



**Diseño de un E-book como Recurso Educativo Digital basado en el
Aprendizaje Significativo para el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar
en Estudiantes de Primaria**

Jamassait Fuentes Quintero

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Universidad Santo Tomás

Bogotá, D.C.

Resumen

Este documento presenta el diseño del Recurso Educativo Digital (RED) en formato e-book orientado al fortalecimiento de la convivencia escolar en estudiantes de educación primaria mediante el aprendizaje significativo. La propuesta surge de la necesidad de promover ambientes escolares respetuosos y fortalecer habilidades socioemocionales como la empatía, la resolución pacífica de conflictos y la asertividad dentro del contexto educativo.

El diseño del prototipo se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo propuesta por David Ausubel, así como en planteamientos actuales relacionados con la convivencia escolar y el uso de recursos educativos digitales. El e-book fue desarrollado mediante herramientas digitales como Canva y Heyzine, permitiendo integrar cuentos o relatos reflexivos, actividades interactivas, recursos audiovisuales y elementos multimedia orientados a generar experiencias de aprendizaje dinámicas y participativas.

Como resultado, el prototipo constituye una estrategia pedagógica innovadora que favorece la reflexión, la participación activa y la construcción de aprendizajes relacionados con la convivencia escolar. Se concluye que los recursos educativos digitales aplicados desde una intencionalidad pedagógica, pueden contribuir significativamente al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales y al mejoramiento del clima escolar cuando se articulan con enfoques pedagógicos significativos y contextualizados.

Palabras clave. Convivencia escolar; aprendizaje significativo; recurso educativo digital; e-book; habilidades socioemocionales.

Abstract

This study aims to design a Digital Educational Resource (DER) in e-book format, oriented toward strengthening peaceful school coexistence among primary education students through meaningful learning. The proposal arises from the need to promote more respectful school environments and to foster socio-emotional skills such as empathy, peaceful conflict resolution, and assertiveness within the educational context.

The prototype design is grounded in David Ausubel's theory of meaningful learning, as well as in current approaches related to school coexistence and the use of digital educational resources. The e-book was developed using digital tools such as Canva and Heyzine, enabling the integration of reflective stories, interactive activities, audiovisual resources, and multimedia elements aimed at generating dynamic and participatory learning experiences.

As a result, the prototype constitutes an innovative pedagogical strategy that encourages reflection, active participation, and the construction of learning processes related to school coexistence. It is concluded that digital educational resources can significantly contribute to the strengthening of social-emotional skills and the improvement of the school climate when articulated with meaningful and contextualized pedagogical approaches.

Keywords. School coexistence; meaningful learning; digital educational resource; e-book; socio-emotional skills.

Introducción

La convivencia escolar constituye uno de los principales desafíos dentro de los contextos educativos actuales, especialmente en la educación primaria, donde los estudiantes comienzan a fortalecer habilidades sociales, emocionales y comunicativas necesarias para interactuar de manera adecuada con los demás. En muchos entornos escolares se presentan situaciones relacionadas con el irrespeto, los conflictos entre compañeros, la intolerancia y las dificultades para resolver desacuerdos de manera pacífica, afectando el clima escolar y los procesos de aprendizaje. Frente a esta realidad, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que contribuyan al fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la empatía, la resolución de conflictos y la asertividad dentro del aula.

En este sentido, las tecnologías digitales han adquirido relevancia en el ámbito educativo, ya que permiten diseñar experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y significativas para los estudiantes. Los Recursos Educativos Digitales (RED), especialmente en aquellos en formato e-book, ofrecen posibilidades pedagógicas que favorecen la participación activa, la reflexión y la construcción del conocimiento mediante el uso de elementos multimedia, actividades interactivas y contenidos contextualizados. Por esta razón, el diseño de estrategias digitales orientadas a la convivencia escolar representa una alternativa innovadora para promover ambientes educativos más respetuosos e inclusivos.

A partir de lo anterior, la presente tiene como propósito diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) en formato e-book orientado al fortalecimiento de la convivencia escolar en estudiantes de educación primaria mediante el aprendizaje significativo. La propuesta se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo propuesta por David Ausubel (1968), la cual plantea que el aprendizaje adquiere mayor valor cuando los nuevos conocimientos se relacionan con las experiencias previas y el contexto del estudiante.

Desde esta perspectiva, el e-book integra relatos reflexivos, actividades interactivas, recursos audiovisuales y situaciones relacionadas con la convivencia escolar, permitiendo que los estudiantes construyan aprendizajes a partir de experiencias cercanas a su realidad cotidiana.

