

Creación de contenido digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Digital content creation in the teaching-learning process

Criação de conteúdos digitais no processo de ensino-aprendizagem

Ruthle Rebeca H'Ormaycht Meza 
ruthle.hormaycht@unmsm.edu.pe
Universidad Nacional Mayor de San Marco.
Lima, Perú

<http://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i12.219>

Artículo recibido 6 de mayo 2025 | Aceptado 23 de junio 2025 | Publicado 2 de julio 2025

Resumen

Palabras clave:

Campos temáticos;
Creación de contenido digital; Competencias digitales docente;
Integración de las TIC;
Proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de creación de contenido digital sigue a una planificación que orienta el trabajo pedagógico en el aula donde es preciso de la conectividad para navegar en la red de Internet y lograr estructurar un contenido apropiado al grupo de estudiantes que se tenga. El presente estudio tuvo como propósito explicar los diferentes campos temáticos que involucran la creación de contenido digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje y las habilidades que desarrolla el docente para desempeñar con éxito una clase integrando las TIC. Se empleó con un enfoque cualitativo, utilizando el diseño no experimental, clasificación transversal, descriptiva. Se puede destacar como resultado que la creación de contenido digital favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje lo que contribuye a mejorar las buenas prácticas docentes al identificar los aspectos a tener en cuenta al momento de diseñar una clase.

Abstract

Keywords:

Thematic areas; Digital content creation; Teacher digital competencies; ICT integration; Teaching-learning process

The process of creating digital content follows a planning process that guides pedagogical work in the classroom, where internet connectivity is required to navigate the Internet and structure content appropriate to the student group. The purpose of this study was to explain the different thematic areas involved in the creation of digital content in the teaching-learning process and the skills teachers develop to successfully deliver a class integrating ICTs. A qualitative approach was used, utilizing a non-experimental design, cross-sectional, and descriptive classification. It can be highlighted that the creation of digital content enhances the teaching-learning process, which contributes to improving good teaching practices by identifying the aspects to consider when designing a class.

Resumo**Palavras-chave:**

Áreas temáticas; Criação de conteúdos digitais; Competências digitais do professor; Integração das TICs; Processo de ensino-aprendizagem

O processo de criação de conteúdos digitais segue um processo de planificação que orienta o trabalho pedagógico em sala de aula, onde a conectividade com a internet é necessária para navegar na internet e estruturar os conteúdos de forma adequada ao grupo de alunos. O objetivo deste estudo foi explicar as diferentes áreas temáticas envolvidas na criação de conteúdos digitais no processo de ensino-aprendizagem e as competências que os professores desenvolvem para lecionar com sucesso uma aula integrando as TIC. Utilizou-se uma abordagem qualitativa, utilizando um desenho não experimental, transversal e descritivo. De salientar que a criação de conteúdos digitais potencia o processo de ensino-aprendizagem, o que contribui para a melhoria das boas práticas de ensino, identificando os aspetos a considerar na conceção de uma aula.

INTRODUCCIÓN

La orientación del proceso de enseñanza – aprendizaje (PEA) debe estar encaminado a la adquisición de conocimientos, y, sobre todo, debe aspirar a que el alumno desarrolle habilidades y estrategias para desenvolverse adecuadamente en las disímiles situaciones de aprendizaje. Está conformado por sujetos que se relacionan estrechamente, por una parte, el profesor que conoce y puede y quiere enseñar; y por la otra, el alumno, que desconoce y puede aprender.

Para el desarrollo de este proceso, se hace necesario utilizar diferentes procedimientos o instrumentos comúnmente llamados medios de enseñanza, los cuales requieren o no de equipos óptico-mecánicos y resultan de apoyo a la exposición oral. La creación del contenido digital se agrupa de manera general, en medios de percepción directa, imágenes fijas y en movimiento, sonido, situación real y simulación, así como los apoyados en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).

La realidad tan vertiginosa y cambiante en la que vivimos nos lleva a repensar con mayor frecuencia la manera en que se enseña o aprenden los estudiantes. Es así que la presente revisión bibliográfica recoge los conceptos e ideas más importantes que se han desarrollado entorno a la creación de contenido digital.

