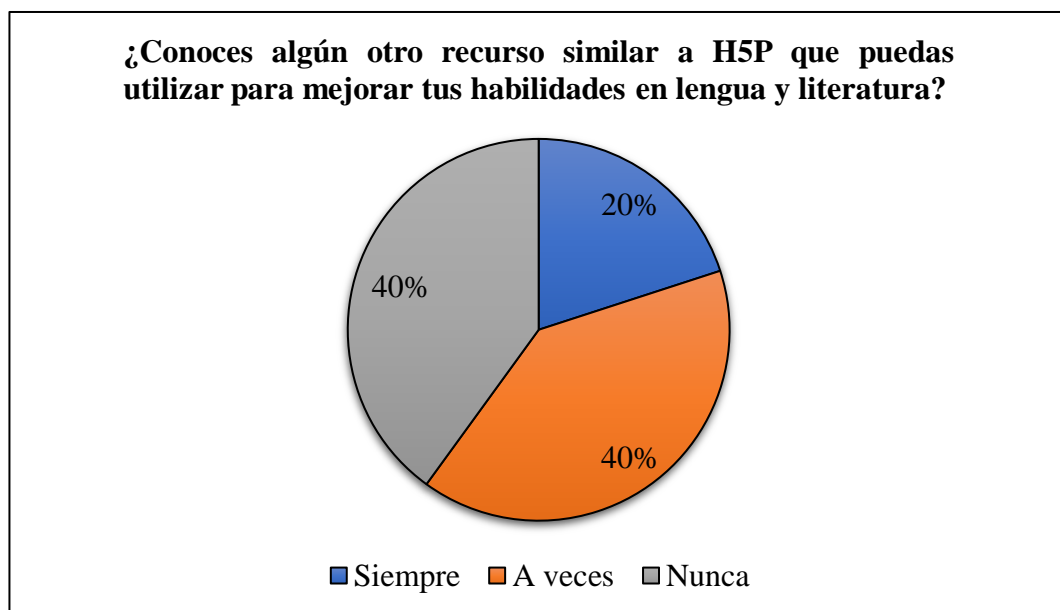
Cuadro No. 25

Items	Siempre	A veces	Nunca	Porcentaje %
Usuario 20	2	4	4	10
Total	20%	40%	40%	100%

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 22



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Mediante las encuestas aplicadas a los 10 estudiantes de Educación General Básica Superior, se lograron obtener los siguientes resultados, el 20% de los estudiantes indicó que siempre conocía algún otro recurso similar a H5P que podían utilizar para mejorar sus habilidades en lengua y literatura, mientras que el 40% mencionó que a veces lo conocían y el 40% restante afirmó que nunca lo conocían. Tener en cuenta que la elección del recurso dependerá de las necesidades y preferencias individuales. Cada recurso tiene sus características y enfoques específicos, por lo que es recomendable probar varios de ellos y ver cuál se adapta mejor a las necesidades personales de aprendizaje en lengua y literatura.

CAPITULO III

Propuesta innovadora de solución al problema

Diseñar actividades interactivas a través de la herramienta web digital H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

Nombre de la propuesta

El aprendizaje de lengua y literatura en la educación general básica superior puede beneficiarse significativamente de herramientas tecnológicas innovadoras que fomenten la interactividad, el compromiso y el refuerzo académico. Por lo tanto, proponemos la creación de una plataforma educativa interactiva llamada Moodle. Esta plataforma estará basada en la tecnología H5P, que permitirá a los estudiantes mejorar sus habilidades lingüísticas y literarias de manera divertida y efectiva.

La presente investigación está enfocada en el tema de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la educación general básica superior. El contenido interactivo Moodle ofrecerá una amplia variedad de actividades interactivas basadas en la tecnología H5P, como cuestionarios, crucigramas, videos interactivos, presentaciones, arrastrar y soltar, y más. Estas actividades estarán diseñadas para abordar diferentes aspectos del lenguaje y la literatura, como gramática, análisis literario, comprensión de lectura y escritura creativa.

La propuesta consiste en conocer la plataforma Moodle y está basada en H5P, una herramienta web innovadora que transformará la enseñanza y el aprendizaje de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. Al integrar tecnología interactiva, personalización y seguimiento del progreso, Moodle ayudará a los estudiantes alcanzar un mayor dominio del lenguaje y la literatura de una manera divertida y efectiva de los estudiantes de Educación General Básica Superior. Los estudiantes podrán acceder a recursos educativos en línea, participar en actividades colaborativas, debatir en foros temáticos, interactuar con videos instructivos y explorar sitios web interactivos, este enfoque establecido en las nuevas tecnologías y en el uso de estrategias pedagógicas innovadoras busca impulsar el aprendizaje activo y autónomo de los estudiantes, y preparándolos para los desafíos del mundo actual dentro del contexto social y cultural de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Manabí”.

Definición del tipo del producto

La herramienta H5P web interactiva y diseñada específicamente para ser utilizada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. Con un enfoque en la interactividad, adaptabilidad y seguimiento del progreso, la herramienta que busca proporcionar una experiencia de aprendizaje efectiva, motivadora y enriquecedora para los estudiantes en esta área específica del currículo escolar. La herramienta web permitirá a los docentes compartir y colaborar en la creación de contenido educativo, lo que fomentará la comunidad educativa y la mejora continua del producto.

Metodología constructivista

Tal como señala Espinoza (2022), la metodología constructivista forma un enfoque pedagógico que se fundamenta en la noción de que los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento mediante la interacción con su entorno, sus experiencias previas y el proceso de reflexión. En lugar de ser receptores pasivos de información, se considera a los estudiantes como individuos activos y participativos en el proceso de aprendizaje. El constructivismo destaca la

importancia del contexto y la experiencia personal del estudiante, así como la construcción de significados a través de la interacción con el contenido y con los demás. Permitir, la metodología constructivista que mejoró en la funcionalidad de la herramienta web H5P a docentes en la creación de contenido educativo. Facilita la construcción colaborativa del conocimiento, la contextualización del aprendizaje, y la promoción de la reflexión y metacognición en el proceso de aprendizaje, especialmente en el área de lengua y literatura.

Contextualización del aprendizaje, se adapta al contexto y las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes. Los docentes pueden diseñar y compartir contenido relevante y significativo que se ajuste a los intereses y experiencias de sus estudiantes, lo que favorece la contextualización del aprendizaje y aumenta la relevancia del material para los alumnos. Enfatiza la reflexión y la metacognición como parte del proceso de aprendizaje.

Al permitir que los docentes colaboren y compartan sus experiencias en la creación de contenido educativo, se fomenta la reflexión sobre sus propias prácticas pedagógicas y la adaptación del contenido para mejorar la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología constructivista, proporcionará actividades educativas interactivas y prácticas que involucren activamente a los estudiantes en la construcción de su conocimiento.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar actividades interactivas a través de la herramienta web digital H5P aplicada como refuerzo académico para mejorar la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de Educación General Básica Superior.

Objetivos específicos

- Identificar las áreas específicas de lengua y literatura en las que H5P ha demostrado ser más efectivo como herramienta de refuerzo.
- Observar las posibles mejoras o áreas de oportunidad para optimizar la experiencia de los estudiantes con H5P.
- Explorar los beneficios percibidos por los estudiantes en términos de motivación, participación y comprensión de los temas de lengua y literatura.

Según Pérez (2020), propone la creación de una serie de recursos educativos interactivos que estén alineados con los contenidos del currículo escolar. Estos recursos servirían como complemento en el aula, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera activa con el material y participar de forma significativa en su proceso de aprendizaje. Diseñar actividades interactivas a través de la herramienta web digital H5P aplicada como refuerzo académico para mejorar la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes, promover su comprensión lectora, fortalecer su capacidad de análisis y reflexión sobre textos literarios, así como estimular su creatividad en la expresión escrita y busca fomentar un proceso de enseñanza y aprendizaje más dinámico, participativo y significativo para los estudiantes.

Fase de análisis

El propósito del proyecto es reforzar el uso adecuado de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior con un total de 27 estudiantes de octavo, noveno y décimo de EGB, Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Manabí”, ubicado el sector rural de la Comuna Amaran

Mesa, Parroquia Puerto Francisco de Orellana, de la Provincia de Orellana, estos estudiantes, con edades entre 12 y 14 años. Mediante el uso adecuado de H5P, los estudiantes de Educación Básica Superior buscan una experiencia de aprendizaje más activa, participativa, flexible y personalizada. Aspiran a mejorar sus habilidades lingüísticas y literarias, a la vez que desarrollan competencias tecnológicas valiosas para su desarrollo integral.