Igualmente, este trabajo se sustenta en referentes relacionados con la convivencia escolar, las habilidades socioemocionales y el uso pedagógico de los recursos digitales en la educación. De igual manera, se reconoce la importancia de promover ambientes escolares seguros y participativos, en concordancia con los planteamientos establecidos por la legislación colombiana sobre convivencia escolar y formación ciudadana.

Finalmente, el desarrollo de este prototipo busca aportar una estrategia pedagógica innovadora que contribuya al fortalecimiento de la convivencia escolar mediante experiencias de aprendizaje significativas, participativas y contextualizadas, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes dentro del entorno educativo.

Planteamiento del problema

La convivencia escolar constituye un elemento fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes y para la construcción de ambientes educativos seguros, participativos y respetuosos. Sin embargo, en diversos contextos de educación básica primaria persisten situaciones relacionadas con conflictos entre compañeros, dificultades en la comunicación, comportamientos irrespetuosos y escaso desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la asertividad y la resolución pacífica de conflictos. Estas situaciones pueden afectar las relaciones interpersonales, el clima escolar y los procesos de aprendizaje dentro del aula.

Diversos estudios han señalado que el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales favorece la convivencia escolar y contribuye al bienestar de los estudiantes, promoviendo relaciones más respetuosas y colaborativas dentro de las instituciones educativas (OECD, 2024; Gélvez-Pabón, 2024). No obstante, muchas estrategias utilizadas para abordar estas problemáticas continúan centrándose en actividades tradicionales que no siempre responden a los intereses y características de los estudiantes que interactúan cotidianamente con entornos digitales.

Frente a esta realidad, surge la necesidad de diseñar propuestas pedagógicas innovadoras que integren recursos tecnológicos capaces de promover aprendizajes significativos relacionados con la convivencia escolar. En este contexto, los Recursos Educativos Digitales (RED) representan una alternativa pertinente para generar experiencias de aprendizaje dinámicas,

interactivas y contextualizadas, favoreciendo la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de competencias socioemocionales.

Asimismo, la problemática abordada se identificó a partir de la observación de situaciones recurrentes relacionadas con conflictos entre compañeros, dificultades en la comunicación y limitaciones en el desarrollo de habilidades socioemocionales dentro de contextos de educación básica primaria. Estas situaciones evidencian la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que contribuyan al fortalecimiento de la convivencia escolar desde edades tempranas.

La urgencia de esta investigación se fundamenta en que, según la OECD (2024) y la UNESCO (2022), los conflictos escolares impactan directamente en el rendimiento académico, la permanencia escolar y el bienestar emocional de los estudiantes. En Colombia, los programas institucionales de convivencia aún se apoyan en estrategias tradicionales poco atractivas para los niños que crecen en entornos digitales, lo que genera un vacío pedagógico. Por ello, se hace necesario diseñar recursos educativos innovadores que integren tecnología y aprendizaje significativo, capaces de responder a las demandas actuales y de contribuir a la construcción de ambientes escolares más seguros, inclusivos y participativos.

A partir de lo anterior, se plantea el diseño de un Recurso Educativo Digital (RED) en formato e-book orientado al fortalecimiento de la convivencia escolar en estudiantes de educación básica primaria mediante el aprendizaje significativo. La propuesta busca integrar contenidos pedagógicos, actividades interactivas y recursos multimedia que permitan promover la reflexión sobre la empatía, la

resolución pacífica de conflictos y la asertividad, contribuyendo al desarrollo de ambientes escolares más armónicos e inclusivos.

Objetivo general

Diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) en formato e-book orientado al fortalecimiento de la convivencia escolar en estudiantes de educación básica primaria mediante el aprendizaje significativo.

Objetivos específicos

- Identificar referentes teóricos relacionados con la convivencia escolar, el aprendizaje significativo y los recursos educativos digitales.
- Diseñar actividades interactivas orientadas al fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la empatía, la resolución de conflictos y la asertividad.
- Integrar recursos multimedia dentro del e-book para favorecer experiencias de aprendizaje dinámicas y participativas.

Fundamentación teórica

La presente propuesta se fundamenta en tres ejes conceptuales o categorías principales: la convivencia escolar, el aprendizaje significativo y los recursos educativos digitales. Asimismo se retoman antecedentes investigativos recientes que respaldan el uso de estrategias digitales para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en contextos escolares.