Se ha visto que en los último 10 años la humanidad ha transitado por varios cambios afectados por el avance de la tecnología digital dentro de un mundo cada vez más globalizado; a lo que Bauman (como se citó en Hernández, Arévalo y Gamboa, 2016) define como modernidad líquida por la fluidez en que es compartida la información alrededor del mundo. Dentro de este contexto la creación de contenido digital responde a estas nuevas necesidades de interrelacionarse, aprender y reaprender a través de la red de internet (Al-mekhlafi, 2020).

Al respecto, la creación de contenido digital en un entorno de aprendizaje resulta más retadora por lo que intervienen diferentes criterios como: la selección, creación, utilidad y aplicación pedagógica del contenido que se desea crea como recurso de una actividad de aprendizaje (Castillejos, 2019).

Para la creación de un nuevo contenido digital, puesto que integrar las TIC a las actividades pedagógicas de un docente refiere un nivel de competencia digital intermedio hacia un nivel de competencia digital alto para desarrollarlo con éxito, eficiencia y eficacia (Intef, 2017). Incluso se revela la importancia y necesidad de promover mayor consciencia sobre la aplicación de los derechos de autor en el nuevo contenido que se crea como ensayos, monografías, gráficos, mapas conceptuales, entre otros.

El estudio tiene como principal intencionalidad explicar los diferentes campos temáticos que involucran la creación de contenido digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje y las habilidades que desarrolla el docente para desempeñar con éxito una clase integrando las TIC a través de una revisión a través de artículos electrónicos en bases de datos a texto completo en revistas pedagógicas nacionales e internacionales con un enfoque cualitativo.

MÉTODOS

La investigación fue aplicada, con un enfoque cualitativo, utilizando el diseño no experimental, clasificación transversal, descriptiva, lo que permite una mejor comprensión de la realidad al interpretar datos e información que nos brinda la diferente literatura revisada donde la experiencia que ha vivido cada docente muestra una mejor comprensión de la realidad (Valera y Vives, 2016).

En la presente investigación se analizó 85 diferentes artículos respecto a la creación de contenido digital educativo, la organización y sistematización de la información para tal fin con la mira pedagógica del docente para su realización de dicho contenido. El intervalo de tiempo comprendido del estudio es de entre el 2014-2024.

Una vez concluida la búsqueda de información se sometió a un proceso de validación y confiabilidad de la información por su uso y su aporte al tema y al problema de investigación habiendo realizado una selección de 70 artículos, 2 tesis doctorales y 3 libros. Las referencias fueron nacionales e internacionales en los idiomas 29 en español, 36 en inglés y 10 en portugués. Para una exploración minuciosa se recurrió a las bases de datos de: 2 de Scopus, 10 de SciELO, 3 de Research Gate, 6 de Google Scholar, 8 de Dialnet, 20 de Redalyc, 5 de Springer y 21 ERIC. Las estrategias de búsqueda para recopilar la información fueron por autor, tema, año de publicación, palabras clave, referencias bibliográficas, trucos de búsqueda, operadores booleanos como AND, OR. En lo referente al ámbito geográfico las investigaciones seleccionadas provienen de diversos países Figura 1.