Fase de diseño

El diseño de esta herramienta es un proceso esencial para garantizar su efectividad y pertinencia en el entorno educativo. Comenzando con un análisis de las necesidades de los estudiantes y docentes, se establecen objetivos claros para el refuerzo académico en lengua y literatura. Es esencial comprender las particularidades del currículo escolar y los estándares de aprendizaje para diseñar actividades interactivas que se ajusten a las demandas académicas.

La enseñanza y el aprendizaje de lengua y literatura son aspectos fundamentales en la Educación General Básica Superior, ya que contribuyen al desarrollo de habilidades comunicativas y al análisis crítico de textos literarios. Sin embargo, es común que los docentes enfrenten desafíos para mantener el interés y la participación activa de los estudiantes en estas áreas. En este contexto, la herramienta web interactiva H5P surge la propuesta innovadora para reforzar el aprendizaje y revitalizar las prácticas pedagógicas en el aula. Se ha logrado definir los objetivos, se seleccionan cuidadosamente las actividades interactivas que ofrecerá la herramienta. H5P brinda una amplia variedad de opciones, desde cuestionarios y ejercicios de arrastrar y soltar hasta presentaciones multimedia. La elección de las actividades se basa en su capacidad para promover la participación activa del estudiante y su alineación con los contenidos del currículo. El diseño del contenido educativo es otro aspecto crucial de esta fase. Aquí, los docentes crean preguntas de evaluación, ejercicios de gramática, análisis de textos literarios y actividades de comprensión de lectura. El contenido debe ser claro, relevante y adecuado para el nivel educativo, buscando siempre estimular el pensamiento crítico y la reflexión.

La interfaz y la experiencia de usuario son componentes fundamentales para el éxito de la herramienta. Una navegación intuitiva y una estructura clara del contenido permitirán que los estudiantes interactúen de manera fluida con la herramienta, facilitando su acceso a las actividades y el seguimiento de su progreso. En esta fase de diseño, también es importante considerar la inclusión de elementos gamificados, como recompensas o puntos, para motivar a los estudiantes a participar y mantener su interés. La gamificación puede ser un poderoso incentivo para el aprendizaje, convirtiendo el refuerzo académico en una experiencia divertida y gratificante.

Como menciona López (2019), los estudiantes puedan acceder y aprovechar la experiencia de aprendizaje en el uso adecuado a la herramienta digital H5P, sea fácilmente integrable con las plataformas de gestión del aprendizaje utilizadas en la Educación General Básica Superior, asegurando así una implementación sin problemas en el entorno educativo. Al considerar las necesidades de los estudiantes estableció objetivos claros, diseñando actividades interactivas relevantes y crear una interfaz accesible, los docentes pueden proporcionar a sus estudiantes una experiencia educativa enriquecedora y efectiva, fortaleciendo de esta manera el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación General Básica Superior.

Fase de desarrollo

El desarrollo de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, se llevaron a cabo diversas acciones para concretar este valioso recurso educativo. Esta etapa fue esencial para dar vida a la propuesta diseñada previamente.

Se crearon actividades interactivas seleccionadas durante la fase de diseño, incluyeron cuestionarios, ejercicios de solución, análisis de escoger las respuestas correctas, actividades de comprensión de lectura y otras actividades adaptadas a los objetivos pedagógicos y contenidos educativos definidos. Cada actividad fue

cuidadosamente diseñada para brindar una experiencia de aprendizaje efectiva y significativa.

El contenido educativo también se desarrolló minuciosamente. Se redactaron preguntas, se seleccionaron textos literarios relevantes y se prepararon materiales multimedia para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes. Todo el contenido se adaptó a los niveles de la Educación General Básica Superior, asegurando que fuera comprensible y adecuado para los estudiantes.

La interfaz de usuario fue diseñada para ser intuitiva y atractiva. Se buscó que los estudiantes pudieran acceder fácilmente a las actividades interactivas y navegar sin dificultades por la herramienta. La usabilidad y accesibilidad fueron aspectos prioritarios en el diseño, garantizando que todos los estudiantes, incluidos aquellos con necesidades especiales, pudieran utilizar la herramienta sin problemas.

En el proceso de desarrollo, también se integraron elementos gamificados para motivar a los estudiantes. Se incorporaron recompensas, puntos e insignias como incentivos para su participación y su progreso en el aprendizaje. Estos elementos gamificados resultaron ser una estrategia efectiva para mantener el interés y la motivación de los estudiantes durante su experiencia educativa. Además, se realizaron pruebas piloto con estudiantes y docentes para evaluar la efectividad de la herramienta. Los comentarios y sugerencias obtenidos en estas pruebas fueron fundamentales para realizar ajustes y mejoras, asegurando así que la herramienta cumpliera con las expectativas y necesidades de los usuarios finales.

Según Oliveira (2020), la integración de la herramienta con las plataformas educativas utilizadas en la Educación General Básica Superior simplificó su implementación en el aula y su utilización tanto por parte de los docentes como de los estudiantes. En el desarrollo de la herramienta web interactiva H5P se reforzó la enseñanza y el aprendizaje de lengua y literatura, se generaron y diseñaron actividades interactivas para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación General Básica Superior, promoviendo una educación más dinámica, participativa y significativa.

Proyecto de implementación

Mediante el proceso de implementación del proyecto que buscaba integrar la herramienta web interactiva H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, se llevaron a cabo una serie de acciones estratégicas y cuidadosamente planificadas que transformaron significativamente el proceso educativo.

Se presentó la propuesta del proyecto a las autoridades educativas, docentes y padres de familia, destacando los beneficios potenciales de la herramienta H5P para el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes. Se realizaron reuniones y presentaciones, donde se explicaron los objetivos y el enfoque constructivista que sustentó la iniciativa del proceso de la investigación. La aceptación y entusiasmo de los diferentes actores fueron cruciales y de esta manera inició con la investigación “herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior”.

Una vez aprobado el proyecto, se procedió a capacitar a los docentes en el uso efectivo de la herramienta H5P y en la creación de actividades interactivas relevantes y adecuadas para los contenidos curriculares. Las sesiones de capacitación fomentaron la creatividad y la exploración de nuevas metodologías pedagógicas, empoderando a los docentes para que se convirtieran en facilitadores activos del proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

El siguiente paso fue la adaptación y personalización de la herramienta H5P a las necesidades y características específicas de la Educación General Básica Superior. Se crearon actividades interactivas que abordaban temas de gramática, comprensión de lectura, análisis literario y expresión escrita, tomando en cuenta el nivel de los estudiantes y sus intereses particulares. La inclusión de elementos gamificados se mostró como una estrategia efectiva para mantener el compromiso y el entusiasmo de los estudiantes.

Durante la implementación en el aula, se realizó un seguimiento cercano del progreso de los estudiantes y se recopiló retroalimentación sobre su experiencia con la herramienta H5P. Las evaluaciones formativas y las sesiones de discusión con los estudiantes permitieron ajustar las actividades y el contenido para satisfacer sus necesidades y preferencias de aprendizaje. La herramienta H5P también se integró exitosamente con las plataformas educativas utilizadas en la institución, facilitando su acceso y uso por parte de los estudiantes dentro y fuera del aula. Los docentes tuvieron la flexibilidad de asignar actividades interactivas como tareas o para repasar conceptos clave, lo que permitió un aprendizaje más autónomo y personalizado.

En el desarrollo de proyecto de investigación se pudo observar un cambio significativo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje de lengua y literatura. La herramienta H5P se convirtió en un recurso valioso que promovía el interés y la motivación por el estudio, y estimulaba la exploración y el desarrollo de habilidades críticas de comprensión y expresión. Los resultados de las evaluaciones mostraron mejoras en el rendimiento académico y un mayor dominio de las competencias lingüísticas y literarias.

El proyecto de implementación de la herramienta web interactiva H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior demostró ser un éxito significativo. Mediante una planificación estratégica, capacitación docente, personalización del contenido y el uso adecuado de la tecnología educativa, se logró transformar la experiencia educativa de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje activo, significativo y enriquecedor. La herramienta H5P se convirtió en una aliada poderosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, demostrando su potencial para mejorar la educación y preparar a los estudiantes para enfrentar los retos del siglo XXI.