Convivencia escolar

La convivencia escolar se entiende como el conjunto de relaciones que se establecen entre los miembros de la comunidad educativa, basadas en el respeto, la inclusión, la participación y la resolución pacífica de conflictos (UNESCO, 2022). Más allá de la ausencia de violencia, la convivencia implica la construcción permanente de ambientes escolares que favorezcan el bienestar, el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

Diversas investigaciones destacan que el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales como la empatía, la asertividad y la resolución pacífica de conflictos contribuye significativamente al mejoramiento del clima escolar y de las relaciones interpersonales dentro del aula (Gélvez-Pabón, 2024; OECD, 2024). En consecuencia, la convivencia escolar se constituye en un componente esencial para la formación ciudadana y el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes interactuar de manera respetuosa y responsable dentro de la sociedad.

Para lograr una convivencia escolar positiva, resulta fundamental fortalecer habilidades socioemocionales específicas como la empatía, la resolución pacífica de conflictos y la asertividad. La empatía permite a los estudiantes comprender las emociones y perspectivas de los demás, favoreciendo relaciones respetuosas y solidarias dentro del entorno escolar (Martínez et al., 2024). Por su parte, la resolución pacífica de conflictos implica el uso del diálogo, la negociación y el respeto como estrategias para solucionar desacuerdos sin recurrir a la violencia (UNESCO, 2022). Asimismo, la asertividad permite expresar ideas, emociones y necesidades de manera clara y respetuosa, fortaleciendo la convivencia y evitando malentendidos. (OECD, 2024). Estas habilidades constituyen los ejes fundamentales para el fortalecimiento de la convivencia escolar y la construcción de ambientes escolares armónicos y participativos.

Aprendizaje significativo

La teoría del aprendizaje significativo propuesta por Ausubel (1968) plantea que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial con los conocimientos previos que posee el estudiante. Desde esta perspectiva, el aprendizaje adquiere sentido cuando el estudiante logra establecer conexiones entre la información nueva y sus experiencias personales.

Este enfoque favorece procesos de comprensión más profundos y duraderos, promoviendo la participación activa del estudiante en la construcción de su conocimiento. En el contexto de esta propuesta, el aprendizaje significativo orienta la organización de las actividades, relatos y recursos interactivos incluidos

en el e-book, permitiendo que los estudiantes relacionen situaciones cotidianas de convivencia con los contenidos abordados.

Desde esta perspectiva, el e-book fue diseñado considerando principios propios del aprendizaje significativo. En primer lugar, se parte de los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes frente a situaciones relacionadas con la convivencia escolar. Posteriormente, se presentan contenidos mediante cuentos reflexivos, recursos audiovisuales y actividades interactivas que facilitan la comprensión de conceptos asociados con la empatía, la resolución pacífica de conflictos y la asertividad. Finalmente, se promueve la aplicación y reflexión de los aprendizajes mediante preguntas orientadoras, retos y situaciones cercanas a la realidad escolar. De esta manera, el recurso favorece la construcción activa del conocimiento, la participación del estudiante y la transferencia de los aprendizajes a contextos cotidianos, en coherencia con los planteamientos de Ausubel (1968).

Recursos educativos digitales y e-books

Los Recursos Educativos Digitales (RED) constituyen herramientas que integran contenidos pedagógicos, recursos multimedia y actividades interactivas para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según la UNESCO (2022), estos recursos favorecen experiencias educativas más flexibles, dinámicas y centradas en el estudiante.

Dentro de esta categoría, los e-books representan una alternativa pedagógica que permite combinar texto, imágenes, videos, hipervínculos y

actividades interactivas en un mismo entorno digital. Estudios recientes señalan que los libros digitales interactivos favorecen la motivación, la comprensión lectora y la participación activa de los estudiantes (Day et al., 2024). Por esta razón, el diseño de un e-book orientado a la convivencia escolar constituye una estrategia pertinente para fortalecer las habilidades socioemocionales mediante experiencias de aprendizaje significativas.