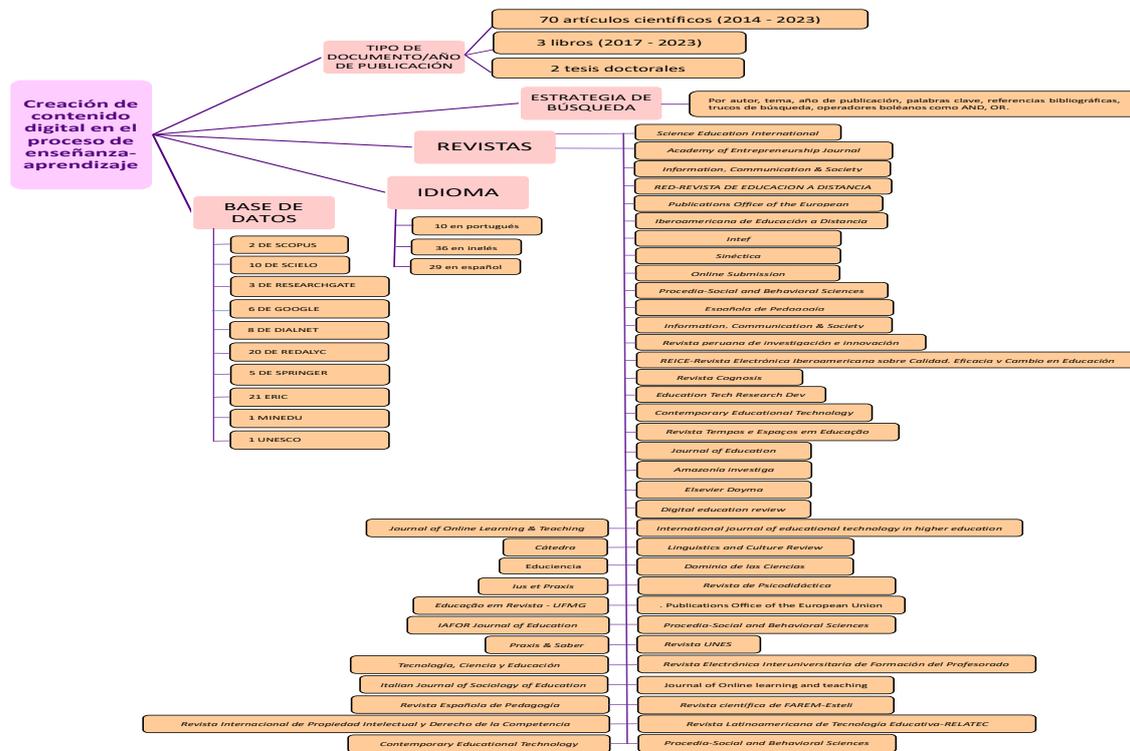


Figura 1. Esquema general de la búsqueda de información

DESARROLLO Y DISCUSIÓN

Creación de contenido digital y uso de la internet

La red de Internet nos presenta una serie de oportunidades para la creación de contenido digital, ya sea para el entretenimiento o para la gestión de aprendizajes. Las herramientas digitales destinadas a la creación de contenido digital son diversas y de acuerdo a las necesidades del usuario. Existen herramientas web que crean y comparten contenidos de diferentes tipos: textuales, hipertextuales, audiovisuales, icónicos, auditivos, multimedia, entre otros (Castillejos, 2019). De modo que, la oportunidad de crear más contenido a partir de esas herramientas web resulta retador para unos y para otros resulta más sencillo.

Navegar en la red de Internet permite al usuario encontrar plataformas que lo ayudan a resolver problemas para desarrollar contenido, tales como: hacer uso de videos de YouTube o contactar más rápido con un especialista en el campo que se requiera y conectar de manera remota, lo que a su vez aumenta la autonomía individual en la creación y selección de información en la creación de nuevo contenido digital (Blank, 2013). Además, son los adolescentes quienes presentan un alto nivel de consumo de Internet para creación de contenido digital y de acuerdo al tipo de contenido que consumen es que crean más contenido, siendo las mujeres quienes realizan más creación de contenido, mientras que los varones dirigen su atención a los videojuegos (Fernández, Lazkano y Eguskiza, 2018).

Asimismo, el avance del Internet en la vida diaria ha permitido que las actividades de clase se realicen fuera de un aula de clases física y llevarla a un espacio virtual donde el acceso es independiente del tiempo

y lugar ya que la información se encuentra disponible y al alcance de todos los usuarios, esto a su vez ha cambiado la forma de investigar y de estudiar al trabajar en red y de manera colaborativa con el fin de producir y crear contenido que sea un aporte al aprendizaje o al proceso de enseñanza (Reshetylov et al., 2022). Ahora bien, dentro de este proceso el docente es capaz de crear un perfil en línea donde se hace consciente del rol que asume en un entorno digital de aprendizaje y como se apoya en los recursos que ofrece la red de internet para se generen más oportunidades de aprendizaje (Gorospé et al., 2015).



Figura 2. Esquema de Creación de contenido digital y uso de la internet

Diseño y estructuración del contenido digital

Para diseñar un contenido digital se realiza un proceso de creación donde la información que se recopila debe ser filtrada y seleccionada con el fin de gestionar y transformar la información (Castillejos, 2019).

Es así que Orhan y Gürsoy (2022) señalan que para construir contenido digital en línea es importante la planificación para el desarrollo del contenido a crear; esto puede variar de acuerdo a los intereses, perspectiva y lo que desea transmitir el creador. De modo que el proceso de diseño de contenido digital que se plantea en el ámbito educativo es: selección de la información, análisis de la información, elegir el recurso digital para la creación de contenido, crear el contenido digital y evaluar su aplicación (Anguita, Iglesia, y García, 2018).