Perfil: Herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza, aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

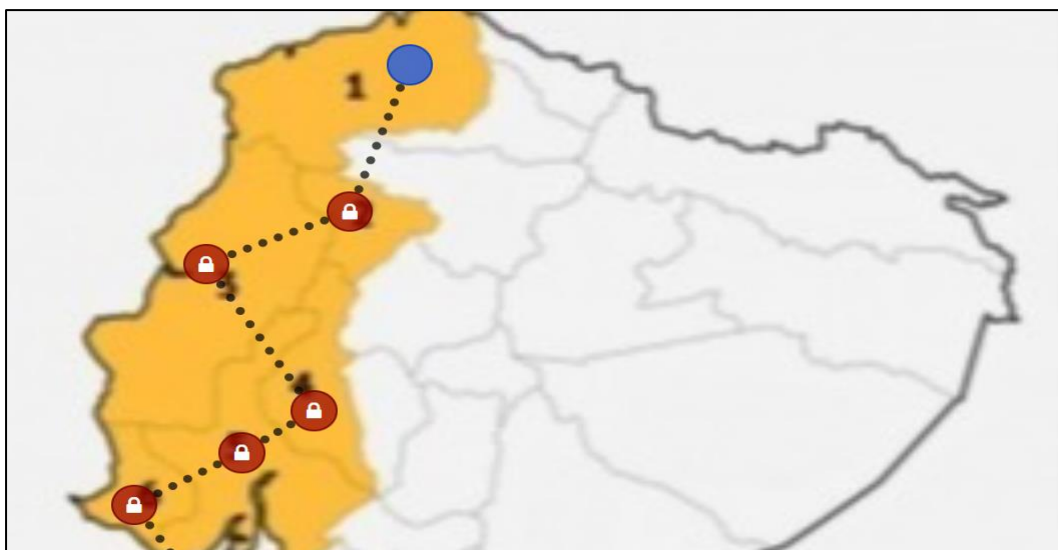
Objetivo: Evaluar el impacto del uso de la herramienta web interactiva H5P como

refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, con actividades interactivas relacionados a las 4 regiones del Ecuador.

REGIÓN COSTA ECUATORIANA

Contenido de lectura: La región costa es una zona geográfica que se extiende a lo largo de las costas de océanos, mares y otros cuerpos de agua. A lo largo de la historia, las regiones costeras han desempeñado un papel crucial en el desarrollo de la humanidad, ya que han sido centros de comercio, intercambio cultural y actividad económica. Desde los primeros asentamientos humanos, las comunidades costeras han dependido de los recursos marinos para alimentarse y comerciar. A lo largo de las eras, diversas civilizaciones han surgido y florecido en las regiones costeras, aprovechando la proximidad al agua para actividades pesqueras, comercio marítimo y navegación. Las ciudades portuarias se convirtieron en puntos clave para el intercambio de bienes y culturas, facilitando la conectividad entre diferentes partes del mundo. Además, las regiones costeras a menudo han sido testigos de eventos históricos significativos, como exploraciones marítimas, colonización y conflictos navales.

Figura No. 1 Mapa interactivo de la Región Costa.



Elaborado por: Andi, (2023)

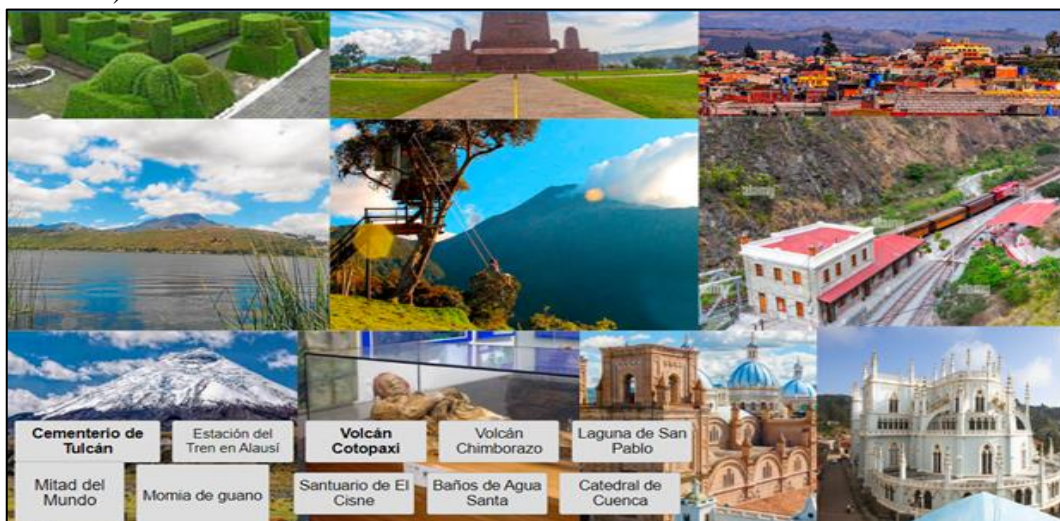
Fuente: <https://h5p.org/node/1471322>

Para observar el ejemplo de la herramienta web del H5P ingresar dando el clic en el siguiente enlace: <https://h5p.org/node/1471322>

REGIÓN SIERRA ECUATORIANA

Contenido de lectura: La región Sierra de Ecuador tiene una rica historia que abarca desde la época preincaica hasta la actualidad. Antes de la llegada de los españoles, la región estaba habitada por diversas culturas indígenas, como los Quitu-Caras y los Cañaris, que dejaron legados arqueológicos como la ciudad de Ingapirca. Con la llegada de los españoles a la Sierra experimentó la colonización y la fundación de ciudades como Quito. Durante la época colonial, la región fue un importante centro administrativo y cultural. La lucha por la independencia en el siglo XIX tuvo un impacto significativo en la Sierra, marcando el inicio de la república de Ecuador en 1830. A lo largo del siglo XX, la región Sierra ha sido testigo de desarrollos económicos, políticos y sociales. La migración rural-urbana ha llevado a un crecimiento de las ciudades, y la Sierra ha sido escenario de eventos clave en la historia contemporánea de Ecuador, como movimientos sociales y políticos. Hoy en día, la región Sierra es una parte integral de la identidad ecuatoriana, con una mezcla de tradiciones indígenas y una influencia marcada por la colonización española. Las ciudades como Quito y Cuenca son centros culturales y urbanos importantes en el país.

Figura No. 2 Atractivos turísticos de la Región Sierra (ordene la respuesta correcta).



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: <https://h5p.org/node/1471320>

Observe la herramienta web del H5P ingresar dando el clic en el siguiente enlace: <https://h5p.org/node/1471320>

REGIÓN ORIENTE O AMAZONÍA ECUATORIANA

Contenido de lectura: La región oriental o amazónica de Ecuador tiene una historia fascinante que abarca períodos precolombinos, la colonización y la contemporaneidad. Antes de la llegada de los europeos, esta vasta selva estaba habitada por diversas culturas indígenas, como los Shuar y los Achuar, que mantenían una estrecha relación con la exuberante selva amazónica. A lo largo del tiempo, la Amazonía ha sido escenario de exploraciones, la fiebre del caucho y la explotación petrolera, impactando significativamente a sus habitantes y al medio ambiente. En las últimas décadas, los pueblos indígenas han desempeñado un papel crucial en la defensa de sus tierras y modos de vida frente a las presiones económicas y ambientales.

Figura No. 3 Región Oriental o Amazonia (complete los capitales).

! Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

Por favor, complete el texto con las capitales de las provincias de la Amazonía ecuatoriana:

Nueva Loja, El Coca, Puyo, Tena, Zamora, Macas

es la capital de Sucumbíos*

es la capital de Zamora Chinchipe

es la capital de Pastaza

es la capital de Morona Santiago

es la capital de Orellana

Reuse Embed H5P

New to H5P? Read the [installation guide](#) to get H5P on your own site.

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: <https://h5p.org/node/1471319>

Región Oriental o Amazonia ecuatoriana a través del link,
<https://h5p.org/node/1471319>

REGIÓN INSULAR O GALÁPAGOS ECUATORIANA

Contenido de lectura: Las Islas Galápagos, parte de la región insular ecuatoriana, tienen una historia única y crucial en la evolución científica y la conservación por marineros españoles, las islas fueron inicialmente conocidas por su fauna única, que más tarde inspiraría las teorías evolutivas de Charles Darwin. Durante muchos años, las Galápagos fueron utilizadas como punto de escala para barcos que viajaban por el Pacífico. Sin embargo, en el siglo XIX, el archipiélago se convirtió en un foco de atención científica con la visita de Darwin. Sus observaciones de la variabilidad de las especies en las islas influyeron en su teoría de la evolución por selección natural.

A medida que la población humana y las actividades económicas se desarrollaron en las islas, también surgieron preocupaciones sobre la conservación de la biodiversidad única. En 1959, las Galápagos se convirtieron en el primer parque nacional de Ecuador, y en 1978, fueron declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. Las Islas Galápagos son un laboratorio vivo para la investigación científica y un destino turístico reconocido.

Figura No. 4 Video interactivo de la Región Insular o Galápagos.