Desde la perspectiva de la innovación educativa, el valor de los recursos educativos digitales no radica únicamente en la incorporación de herramientas tecnológicas, sino en su capacidad para transformar las experiencias de aprendizaje y promover una participación más activa del estudiante. En este sentido, Siemens (2004) plantea que las tecnologías digitales amplían las posibilidades de acceso, construcción e intercambio del conocimiento mediante entornos de aprendizaje más conectados e interactivos. De manera complementaria, Cobo (2016) señala que la innovación educativa implica repensar las prácticas tradicionales de enseñanza para generar experiencias más flexibles, significativas y centradas en las necesidades de los estudiantes. En coherencia con estos planteamientos, el e-book diseñado integra recursos multimedia, actividades interactivas y contenidos contextualizados con una intencionalidad pedagógica orientada al fortalecimiento de la convivencia escolar, favoreciendo procesos de reflexión, participación y construcción significativa del aprendizaje.

Antecedentes investigativos

Diversas investigaciones recientes evidencian la importancia de integrar recursos digitales y estrategias socioemocionales dentro de los procesos

educativos. Martínez et al. (2024) destacan que el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en educación primaria contribuye positivamente a la convivencia escolar y al desarrollo integral de los estudiantes. De igual manera, Sangacha et al. (2025) señalan que la promoción de competencias socioemocionales favorece ambientes escolares más participativos y respetuosos.

Por otra parte, Day et al. (2024) evidencian que los e-books interactivos pueden mejorar la comprensión, la motivación y la participación de los estudiantes mediante la incorporación de elementos multimedia y actividades dinámicas.

Los referentes conceptuales y los antecedentes revisados evidencian la pertinencia de integrar estrategias pedagógicas apoyadas en recursos digitales para fortalecer la convivencia escolar y las habilidades socioemocionales.

Línea de investigación: Innovación Educativa

La presente propuesta se enmarca en la línea de investigación de Innovación Educativa, entendida como el desarrollo e incorporación de estrategias, metodologías y recursos que contribuyen a transformar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en diferentes contextos educativos. La propuesta responde a esta línea de investigación debido a que plantea el diseño de un Recurso Educativo Digital (RED) en formato e-book que integra herramientas tecnológicas, recursos multimedia y actividades interactivas orientadas a promover experiencias de aprendizaje significativas. Igualmente, incorpora elementos innovadores que favorecen la participación activa de los estudiantes, el desarrollo de habilidades socioemocionales y la construcción de ambientes escolares más inclusivos y participativos.

Desde esta perspectiva, el e-book constituye una alternativa pedagógica innovadora que busca responder a las necesidades educativas actuales mediante el uso pertinente de tecnologías digitales, contribuyendo al fortalecimiento de la convivencia escolar y al mejoramiento de los procesos formativos en la educación básica primaria.

En consecuencia, el prototipo se ubica claramente en la línea de Innovación Educativa, aportando una estrategia digital que transforma las prácticas pedagógicas tradicionales y responde a los desafíos contemporáneos de la educación básica primaria.

Metodología

La presente propuesta se desarrolló tomando como referencia el modelo de innovación Design Thinking, específicamente hasta la fase de prototipado, orientado al diseño de una solución educativa digital. Este enfoque permite generar soluciones centradas en las necesidades de los usuarios mediante procesos de análisis, creatividad y construcción de propuestas innovadoras. En este caso, la problemática abordada se relaciona con las dificultades de convivencia escolar y la necesidad de fortalecer las habilidades socioemocionales como la empatía, la resolución de conflictos y la asertividad en estudiantes de educación básica primaria.

El proceso metodológico se estructuró a partir de las fases de empatizar, definir, idear y prototipar propuestas por el modelo Design Thinking. En la fase de empatizar se identificó la problemática relacionada con la convivencia escolar y las

necesidades de los estudiantes. Posteriormente, en la fase de definir se delimitaron las habilidades socioemocionales que orientarían la propuesta. En la fase de idear se planteó el diseño de un e-book interactivo como alternativa de solución, mientras que en la fase de prototipar se desarrolló el recurso digital mediante herramientas como Canva y Heyzine.

A partir de esta revisión, se optó por el diseño de un e-book interactivo como recurso educativo digital. La elección de este formato respondió a su accesibilidad, facilidad de uso y potencial para integrar diversos recursos multimedia en un mismo entorno de aprendizaje. A diferencia de una aplicación móvil o una plataforma educativa, el e-book permite una implementación más sencilla en diferentes contextos escolares, requiere menores recursos tecnológicos para su utilización y facilita el acceso mediante enlaces digitales o códigos QR desde computadores, tabletas u otros dispositivos móviles.