Asimismo, se comprende que el diseño de la creación de un contenido digital se genera dentro y fuera de línea, en entornos formales de la educación y teniendo como visión la mejora de los aprendizajes de los estudiantes (Kulaklia y Mahony, 2014). Por su parte Meling (2022) indica que el contenido digital docente se desarrollará de acuerdo a la competencia digital que posea, ya que de esta manera será capaz de evaluar el contenido creado para el éxito en la aplicación o mejorar el proceso.

Es en este punto, que la “búsqueda estratégica, evaluación y selección de contenidos, producción de contenidos nuevos a partir de los hallazgos y la generación de propuestas fundamentadas para resolver

problemas reales del contexto con base en el análisis crítico de la información” (Juárez y Torres, 2021, p. 18). De esta manera se manifiesta constantemente la nueva forma de crear contenido considerando la pertinencia y la relevancia no solo de la información, sino también del recurso (Flores, Ortega y Sánchez, 2021).

De la misma manera Rodríguez, Ramos, Fernández (2019) indican que el diseño de estos recursos didácticos implica cuatro aspectos que sean efectivos: primero se considera el aspecto contexto del estudiante para conectar con sus necesidades. Segundo, es importante tener siempre presente el aspecto pedagógico que es fundamental para la toma de decisiones en la construcción del material.

Tercero, los aspectos comunicacionales se entienden como la forma en que se transmite la información y sea comprendida e interiorizada por el estudiante. Cuarto, el aspecto tecnológico se entiende como el acceso a los dispositivos digitales que es el medio por el cual se trabajará el recurso. Estos aspectos ayudan al docente a integrar pertinentemente las TIC a su práctica pedagógica, lo que en consecuencia permitirá impulsar la calidad de la enseñanza (Meroño, Calderón y Arias, 2020).

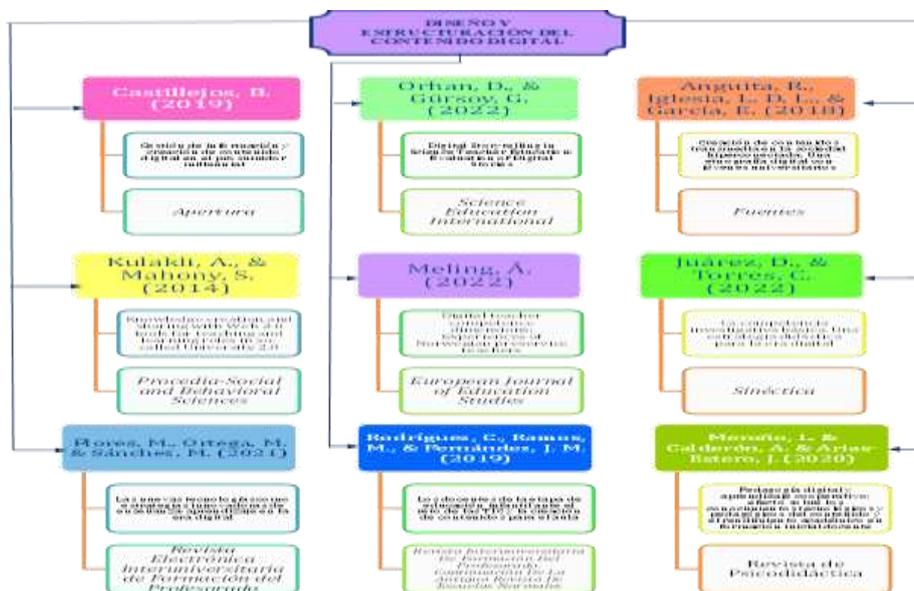


Figura 3. Esquema de Diseño y estructuración del contenido digital

Sistematización del contenido digital

En la actualidad la producción de contenido digital se encuentra disponible en diversos formatos y plataformas que ofrecen una serie de herramientas gratuitas y de pago donde la versión que requiere de un pago mensual ofrece más herramientas para trabajar de manera colaborativa o con la IA (Inteligencia Artificial) más ampliada (Castillejos, 2019).

En el sector educativo son en esas plataformas o aplicaciones donde se sistematiza la información con la que ha sido creado el nuevo contenido digital, es en ese sentido que las actividades y producción de

recursos para el proceso de enseñanza aprendizaje han ido aumentando en oportunidades para los docentes (Fernández, Lazkano y Eguskiza, 2018).