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: <https://h5p.org/node/1471318>

Conoce de la Región Insular o Galápagos a través del siguiente link,
<https://h5p.org/node/1471318>

Cuadro No. 26 Plan de acción - diseño de las actividades.

	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS
PLANIFICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar actividades interactivas a través de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Manabí”. 	<ul style="list-style-type: none"> Se identificó los recursos digitales utilizados por los docentes para la enseñanza de lengua y literatura. Se relacionó el aprendizaje de los estudiantes con la metodología aplicada por los docentes de lengua y literatura. Se determinó la incidencia del uso de recursos digitales interactivos en el gusto por aprender lengua y literatura de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop Internet Herramienta H5P
SOCIALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Socializar de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior 	<ul style="list-style-type: none"> Impartió el conocimiento a los docentes y estudiantes de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. Uso adecuado de la herramienta H5P. Importancia de la herramienta web H5P. 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop Internet Proyector Herramienta H5P

APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cumplió cada una de las actividades acerca de herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Internet • Proyector • Herramienta H5P
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar del uso adecuado de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura con los estudiantes de Educación General Básica Superior. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento del proceso de las actividades desarrollados por los estudiantes. • Aplicación de un foro, videos, juegos con preguntas del tema del proyecto de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Internet • Proyector • Herramienta H5P • Celular

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Actividades

Proyecto de culminación

El presente trabajo de investigación busca relatar la experiencia pasada en la implementación de la herramienta web interactiva H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. Durante el periodo de implementación, se buscó aprovechar las ventajas de esta herramienta para mejorar la comprensión, participación y el interés de los estudiantes en las asignaturas de lengua y literatura. La incorporación de tecnología en el aula se había convertido en una necesidad para adaptarse a las nuevas tendencias educativas y el aprendizaje digital. La herramienta H5P se presentaba como una opción atractiva, permitiendo la creación de contenidos interactivos y dinámicos que estimularan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes, en colaboración con expertos en tecnología educativa, desarrollaron una variedad de actividades interactivas con H5P, como cuestionarios de comprensión lectora, crucigramas con términos literarios, presentaciones interactivas sobre obras literarias relevantes y ejercicios de redacción.

Durante la implementación, se observó que los estudiantes se mostraban más involucrados en las clases y las tareas. La interactividad y el uso de recursos multimedia despertaron su interés y estimularon su curiosidad por la lengua y la literatura. La retroalimentación inmediata proporcionada por las actividades de H5P permitió a los estudiantes identificar sus áreas de mejora y, al mismo tiempo, reforzar sus fortalezas. Además, H5P demostró ser una herramienta valiosa para la personalización del aprendizaje. Los educadores pudieron adaptar el contenido a las necesidades individuales de los estudiantes, atendiendo a diferentes estilos de aprendizaje y ritmos de progreso.

La implementación de H5P también generó una mayor colaboración entre los estudiantes, ya que algunas actividades requerían trabajo en equipo. Esto fomentó el desarrollo de habilidades sociales y promovió un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor. En retrospectiva, la implementación de la herramienta web interactiva H5P como refuerzo académico en la enseñanza de lengua y literatura resultó ser una experiencia enriquecedora y exitosa.

Fase de evaluación

Introducción

La tecnología ha revolucionado la forma en que aprendemos y enseñamos. En la era digital, las herramientas interactivas se han convertido en aliados fundamentales para mejorar la experiencia educativa. Entre estas herramientas, H5P se destaca por su versatilidad y capacidad para crear actividades interactivas en línea. En el trabajo de la investigación se evaluó mediante el diseño y la aplicación de H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

Desarrollo

El uso de H5P como refuerzo académico en la enseñanza de lengua y literatura ha demostrado ser una estrategia altamente efectiva. La herramienta ofrece una variedad de actividades interactivas que involucran a los estudiantes de manera activa y dinámica. La creación de cuestionarios, ejercicios de completar espacios en blanco, ordenar oraciones y asociar términos literarios, entre otros, ha permitido que los estudiantes refuercen sus conocimientos y habilidades en un entorno interactivo y estimulante.

Durante la fase de evaluación de H5P en el aula, se observó un aumento significativo en el compromiso de los estudiantes con el contenido de lengua y literatura. La naturaleza interactiva de las actividades generó un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador. Los estudiantes se mostraron entusiasmados al participar en las diferentes actividades, y la retroalimentación inmediata que proporcionaba la herramienta contribuyó a una mejor comprensión de los conceptos estudiados. Además, H5P facilitó la adaptación y personalización de los materiales educativos. Los docentes pudieron diseñar actividades específicas para abordar las necesidades individuales de los estudiantes. Esto permitió atender a diversos estilos de aprendizaje y ritmos de comprensión, lo que promovió una mayor inclusión en el aula.

La herramienta también ofreció ventajas en cuanto a la evaluación del progreso de los estudiantes. Los docentes pudieron realizar un seguimiento en tiempo real de los resultados de las actividades, identificando fortalezas y áreas de mejora en el aprendizaje. Esto proporcionó información valiosa para la retroalimentación individualizada y la planificación de futuras estrategias pedagógicas.

Conclusión

Según Laurillard (2002), la herramienta web interactiva H5P se ha posicionado un recurso valioso para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de lengua y literatura en la Educación General Básica Superior. Su flexibilidad, capacidad para generar actividades interactivas y la opción de ajustar el contenido según las necesidades de los estudiantes han mejorado notablemente la dinámica educativa en el entorno escolar. La fase de evaluación ha evidenciado un incremento significativo en la participación y la dedicación de los estudiantes, acompañado de una mejora en su comprensión de los conceptos abordados.

Estructura de la propuesta

Para estructurar la propuesta, la educación se enfrentaba a desafíos significativos en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. Los docentes lidiaban con la dificultad de mantener el interés de los estudiantes y adaptar los materiales educativos a sus necesidades individuales. Sin embargo, con el avance de la tecnología, se abrieron nuevas oportunidades para mejorar la experiencia educativa. En este sentido, la herramienta web interactiva H5P fue aplicada como refuerzo académico, marcando un cambio radical en la forma de enseñar y aprender.

La implementación de H5P como refuerzo académico demostró ser altamente efectiva. Los docentes diseñaron actividades interactivas como cuestionarios, ejercicios de completar espacios en blanco y ordenar oraciones. Los estudiantes participaron activamente en estas dinámicas y recibieron retroalimentación inmediata, lo que les permitió comprender mejor los conceptos

estudiados. Este enfoque contrastaba con las clases magistrales y tareas monótonas que caracterizaban el pasado, logrando así captar el interés y la motivación de los estudiantes.

La utilización de H5P como herramienta de refuerzo académico abordó los desafíos de personalización en el aula. Los docentes pudieron adaptar las actividades según el nivel de comprensión y ritmo de aprendizaje de cada estudiante. Esta flexibilidad era inalcanzable en el pasado con los métodos tradicionales de enseñanza. La interactividad de H5P permitió que los estudiantes trabajaran a su propio ritmo y enfocaran sus esfuerzos en áreas que necesitaban más atención.

Se evaluó el progreso de los estudiantes era un proceso complicado. Los docentes dependían de exámenes escritos y tareas tradicionales, lo que no siempre reflejaba el verdadero nivel de aprendizaje de los estudiantes. Con H5P, la evaluación se volvió más eficiente y precisa. Los docentes pudieron rastrear en tiempo real el rendimiento de los estudiantes, identificando sus fortalezas y áreas de mejora. Esta evaluación más detallada permitió brindar retroalimentación individualizada y ajustar el enfoque de enseñanza en el pasado.

La herramienta web interactiva H5P ha transformado la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior. En el pasado, la educación se enfrentaba a obstáculos en la motivación y personalización del aprendizaje. Sin embargo, con H5P como refuerzo académico, se logró un cambio significativo en la dinámica del aula, fomentando la participación activa de los estudiantes y mejorando su comprensión de los conceptos estudiados. En el pasado, el uso de H5P marcó un punto de inflexión en el proceso educativo, ofreciendo nuevas posibilidades para el aprendizaje efectivo y significativo.

Evaluación de la propuesta innovadora

La evaluación de la propuesta innovadora implementada mostró un cambio positivo en la educación. Las actividades interactivas y el uso de H5P como herramienta de refuerzo académico marcaron un antes y un después en la enseñanza

y aprendizaje de lengua y literatura. Los resultados obtenidos respaldaron la efectividad de esta propuesta y abrieron nuevas perspectivas para el futuro de la educación, dejando atrás las limitaciones del pasado y abrazando el potencial de la innovación.