Para la elaboración visual y estructural del recurso se utilizó la plataforma Canva, mediante el cual se diseñaron las páginas, actividades, elementos gráficos y contenidos interactivos. El diseño fue pensado para estudiantes de cuarto y quinto grado de educación básica primaria, incorporando colores llamativos, imágenes acordes a la edad, tipografías amigables y una narrativa visual orientada a favorecer la motivación y la participación.

Posteriormente, el recurso fue complementado mediante la herramienta Heyzine, utilizada para transformar el diseño en un libro digital interactivo con efecto y sonido de paso de páginas, integración de videos, canciones,

hipervínculos y otros recursos multimedia. Esta herramienta permitió mejorar la experiencia de navegación e interacción del usuario.

Finalmente, el prototipo se estructuró a partir de cuentos reflexivos, actividades interactivas, preguntas orientadoras, retos para poner en práctica en la vida real y recursos audiovisuales relacionados con situaciones cotidianas de convivencia escolar. De esta manera el e-book se consolidó como una propuesta educativa digital orientada a promover experiencias de aprendizaje significativo y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación básica primaria.

Resultados esperados

Como resultado del proceso de diseño, se desarrolló un prototipo de Recurso Educativo Digital (RED) en formato e-book interactivo orientado al fortalecimiento de la convivencia escolar en estudiantes de educación básica primaria. El recurso integra cuentos reflexivos, actividades interactivas, preguntas orientadoras, videos, canciones y otros elementos multimedia diseñados para promover la participación activa y la reflexión sobre situaciones relacionadas con la convivencia escolar.

Desde una perspectiva de innovación educativa, la propuesta incorpora recursos digitales que favorecen experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y centradas en el estudiante. En este sentido, Siemens (2004) plantea que las tecnologías digitales amplían las posibilidades de construcción y acceso al conocimiento mediante redes de aprendizaje, mientras que Cobo (2016)

destaca que la innovación educativa implica repensar las formas tradicionales de enseñanza para generar experiencias más flexibles, significativas y contextualizadas.

En coherencia con estos planteamientos, se espera que su implementación contribuya al fortalecimiento didáctico de los procesos educativos mediante la integración de recursos multimedia e interactivos que favorezcan el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Asimismo, se espera que el recurso promueva espacios de reflexión relacionados con la empatía, la resolución pacífica de conflictos y la asertividad, fortaleciendo competencias necesarias para una convivencia escolar positiva.

De igual manera, se proyecta que el uso del e-book pueda apoyar procesos de formación integral al incentivar prácticas de lectura, comprensión, análisis y reflexión sobre situaciones cotidianas del entorno escolar. Su acceso mediante enlaces digitales y códigos QR amplía las posibilidades de utilización en diversos contextos educativos, facilitando su implementación desde dispositivos móviles o computadores.

Finalmente, se espera que esta propuesta pueda constituirse como un referente en una estrategia pedagógica replicable en instituciones de educación básica primaria interesadas en fortalecer la convivencia escolar mediante el uso de recursos educativos digitales innovadores.

Proceso de valoración del prototipo

El prototipo fue valorado por tres expertos en el área de Tecnología e Innovación Educativa. Los resultados evidencian que la estructura fue valorada como muy adecuada, aunque con recomendaciones de ajustes visuales y mayor inclusión de actividades grupales; la coherencia fue calificada como excelente en todos los casos; y la pertinencia se consideró muy adecuada, al responder a las necesidades actuales de convivencia escolar.

A continuación, se presenta la síntesis comparativa de las evaluaciones:

Tabla 1
Rúbrica comparativa de evaluación del prototipo

Criterio	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Conclusión
Estructura	Muy adecuada. Sugiere más actividades grupales y situaciones propias del aula.	Muy adecuada. Señala distractores visuales (tipografías y tamaños).	Muy adecuada. Reconoce organización y secuencialidad.	Estructura sólida, requiere ajustes visuales y más actividades colectivas.
Coherencia	Excelente. Actividades coherentes con objetivos.	Excelente. Sin observaciones adicionales.	Excelente. Coherencia entre elementos y acciones.	Coherencia excelente en todas las evaluaciones.
Pertinencia	Muy adecuada. Pertinente para el contexto escolar.	Muy adecuada.	Muy adecuada. Responde a necesidades actuales de convivencia y autorregulación.	Pertinencia confirmada como muy adecuada y contextual.