Por otro lado, Ahmed y Ganapathyen el año 2021 mencionan que Natural Language Generation (NLG) es el trabajo que realiza la IA al utilizar el lenguaje más cercano a lo que se solicita crear, como: creación de un ensayo, una clase, etc.

Esta forma de sistematizar el contenido digital lo tenemos en el uso de Chat GPT, ChatSonic, OpenAI, Jasper y otros chatbots inteligentes pueden proporcionar respuestas precisas y útiles para los usuarios como los docentes que suelen utilizarlo en su práctica pedagógica, pese a contar con el recurso digital también hace uso de libros o textos físicos (Rodríguez y Rodríguez y Moreira, 2017).

Es así que la sistematización de creación de contenido digital se quiere pasar por un proceso de “encontrar, clasificar, comentar y compartir el mejor y aplicable contenido digital sobre un tema en particular” para los estudiantes (Ahmed, 2021, p. 4).

Dentro de este proceso de creación de contenido digital educativo también se requiere de un proceso de investigación sobre los temas que constituyen el contenido cuando también se hace uso de los chatbots que se valen de la IA para generar nuevo contenido que aun así debe ser revisado (Silva y Behar, 2017).

Por consiguiente, los docentes deben saber discriminar, organizar y distribuir la información para sistematizar el contenido que mostrará a los estudiantes al gestionar y crear nuevo contenido a partir de otros y es así que se va desarrollando el conocimiento para la construcción de los aprendizajes de los estudiantes (Rodríguez, 2021).

Cuando el proceso de sistematización de los contenidos digitales resulta ser exitosos es porque se ha comprendido la integración de las TIC al proceso de enseñanza – aprendizaje, donde la información es jerarquizada respetando el proceso de enseñanza y ello anima a los estudiantes a continuar accediendo a la plataforma o recurso que se le presenta (GuiralyPifarré, 2023). Sin embargo, es importante tener presente que la sistematización del contenido digital se va adaptando de acuerdo a las necesidades de los estudiantes (Agudo, Rico y Sánchez, 2015).