Valoración de la propuesta

Superó las limitaciones del pasado y abriendo nuevas oportunidades para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. La personalización, la interactividad y la retroalimentación inmediata que ofrece H5P son elementos claves que enriquecen la experiencia educativa y abren nuevas posibilidades para el futuro de la enseñanza y aprendizaje. La propuesta se centra en evaluar el impacto concreto del uso de H5P en el aprendizaje de conceptos clave de lengua y literatura, lo cual es fundamental para determinar la efectividad de la herramienta y su contribución al logro de objetivos educativos específicos.

- **Relevancia pedagógica:** El enfoque en el refuerzo académico mediante el uso de una herramienta interactiva como H5P se consideró relevante para abordar las necesidades de los estudiantes y promover un aprendizaje más activo y participativo en el área de lengua y literatura.
- **Potencial de mejora:** La evaluación del impacto permite identificar áreas de mejora en la implementación de H5P y en las estrategias de enseñanza asociadas, lo cual es crucial para iterar y optimizar el uso de la herramienta en el futuro.
- **Contribución a la investigación educativa:** La propuesta de llevar a cabo una evaluación del impacto también se valoró por su contribución al cuerpo de conocimientos en el campo de la enseñanza y el aprendizaje de lengua y literatura, proporcionando evidencia empírica sobre la efectividad de las herramientas tecnológicas en este contexto.

1. Solicitud de aceptación para valorar la propuesta.

Oficio dirigido al Inspector General de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Manabí” para que autorice realizar la valoración de la propuesta.

2. Matriz de valoración de la propuesta.

La propuesta de utilizar la herramienta web interactiva H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior fue valorada positivamente con los estudiantes. Se consideró que esta herramienta ofreció un enfoque innovador y efectivo para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes en este campo específico.

Algunos de los aspectos que se destacaron en la valoración fueron:

Innovación tecnológica: La integración de una herramienta web interactiva como H5P se percibió como una forma de aprovechar las tecnologías digitales para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Interactividad: Se reconoció el valor de la interactividad que ofrece H5P, ya que permite a los estudiantes participar activamente en su aprendizaje y brinda oportunidades para la práctica y la retroalimentación inmediata.

Adaptabilidad: La capacidad de H5P para crear una variedad de actividades interactivas, como cuestionarios, juegos y presentaciones multimedia, se consideró beneficiosa para abordar diferentes estilos de aprendizaje y adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.

Aplicación específica: La propuesta de aplicar H5P en el contexto de la enseñanza de lengua y literatura se vio como especialmente relevante, ya que estas áreas suelen beneficiarse de enfoques más dinámicos y prácticos para promover la comprensión y el análisis de textos.

Cuadro No. 27 Tabla de resultado de la ficha de valoración propuesta por especialistas.

Aspecto de valoración	Resumen de evaluación	A	P. A	N. A
Innovación	Enfoque novedoso que supera el en aprendizaje de los estudiantes.	100%	0%	0%
Uso de tecnología	Incorporación efectiva de H5P para mejorar la educación.	100%	0%	0%
Personalización	Adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes.	100%	0%	0%
Efectividad	Mejora significativa en la comprensión y participación de los estudiantes.	100%	0%	0%
Retroalimentación	Retroalimentación inmediata y valiosa para el aprendizaje.	100%	0%	0%
Impacto	Potencial para transformar positivamente la educación.	100%	0%	0%
Total		100%	0%	0%
Porcentaje		100%	0%	0%

A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; NA: Nada Aceptable

Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Propuesta

3. Análisis e interpretación de resultados de la valoración.

El análisis e interpretación de los resultados de la valoración de la propuesta de implementar la herramienta web interactiva H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior altamente positiva y una clara validación de la propuesta innovadora. El aspecto de personalización también ha sido ampliamente elogiado en la valoración. Los docentes han podido adaptar las actividades interactivas según las necesidades individuales de cada estudiante.

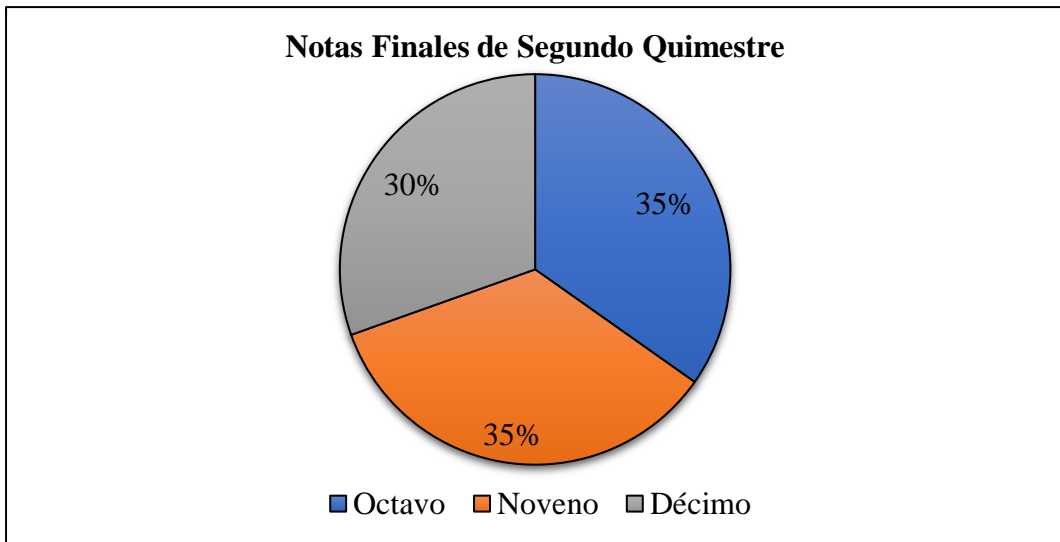
El impacto de la propuesta es evidente en la valoración y los resultados muestran que esta estrategia innovadora tiene el potencial de transformar positivamente la educación. Los docentes y estudiantes han experimentaron un cambio positivo en la dinámica del aula, lo que ha repercutido en un mayor interés y participación en las clases de lengua y literatura.

Resultados de la implementación de la propuesta de los estudiantes de Educación General Básica Superior.

Calificaciones de los estudiantes

A continuación, se detalla las notas finales de segundo quimestre obtenidas de los estudiantes de octavo, noveno y décimo Año de Educación General Básica Superior.

Gráfico No. 23



Elaborado por: Andi, (2023)

Fuente: Notas final de segundo quimestre

Análisis e interpretación

Los resultados de la valoración han confirmado que la propuesta innovadora de implementar H5P como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior ha tenido un impacto transformador en la educación. La innovación, el uso efectivo de la tecnología, la personalización y la efectividad han sido los pilares clave de este enfoque exitoso.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El uso de la herramienta web interactiva H5P ha demostrado ser efectivo en el refuerzo del aprendizaje de lengua y literatura, mejorando la comprensión de los conceptos y aumentando la participación de los estudiantes.
- La percepción de los estudiantes sobre H5P en su mayoría es positiva, destacando su capacidad para hacer las clases más dinámicas y estimulantes, así como su utilidad para reforzar lo aprendido en el aula.
- A pesar de las ventajas evidentes, la implementación de H5P también presenta desafíos, como la necesidad de capacitación docente y el acceso a recursos tecnológicos adecuados, que deben abordarse para garantizar su efectividad a largo plazo.

Recomendaciones

- Capacitar a los docentes en el uso efectivo de la herramienta H5P, proporcionando orientación sobre cómo integrarla de manera coherente en el plan de estudios de lengua y literatura.
- Promover la disponibilidad de recursos tecnológicos adecuados en las instituciones educativas para garantizar el acceso de todos los estudiantes a las actividades interactivas creadas con H5P.
- Fomentar la colaboración entre docentes y estudiantes para explorar nuevas formas creativas de utilizar H5P en el aula, aprovechando su versatilidad para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y objetivos educativos.