Nota. Elaboración propia

La validación realizada por tres expertos confirma la pertinencia y coherencia del prototipo. La coincidencia en calificar la coherencia como excelente evidencia que las actividades propuestas están sólidamente alineadas con los objetivos pedagógicos. Asimismo, la valoración de la pertinencia como muy adecuada demuestra que el recurso responde a necesidades reales del contexto

escolar. Aunque se señalaron ajustes en la estructura visual y la necesidad de incluir más actividades grupales, estas observaciones refuerzan la idea de que el prototipo es viable y puede perfeccionarse fácilmente para su implementación. En conjunto, los resultados validan el e-book como una estrategia innovadora con potencial de impacto positivo en la convivencia escolar.

En síntesis, la validación externa confirma que el e-book constituye una propuesta pedagógica coherente, pertinente y estructurada, con potencial para ser aplicada en instituciones educativas a nivel primaria. Los expertos coinciden en que el recurso es innovador y responde a las necesidades reales del contexto escolar, aunque sugieren ajustes en la uniformidad visual y la inclusión de más actividades grupales que fortalezcan la convivencia.

Conclusiones y recomendaciones

El desarrollo de la presente propuesta permitió diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) en formato e-book orientado al fortalecimiento de la convivencia escolar en estudiantes de educación básica primaria, integrando fundamentos pedagógicos, tecnológicos y socioemocionales en una estrategia educativa innovadora.

La fundamentación teórica evidenció la importancia de la convivencia escolar como un componente esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, así como la necesidad de fortalecer las habilidades socioemocionales como la empatía, la resolución de conflictos y la asertividad dentro de los contextos educativos. Asimismo, el aprendizaje significativo aportó los principios

pedagógicos que orientaron la organización de contenidos y actividades propuestas en el recurso digital.

Por otra parte, el diseño del e-book permitió identificar las posibilidades que ofrecen los recursos educativos digitales para generar experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y contextualizadas. La integración de cuentos reflexivos, actividades interactivas, videos, canciones e hipervínculos constituyen una alternativa pedagógica que favorece la participación activa del estudiante y la construcción de aprendizajes relacionados con la convivencia escolar.

Se concluye que el diseño de recursos educativos digitales centrados en las necesidades de los estudiantes representa una oportunidad para innovar en los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo experiencias educativas más significativas acordes con los desafíos de la educación contemporánea.

Como recomendación, se propone implementar y evaluar el e-book en instituciones de educación básica primaria con el fin de analizar su impacto en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales y en la promoción de ambientes escolares más respetuosos, participativos e inclusivos. Asimismo, se sugiere continuar desarrollando investigaciones que integren tecnologías educativas y estrategias pedagógicas orientadas al mejoramiento de la convivencia escolar.

Prospectiva

La implementación del e-book interactivo se proyecta como una estrategia replicable en instituciones de educación básica primaria interesadas en fortalecer

la convivencia escolar mediante recursos educativos digitales innovadores. Su aplicación puede extenderse a diferentes grados de primaria e incluso si se requiere a niveles superiores, adaptando a las características de cada grupo. Entretanto, se vislumbra la posibilidad de que este recurso digital sea utilizado en programas de formación docente y en proyectos institucionales orientados al mejoramiento del clima escolar, consolidándose como una herramienta pedagógica flexible y de impacto en la educación contemporánea.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente: Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Day, S., Hwang, J., Arner, T., McNamara, D., & Connor, C. (2024). Interactive e-books to improve word knowledge and comprehension skills. *arXiv*.
<https://arxiv.org/abs/2403.02496>
- Gélvez-Pabón, J. A. (2024). Las competencias socioemocionales en el contexto escolar de la educación básica secundaria. *Acción y Reflexión Educativa*, (50), 122-137. <https://doi.org/10.48204/j.are.n50.a6554>
- Martínez, J.I., Lozano Ardila, M.C., & Alvarado Salgado, S. V. (2024). Habilidades socioemocionales y convivencia escolar: Un análisis documental en educación primaria. *Aletheia*, 16(2). <https://doi.org/10.11600/ale.v16i2.799>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2024). *Social and emotional skills for better lives: Findings from the OECD Survey on Social and Emotional Skills 2023*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/35ca7b7c-en>
- Sangacha Aroca, K.E., Mera Carriel, M.A., Cornejo Izurieta, M.J., Martínez Quinto, I.M., Sesme Rivas, I.A., & Jiménez Ruiz, T.M. (2025). Desarrollo de

habilidades socioemocionales en la convivencia escolar. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 2(2), 223-231.

<https://doi.org/10.70625/rlce/180>

Siemens, G. (2004). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. Elearnspace.

UNESCO. (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381560.pdf>