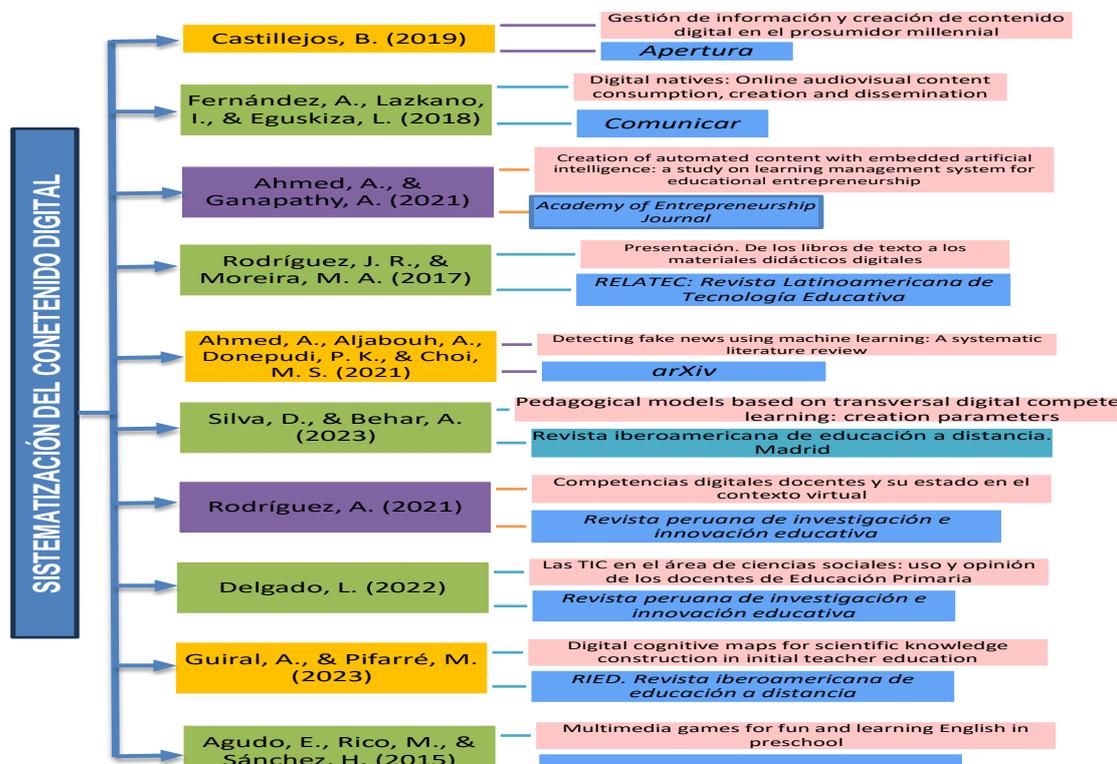


Figura 4. Esquema de Sistematización del contenido digital

Propiedad intelectual en la creación de contenido digital

Para la creación de nuevo contenido independientemente de la presentación como: videos, imágenes, ensayos, entre otros, se precisa de saber respetar la propiedad intelectual referenciando o citando en el momento oportuno. Al respecto, se aprecia una falta de conocimiento acerca de los “criterios de propiedad intelectual y el empleo de licencias a la información a efectos de citación entre los informantes” (Castillejos, 2019, p. 35).

Esta ausencia de conocimiento de algunos docentes sobre los criterios de propiedad intelectual se muestra en la ausencia de referencias en el contenido que han creado. En ese sentido se lleva a la reflexión el compartir con los docentes la importancia del uso apropiado de los derechos de autor empleando los diferentes estilos de referencia o cita que se tiene durante la creación del contenido digital, de esa manera los materiales creados puedan compartirse con permisos y concesiones lícitas evitando el plagio, al respecto se puede mencionar que Commons no es una alternativa al copyright, sino una gestión alternativa del copyright (Paskevicius, 2021).

Plagio entendido desde la transgresión grave de los principios de la ética con o sin consentimiento, hecho que sucede con mayor frecuencia en el entorno científico y la creación de artículos, tesis o ensayos sin citas o referencias adecuadas (Abad, 2019).

A su vez, Littmann señaló (como se citó en Pabón, 2020) que la aplicación de derechos de autor y respeto a la propiedad intelectual sea de fácil acceso y entendimiento para todos los usuarios dado que son

ellos que aplican las restricciones de copyright o los derechos de autor. Aunado a lo anterior, cabe resaltar que el avance acelerado de las tecnologías de la información dio como alarma que los derechos autor habían quedado obsoletos en el Internet, pero los sistemas legales respondieron con prontitud actualizando los marcos legales, la actualización y cambio legislativo fue paulatino y de acuerdo al sistema legal al que se pertenece (Garza, 2015).

Por todo lo expuesto, Trencheva y Zdravkova en el año 2019 mencionan que los derechos de propiedad intelectual son un gran reto para la sociedad actual por la forma tan rápida en que la tecnología avanza y que los movimientos abiertos que se encuentra en la red de internet son de acceso limitado. Por esta razón la legislación vigente tampoco logra remediar las necesidades de acceso legal a la información (Walsh et al., 2021).

Habilidades para el desarrollo de contenido digital

El trabajo que se realiza en un entorno virtual exige de habilidades propias para el desarrollo de contenido digital; ya que el docente es el catalizador del proceso de aprendizaje de sus estudiantes al organizar la información de la mejor manera que su estudiante sea capaz de entender, codificar y almacenar la información para la construcción de sus aprendizajes y con ello va de la mano el aspecto didáctico con la aborda cada uno de los temas que planifica (Castañeda, Esteve y Adell, 2018).

En consecuencia, la familiaridad que adquiera el docente respecto a las plataformas, software o aplicaciones se dará de acuerdo a la cantidad de tiempo que le dedique en su uso, e incluso saliendo de su zona de confort puesto que es novedoso e incluso retador para alguno de ello dependiendo de la edad y generación a la que pertenezcan, ante ello se puede decir se requiere una formación y actualización permanente para integrar las TIC a su didáctica de acuerdo a las demandas de la nueva sociedad que exige de competencias digitales para resolver problemas que hoy por hoy se han tornado cotidianos (Pozuelo, 2014).

Con ese fin las competencias digitales comprenden de habilidades mencionadas al inicio del apartado y que a su vez impulsan el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, por ello es fundamental comprender las habilidades y conocimientos tecnológicos tanto de docentes como de estudiantes, para descubrir sus respectivas necesidades y aspirar a una comprensión mutua de ambas perspectivas (Bond et al., 2018).

Pese a lo mencionado, es preciso señalar que las tecnologías digitales ofrecen una diversidad de recursos que podemos utilizar, o no, para enseñar, pero que es importante comprenderlas para integrarlas. Por lo tanto, las habilidades desarrolladas no son estáticas, son dinámicas y adaptativas a las realidades que le toque enfrentar al docente (Gümüş y Kukul, 2023).