BIBLIOGRAFÍA

- A. Chiecher. (2013). Interacciones entre alumnos en entornos mediados por Tics. AIESAD, 16, 85– 107. Acosta, C., and Villegas, B. (2013).
- Alberdi, L. (2019). ¿Qué puede hacer H5p por mis alumnos? Centro Nacional de Desarrollo Curricular En Sistemas No Propietarios.
- Altamirano, Sergio Abdías; Lera, J. A. (2017). Futuro de los tics para una educación incluyente. II Congreso Sobre Desigualdad Social, Económica y Educativa En El Siglo XX, 1, 416–428.
- Arias Zari, J. G. (22 de septiembre de 2017). METODOLOGÍA QUE DEBE APLICAR EL DOCENTE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. Obtenido de UTMACH:
- Barrera Rumazo, K. F. (2021). La Herramienta Multimedia Interactiva H5P y su efecto en el desarrollo del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Milagro.
- BARRERA RUMAZO, K. F. (2021). La Herramienta Multimedia Interactiva H5P y su efecto en el desarrollo del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Universidad de Milagro: Tesis de maestría.
- Barrios, M. C., Pérez, M. L., & de Amado, B. J. (2020). Herramienta H5P como recurso didáctico en la enseñanza de la gramática española en Educación Secundaria Obligatoria. In International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN20 Proceedings) (pp. 7318-7327).
- Canese Caballero, V., & Castillo Alvarenga, M. B. (2020). El uso de la herramienta H5P para la creación de lecciones interactivas de idiomas: opciones, posibilidades, limitaciones y dificultades. Revista Paraguaya de Educación a Distancia.
- Castro-Durán, L., Fonseca-Grandón, G., Herrera-Gacitúa, O., Cid-Anguita, J., & Aillon-Neumann, M. (2022). Perfil del formador de formadores: una revisión sistemática de literatura. Educación y Educadores, 25(1), 1-16.doi: <https://doi.org/10.5294/edu.2022.25.1.4>
- Cedeño, M., Yépez, Y., Vidal, M., & Delgado, J. (2020). Gestión docente y desempeño profesional en la formación de formadores en el área administrativa. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(3), 956-968. doi: <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i3.956>

- Contreras, A., Vega, C., & Duran, R. (2019). H5P, una herramienta digital para la creación de actividades interactivas en el ámbito educativo. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (54), 187-200.
- Criollo Guartan, N. R. (2018). Influencia del uso de los materiales didácticos en el aprendizaje del área de Lengua y literatura de los estudiantes de quinto grado de Educación general básica de la unidad educativa 3 de noviembre año lectivo 2017-2018. CUENCA: Universidad Salesiana sede CUENCA.
- Dávila, M. (2020). M-Learning: características, ventajas y desventajas, uso. *Revista Docentes 2.0*, 8(1), 50-52. doi: <https://doi.org/10.37843/rted.v8i1.80>
- Delgado, R. (2019). El M-Learning, las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso autónomo de aprendizaje. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(3), 29-38. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047179>
- Díaz Barriga, A., & Luna Miranda, A. (2014). Metodología de la investigación educativa: Aproximaciones para comprender sus estrategias. México: Ediciones Díaz de Santos.
- Entornos virtuales como apoyo a la docencia universitaria presencial: utilidad de Moodle. *Anuario Jurídico Y Económico Escorialense*, XLIII, 273– 302. López, C. (2015).
- Fuentes, M., & López, D. (2019). Herramienta H5P para el desarrollo de recursos interactivos en educación. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 7(2), 96-104.
- García, J. A., & Rojas, D. (2020). Elaboración de contenido interactivo con H5P para la enseñanza del idioma inglés. *Apertura*, 12(2), 49-63.
- Gobierno Ecuador. (2008). Constitución del Ecuador. Ecuador: Registro oficial. Hernández, R. M. (10 de 03 de 2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas.
- Importancia del uso de las plataformas virtuales H5P en la formación para favorecer el cambio de actitud hacia las TIC; Estudio de caso: Universidad del Magdalena, Colombia. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa Vygotsky Ausubel Pozo Coll Marqués*, 6(1), 153– 166. Serrano, G., and Norma, G. (2004).
- Información, conocimiento y aprendizaje en la era digital. *Revista de Educación*, publicado en el año 2020

- Interacciones Moodle-MOOC: presente y futuro de los modelos de e-learning y b-learning en los contextos universitarios. *Eccos – Revista Científica*, 0(44), 241– 257. Gutiérrez, Y. L. R., Leyva, C. H., Hernández, Y. O., Escobar, Y. Á., and Molina, O. E. (2017).
- La investigación científica y la educación prevalent: factores relevantes de los sistemas de innovación. *Revista Española de Documentación Científica*, 35(4), 599– 614 (2015).
- La plataforma virtual y su influencia en los procesos de enseñanza aprendizaje del ciclo del instituto tecnológico Bolívar en la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua. García-Sánchez, S. (2016).
- La universidad en el desarrollo del Emprendimiento a través de una plataforma Virtual en el Cecadel de la Unesum - Pajan. *3C Tecnología*, 5(Edición 20), 36– 55. Cajiga, O., Nihil, M., Morales, M., Passarini, An., and Correa, N. (2017).
- Las aulas virtuales en la creación y gestión de proyectos educativos. Leonor, B. S., Marta, F. O., Elena, M. R., and Mar, R. G. M. Del. (2010).
- Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Universidad Complutense de Madrid, 33. Chamilo. (n.d.). *Manual del Aula Virtual*. Universidad Nacional Agraria de La Selva. Collados, B. F. (2013).
- Las tecnologías de la información y la comunicación: sus opciones, sus limitaciones y sus efectos en la enseñanza. *Nómadas*. E. Parra. (2013).
- López de la Madrid, M. C., López de la Madrid, C. A., & Guerrero, K. F. (2018).
- Modelo de capacitación docente para la Ucla (an educator preparing model for virtual learning environments: the contextual analysis of the senior member of wellbeing sciences at ucla). *AIESAD*, 18, 67– 90. Arellano, M. E. G. (2014).
- Módulo de aprendizaje de la educación a distancia, 244. (2012).
- Plataformas virtuales: ¿Herramientas para el aprendizaje? Las diferencias entre ADAN y EVA. *Comunicação Mídia E Consumo*, 14(40), 90.
- Un Entorno Virtual De Aprendizaje (Eva) Para El Desarrollo De La Materia Matemáticas En Segundo Curso De Educación Secundaria Obligatoria: Estudio De Caso Desde La Perspectiva Del Alumnado. *Enseñanza and Teaching*, 32(2), 97.

Un modelo de investigación orientado a la implementación de programas estructurados en ambientes virtuales de aprendizaje. *Unipluriversidad*, 15(2), 61– 73. Recovered from Luz Pérez, M., Anuar, C., and Saker, F. (1988).

Uso de las aulas virtuales bajo la modalidad de aprendizaje dialógico interactivo. *Revista de Teoría Y Didáctica de Las Ciencias Sociales*, (19), 121– 141. Alcázar Farías, E. K., and Lozano Guzmán, A. (2012).

WEBGRAFÍA

Arguello, Brenda; Sequeira, M. (2016). Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación

Arias, M. (2020). Educomunicación: herramientas y perspectiva crítica para un mundo hiperconectado. UNAE.

<https://unae.edu.ec/noticias/educomunicacionherramientas-y-perspectiva-critica-para-un-mundo-hiperconectado/>

EdSurge: H5P: A Free, Versatile Tool for Interactive Content Creation: <https://www.edsurge.com/news/2018-08-28-h5p-a-free-versatile-tool-for-interactive-content-creation> Artículo sobre las características y ventajas de H5P como una herramienta versátil para crear contenido interactivo.

EdTech Review: H5P - A Powerful Interactive Content Creation Tool: <https://edtechreview.in/trends-insights/insights/3783-h5p-a-powerful-interactive-content-creation-tool> Artículo sobre H5P como una herramienta poderosa para crear contenido interactivo.

H5P Content Types Guide: <https://h5p.org/content-types-and-applications> Guía oficial de los tipos de contenido y aplicaciones disponibles en H5P, con ejemplos de cada uno.

H5P Official Website: <https://h5p.org/> Página oficial de H5P, donde encontrarás información sobre la herramienta, tutoriales (2020).

Cesteros, A. F. (1962). y el aprendizaje universitario en Internet. Cesteros, A. F. (2008). <https://www.eumed.net/librosgratis/actas/2017/desigualdad/30-futuro-de-las-tics-para-una-educacionincluyente.pdf>

- Journal of Online Learning and Teaching: Effectiveness of H5P Interactive Content in Blended Learning Environments:
https://jolt.merlot.org/vol15no1/baldwin_0319.pdf Estudio que evalúa la efectividad de H5P en ambientes de aprendizaje combinado (blended learning).
- Learning Industry: The 10 Most Used H5P Content Types You Should Know:
<https://elearningindustry.com/h5p-most-used-content-types> Listado de los 10 tipos de contenido más utilizados en H5P con ejemplos y aplicaciones educativas.
- Llamas, J. (31 de agosto de 2020). Economedia. Obtenido de Investigación Tecnológica:<https://economipedia.com/definiciones/investigación-tecnologica.html>
- Ministry of Education (Ecuador). (2022). National Curriculum for General Basic Education. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/MaterialDidactico-NuevoCurriculo.pdf>
- Open Education Global. (2020). H5P Content Types Guide. Retrieved from <https://www.openeducationglobal.org/post/h5p-content-types-guide>.

ANEXOS

Anexo No. 1 Autorización.

Comuna Amaran Mesa, 15 de junio del 2023

Ing.

Leoncio Andrés Vidal Jiménez
**INSPECTOR GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE “MANABÍ”**

Presente;

De mis consideraciones

Yo, Juan David Andi Chongo, con número de cedula 1500863673, actualmente docente de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Manabí”, mediante el presente solicito su autorización para realizar el proyecto de investigación dentro de la institución educativa con el siguiente tema: Herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, el trabajo me permitirá como parte de la mejora profesional que estoy realizando en la Universidad Tecnológica Indoamérica, Maestría en Educación con mención en Entornos Digitales, permitiendo optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la institución educativa en beneficio de los estudiantes.

Por la favorable atención dada a la presente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,


Lc. Juan Andi
C.I. 1500863673
SOLICITANTE



Anexo No. 2 Encuesta a docentes.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES

Proyecto de investigación: Herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

ENCUESTA A DOCENTES

La presente encuesta tiene como propósito en determinar el nivel de conocimiento de los docentes de acuerdo al tema; herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, la misma que será manejada de modo confidencial, por lo que es importante su opinión para el desarrollo de este proyecto de investigación.

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y responda con una x la respuesta que usted considere:

Datos generales:

Género:

- a. Masculino
- b. Femenino

1. ¿Recomienda utilizar H5P como herramienta web interactiva en la enseñanza de lengua y literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

2. ¿Los estudiantes pueden crear sus propias actividades interactivas con H5P en la clase de lengua y literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

3. ¿Es necesario contar con acceso a internet para utilizar H5P como refuerzo académico en la Educación General Básica Superior?

Siempre () A veces () Nunca ()

4. **¿Es útil utilizar H5P para mejorar la comprensión de lectura en la enseñanza de lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
5. **¿Se puede evaluar el progreso de los estudiantes utilizando H5P en la clase de lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
6. **¿Los estudiantes pueden trabajar en colaboración utilizando H5P en la enseñanza de lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
7. **¿Se pueden encontrar actividades de H5P destinadas que se adapten a los objetivos de la clase de lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
8. **¿Es necesario adaptar las actividades de H5P según las necesidades y habilidades de los estudiantes en la enseñanza de lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
9. **¿Es posible integrar H5P como complemento a otras estrategias de enseñanza y aprendizaje en lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
10. **¿Los docentes pueden compartir y colaborar con otros colegas utilizando H5P en la enseñanza de lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()

¡Gracias por su predisposición!

Anexo No. 3 Encuesta a estudiantes.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES

Proyecto de investigación: Herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

La presente encuesta tiene como propósito en determinar el nivel de conocimiento de los estudiantes de acuerdo al tema; herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior, la misma que será manejada de modo confidencial, por lo que es importante su opinión para el desarrollo de este proyecto de investigación.

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y responda con una x la respuesta que usted considere:

Datos generales:

<p>Género:</p> <p>a. Masculino <input type="checkbox"/></p> <p>b. Femenino <input type="checkbox"/></p>	<p>Edad:</p> <p>a. 12 años <input type="checkbox"/></p> <p>b. 14 años <input type="checkbox"/></p>
--	---

- 1. Conoces ¿Qué es H5P y cómo puede ayudarte en el aprendizaje de lengua y literatura?**

Siempre () A veces () Nunca ()
- 2. ¿El uso del H5P ha reforzado tus habilidades de aprendizaje en lengua y literatura?**

Siempre () A veces () Nunca ()
- 3. ¿Con las actividades interactivas de H5P puedes encontrar para aprender el desarrollo de lengua y literatura?**

Siempre () A veces () Nunca ()

4. **¿Crees que H5P es importante para el aprendizaje de lengua y literatura y que sea más interesante y divertido?**
Siempre () A veces () Nunca ()
5. **¿Los docentes han utilizado H5P como herramienta de refuerzo académico en lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
6. **¿Conoces los beneficios de uso de H5P como complemento a las clases de lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
7. **¿Estás de acuerdo y saber si estás progresando en tus habilidades de lengua y literatura utilizando H5P?**
Siempre () A veces () Nunca ()
8. **¿Consideras que tus compañeros aprovechan al máximo H5P en el aprendizaje de lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
9. **¿Crees que es útil utilizar H5P en la enseñanza de lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()
10. **¿Conoces algún otro recurso similar a H5P que puedas utilizar para mejorar tus habilidades en lengua y literatura?**
Siempre () A veces () Nunca ()

¡Gracias por su predisposición!

Anexo No. 4 Matriz de validación de la propuesta 1.

**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PARA
ESPECIALISTA**

Datos del validador especialista

Nombres y apellidos: Katherine Isabel Méndez Montaña.

Grado académico: Ing. Docente en área de lengua y literatura.

Años de experiencia: 7 años

Instrucciones:

A continuación, encontrara la escala valorativa de la propuesta “Herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para Educación General Básica Superior”. Leer cada criterio y marcar con una x la alternativa que usted considere:

Aspecto de valoración	Resumen de evaluación	A	P. A	N. A
Innovación	Enfoque novedoso que supera el en aprendizaje de los estudiantes.	X		
Uso de tecnología	Incorporación efectiva de H5P para mejorar la educación.	X		
Personalización	Adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes.	X		
Efectividad	Mejora significativa en la comprensión y participación de los estudiantes.	X		
Retroalimentación	Retroalimentación inmediata y valiosa para el aprendizaje.	X		
Impacto	Potencial para transformar positivamente la educación.	X		
Observaciones:				

A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; NA: Nada Aceptable

f. 
Ing. Katherine Méndez
CI: 1150034419

Anexo No. 5 Matriz de validación de la propuesta 2.

**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PARA
ESPECIALISTA**

Datos del validador especialista

Nombres y apellidos: Martha Alicia Pazmiño Verdezoto.

Grado académico: Lic. Docente en área de Educación Inicial.

Años de experiencia: 7 años

Instrucciones:

A continuación, encontrará la escala valorativa de la propuesta “Herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para Educación General Básica Superior”. Leer cada criterio y marcar con una x la alternativa que usted considere:

Aspecto de valoración	Resumen de evaluación	A	P. A	N. A
Innovación	Enfoque novedoso que supera el en aprendizaje de los estudiantes.	X		
Uso de tecnología	Incorporación efectiva de H5P para mejorar la educación.	X		
Personalización	Adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes.	X		
Efectividad	Mejora significativa en la comprensión y participación de los estudiantes.	X		
Retroalimentación	Retroalimentación inmediata y valiosa para el aprendizaje.	X		
Impacto	Potencial para transformar positivamente la educación.	X		
Observaciones:				

A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; NA: Nada Aceptable

f. 
Lic. Martha Pazmiño
CI: 2200264329

Anexo No. 6 Matriz de validación de la propuesta 3.

**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PARA
ESPECIALISTA**

Datos del validador especialista

Nombres y apellidos: Octavio Pablo Cerda Papa.

Grado académico: Tnlgo. Docente en área de Historia.

Años de experiencia: 13 años

Instrucciones:

A continuación, encontrara la escala valorativa de la propuesta “Herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para Educación General Básica Superior”. Leer cada criterio y marcar con una x la alternativa que usted considere:

Aspecto de valoración	Resumen de evaluación	A	P. A	N. A
Innovación	Enfoque novedoso que supera el en aprendizaje de los estudiantes.	X		
Uso de tecnología	Incorporación efectiva de H5P para mejorar la educación.	X		
Personalización	Adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes.	X		
Efectividad	Mejora significativa en la comprensión y participación de los estudiantes.	X		
Retroalimentación	Retroalimentación inmediata y valiosa para el aprendizaje.	X		
Impacto	Potencial para transformar positivamente la educación.	X		
Observaciones:				

A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; NA: Nada Aceptable

f.


Tnlgo. Octavio Cerda

CI: 1500590656

Anexo No. 7 Informe de aprendizaje general del Primer Quimestre.