Por otra parte, es relevante también considerar las habilidades digitales que deben contar los estudiantes cuando ingresar a estudiar cursos a distancia o si se desea integrar alguna actividad en el aula. Ante esta situación el estudiante debe contar con las siguientes habilidades para lograr desenvolverse con éxito en entornos virtuales de aprendizaje según Perifanou y Economides (2021): “seleccionar, organizar y gestionar los recursos educativos para poder acceder a ellos, estudiarlos, utilizarlos y compartirlos en cualquier momento posterior” (p. 7).

Las habilidades mencionadas anteriormente no son propias de los procesos digitales, pero sí son imprescindibles para interactuar satisfactoriamente en la red de Internet y que en consecuencia permite que el estudiante se inserte a una sociedad cada vez más digitalizada y automatizada (Biletska et al., 2021). También se resaltan habilidades para innovar y ver soluciones en los problemas que se presentan con el uso de las tecnologías digitales y que a través de ellas puedan desarrollar un pensamiento crítico para saber tomar decisiones (Van Laar et al., 2020).

Creación de contenido digital en educación

La formación profesional del siglo XXI desafía a las diferentes instituciones educativas a ver nuevas perspectivas sobre el uso de las TIC y como estas se integran a las demandas laborales actuales. Desde un estudiante de Educación Básica Regular hasta un estudiante universitario necesita estar provisto de conocimientos digitales propios de su perfil académico para que pueda ser un ciudadano o profesional competente en un mundo cada vez más digitalizado (Cedeño y Zambrano, 2023).

Según Kravtsova et al. (2023) indica que la innovación pedagógica se genera cuando se buscan nuevas alternativas de enseñanza a través de las TIC ya que es el entorno donde se desenvuelven actualmente los estudiantes y donde encuentra la información de forma masiva. Cabe destacar que la “realidad virtual y aumentada ayuda a retener la atención de los estudiantes” (p. 7) tomando un rol más activo en su propio aprendizaje. Tomar consciencia del propio nivel de competencia digital como docente permitirá seguir fortaleciendo las necesidades de los estudiantes en el uso, aplicación e integración de las TIC. Es en ese sentido que los docentes puedan reconocer qué plataformas son las amigables para su uso (Kassymova, Tulepova y Bekturova, 2023).

Durante la pandemia se develó la necesidad de implementar mejores estrategias para que los docentes logren crear contenido digital propio para la edad de sus estudiantes. El nivel de competencias digitales de los docentes iba desde el nivel principiante a experto. Quedó demostrado que la creatividad en la creación de contenido digital y el uso de los recursos que se tienen disponibles es fundamental para compartir información en un entorno educativo en tiempos de pandemia puesto que es necesario un alto sentido de adaptación dando un enfoque didáctico a las redes sociales o plataformas de entretenimiento hacia el ámbito educativo (Cook et al., 2023).

Además, en los últimos 4 años se han desplegado una serie de acciones para intervenir en la mejora de los aprendizajes a través de los medios digitales, lo que ha puesto sobre la mesa estrategias para que los docentes eleven su nivel de competencias digitales sin perder de vista su especialidad o curso. Por lo que, Santana (2021) menciona que “las competencias y habilidades del siglo XXI no se reconocen solo en las tecnologías sino en la relación de estas con el aprendizaje, el conocimiento y la capacidad crítica y creativa, poniendo énfasis en los procesos y usos de las herramientas” (p. 282).