INFORME DEL PRIMER QUIMESTRE													
Año lectivo 2022-2023													
UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "MANABÍ"													
RESOLUCIÓN Nº MINEDUC-CZ2-2017-00297-R 26 DE NOVIEMBRE 2017.													
AMARUN MESA - ORELLANA - ECUADOR													
CUADRO DE CALIFICACIONES- PRIMER QUIMESTRE													
CURSO/GRADO: EDUCACIÓN GENERAL BASICA SUPERIOR PARALELO: A AÑO LECTIVO: 2022-2023													
Nº	NÓMINA	DOMINIO DEL CONOCIMIENTO			APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO			CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO		SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO	EXAMEN	SUMA	PROMEDIO
1	AVILES DEA ALEXANDER HERNAN	8,00	7,00	7,00	7,00	9,00	7,50	8,50	7,00	7,00	9,00	77,00	7,70
2	AVILES SALAZAR SADY PAOLA	9,00	8,50	10,00	9,00	9,50	8,00	8,50	8,00	8,00	10,00	88,50	8,85
3	AVILES SALAZAR GILMAR TITO	7,00	7,00	7,00	7,00	7,50	7,50	6,50	7,00	7,00	6,50	70,00	7,00
4	DUENDE SHIGUANGO DARINA CINDY	8,00	7,00	8,00	8,00	8,50	7,50	6,50	7,00	7,00	9,50	77,00	7,70
5	PADILLA SHIGUANGO MICHAEL STALIN	7,00	7,50	7,00	7,00	6,50	7,50	7,00	7,00	7,00	5,50	69,00	6,90
6	SHIGUANGO COQUINCHE CANDI MISHHELL	8,00	7,00	8,50	8,00	8,50	7,50	7,50	7,00	7,00	6,50	75,50	7,55
7	SHIGUANGO DUENDE JOSÉ LUIS	7,50	7,00	7,00	6,50	8,00	7,50	7,00	7,00	7,00	7,00	71,50	7,15
8	SHIGUANGO DUENDE SORAYA NAYELI	7,50	8,00	8,00	7,00	8,00	7,00	7,00	8,00	7,00	8,00	75,50	7,55
9	SHIGUANGO QUINDIHUA SISA LADY	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
PROMEDIOS TOTALES		6,89	6,56	6,94	6,61	7,28	6,67	8,32	8,32	6,33	6,89	67,11	6,71
NÚMERO DE ESTUDIANTES CON CALIFICACIÓN <7		1	1	1	2	2	1	3	1	1	4	1	2

CUADROS DE PORCENTAJES DE PRIMER QUIMESTRE									
		DOMINIO DEL CONOCIMIENTO		APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO		CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO		APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO	
		Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
ESCALA DE CALIFICACIONES									
DESDE	HASTA	Número de estudiantes							
9,00	10,00	1	11,11	2	22,22	0	0,00	0	0,00
7,00	8,99	7	77,78	3	33,33	7	77,78	7	77,78
4,01	6,99	0	0,00	3	33,33	1	11,11	0	0,00
0	4,00	1	11,11	1	11,11	1	11,11	2	22,22
TOTALES		9	100,00	9	100,00	9	100,00	9	100,00

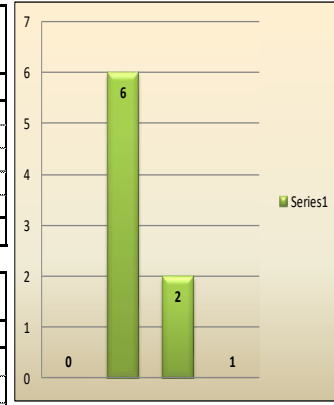
		0		0		0		EXAMEN	
		Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
ESCALA DE CALIFICACIONES									
DESDE	HASTA	Número de estudiantes							
9,00	10,00							3	33,33
7,00	8,99							2	22,22
4,01	6,99							3	33,33
0	4,00							1	11,11
TOTALES		0	0,00	0	0,00	0	0,00	9	100,00

PRIMER QUIMESTRE		DISCIPLINA	
Nº	%	Nº	%
9		9	
0	0,00	A	0
6	66,7	B	9
2	22,22	C	0
0	0,00	D	0
1	11,11	E	0
9	100,00	TOTAL	9

Varianza en función de la población: 5,92
Desviación estándar de la población total: 2,43



Lic. Juan Andi
DOCENTE



Series1

Anexo No. 8 Informe de aprendizaje general del Segundo Quimestre.



INFORME DEL SEGUNDO QUIMESTRE
Año lectivo 2022-2023
UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "MANABÍ"
RESOLUCIÓN N° MINEDUC-CZ2-2017-00297-R 26 DE NOVIEMBRE 2017.
AMARUN MESA - ORELLANA - ECUADOR

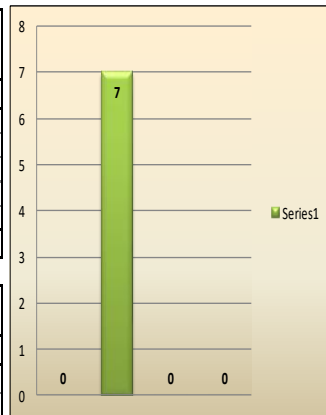
CUADRO DE CALIFICACIONES-SEGUNDO QUIMESTRE

CURSO/GRADO: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR PARALELO: A AÑO LECTIVO: 2022-2023

N°	NÓMINA	DOMINIO DEL CONOCIMIENTO			APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO			CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO		SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO	EXAMEN	SUMA	PROMEDIO
		8,00	9,00	8,00	7,00	9,00	7,50	8,50	9,00	7,00	10,00	83,00	8,30
1	AVILES DEA ALEXANDER HERNAN	8,00	9,00	8,00	7,00	9,00	7,50	8,50	9,00	7,00	10,00	83,00	8,30
2	AVILES SALAZAR SADY PAOLA	9,00	9,00	10,00	9,00	9,50	8,00	9,00	9,00	10,00	10,00	92,50	9,25
3	AVILES SALAZAR GILMAR TITO	7,00	6,00	7,50	6,00	7,00	7,50	7,00	7,50	7,50	9,00	72,00	7,20
4	PADILLA SHIGUANGO MICHAEL STALIN	7,00	7,00	7,00	7,00	6,50	7,50	7,00	7,00	7,00	8,50	71,50	7,15
5	SHIGUANGO COQUINCHE CANDI MISHHELL	8,00	9,00	7,50	8,00	8,50	7,50	7,00	7,00	7,00	10,00	79,50	7,95
6	SHIGUANGO DUENDE JOSÉ LUIS	7,50	9,00	7,50	6,50	8,00	8,00	8,00	7,00	7,00	9,50	78,00	7,80
7	SHIGUANGO DUENDE SORAYA NAYELI	7,50	0,00	0,00	0,00	0,00	7,00	0,00	0,00	7,00	0,00	21,50	2,15
		7,50	4,50	3,75	3,25	4,00	7,50	8,32	8,32	7,00	4,75	49,75	4,98
NÚMERO DE ESTUDIANTES CON CALIFICACIÓN <7		0	1	1	2	1	0	1	1	0	1	0	1

CUADROS DE PORCENTAJES DE SEGUNDO QUIMESTRE

ESCALA DE CALIFICACIONES	DOMINIO DEL CONOCIMIENTO		APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO		CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO		SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
DESDE HASTA: Número de estudiantes	7		7		7		7	
9,00: 10,00: Domina los aprendizajes requeridos	2	28,57	2	28,57	2	28,57	2	28,57
7,00: 8,99: Alcanza los aprendizajes requeridos	4	57,14	4	57,14	4	57,14	4	57,14
4,01: 6,99: Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
0: 4,00: No alcanza los aprendizajes requeridos	1	14,29	1	14,29	1	14,29	1	14,29
TOTALES	7	100,00	7	100,00	7	100,00	7	100,00



ESCALA DE CALIFICACIONES	0		0		0		EXAMEN	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
DESDE HASTA: Número de estudiantes	7						7	
9,00: 10,00: Domina los aprendizajes requeridos	5						5	71,43
7,00: 8,99: Alcanza los aprendizajes requeridos	1						1	14,29
4,01: 6,99: Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	0						0	0,00
0: 4,00: No alcanza los aprendizajes requeridos	1						1	14,29
TOTALES	7	0,00	0	0,00	0	0,00	7	100,00

SEGUNDO QUIMESTRE		DISCIPLINA	
N°	%	N°	%
7		8	
0	0,00	A	1
7	100,00	B	6
0	0,00	C	0
0	0,00	D	0
0	0,00	E	0
7	100,00	TOTAL	7

Varianza en función de la población: 7,98
Desviación estándar de la población total: 2,83

Lic. Juan Andi
DOCENTE

Anexo No. 9 Socialización a los estudiantes con la aplicación de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.



Anexo No. 10 Socialización a los docentes con la aplicación de la herramienta web interactiva H5P aplicada como refuerzo académico en la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para la Educación General Básica Superior.

Actividad No. 1 Mapa interactivo de la Costa ecuatoriana.



Actividad No. 2 Atractivos turísticos de la Sierra ecuatoriana (complete con la respuesta correcta).



Actividad No. 3 Región Oriental o Amazonia (complete los capitales).



Actividad No. 4 Video interactivo de la Región Insular o Galápagos.



Actividad No. 5 Participación de los docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Manabí”.