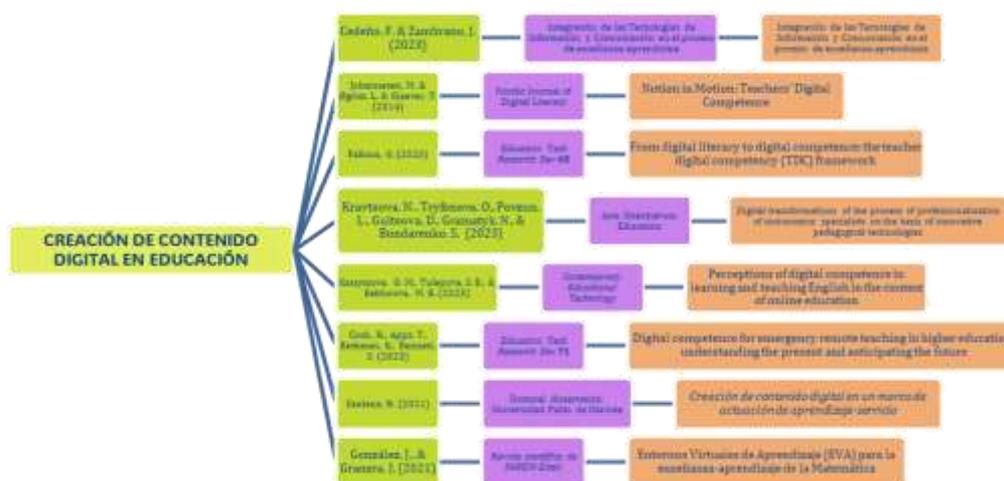


Figura 5. Esquema de Creación de contenido digital en Educación

Habilidades pedagógicas y socio-emocionales en entornos virtuales de aprendizaje

La tecnología digital se ha vuelto parte del día, es por ello que los docentes se han visto en la necesidad de trabajar dentro de estos entornos para no quedar relegados ante el gran paso que dan las tecnologías digitales día con día. Por lo tanto, hablar de habilidades pedagógicas implica conocer las bondades de los recursos que existen en Internet para utilizarlos como recursos pedagógicos para elevar los aprendizajes. Pese a ello algunos docentes utilizan las tecnologías digitales como soporte (Mendes y Finardi, 2020).

Ante estos nuevos escenarios de aprendizaje son las habilidades pedagógicas de los docentes lo que se ha desarrollado al incorporar sus estrategias pedagógicas de forma más abierta y flexible. Asimismo, elevan sus habilidades socioemocionales como la empatía para crear espacio de aprendizaje en línea más seguro y motivadores para los estudiantes (García, Santos y Buzón, 2016).

Gallardo et al., (2015) en colaboración con otros autores coincidieron en que la competencia digital es la suma de habilidades, conocimientos y actitudes no sólo en aspectos tecnológicos; sino también información, multimedia y aplicaciones que son necesarias para la enseñanza. Ante ello se garantiza el aprendizaje de los estudiantes cuando se deja de lado la enseñanza conductista y se da paso a las habilidades pedagógicas constructivistas. Hoy las habilidades pedagógicas en entornos digitales es un valor agregado al trabajo que se realiza diariamente en las aulas (Molina et al., 2021).

Cuando el docente desarrolla contenido organiza información que facilite el aprendizaje de los estudiantes y que estos se encuentren a su disponibilidad independientemente del tiempo y lugar. De acuerdo a ello el docente se apoya en diferentes dispositivos o herramientas digitales para la presentación del contenido en el desarrollo de sus clases. De modo que, durante el proceso de planificación el docente despliega una serie de habilidades de búsqueda, selección y organización de la información en línea para crear nuevo contenido que sea pertinente para la actividad propuesta de la clase (Villegas y Castañeda, 2020).

Por su parte Miço y Cungu (2022) mencionan que las habilidades del presente siglo tienen que ver con la creatividad e innovación, metacognición, pensamiento crítico, comunicación, alfabetización digital y tecnológica y resolución de problemas. Sobre todo, Mena (2021) resalta la consciencia sobre lo que se está creando, experimentando y realizando al crear prototipos (vista previa del recurso creado) antes de publicar alguna actividad interactiva. Ante esta situación es la automotivación la que cumple una función importante para no desistir ante el error en la práctica.

Es así que se tienen diversas formas de fomentar la interacción y el trabajo colaborativo a través de recursos didácticos propios de los docentes y que el docente es capaz de motivar, orientar y fomentar la interacción en los entornos virtuales que se utilizan para aprender (Chong y Marcillo, 2020). Por todo lo mencionado, es importante reconocer el momento de evaluación durante el proceso de enseñanza – aprendizaje que también se debe llegar a alcanzar en los entornos virtuales de aprendizaje para identificar el progreso de los estudiantes hacia el logro de sus competencias, donde la retroalimentación efectiva genera la evaluación y aplicación de nuevas estrategias para el logro de los aprendizajes (Basilotta et al., 2022).

Discusión

Los hallazgos del presente estudio demuestran la importancia de los diferentes campos temáticos que involucran la creación de contenido digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje y las habilidades que desarrolla el docente para desempeñar con éxito una clase integrando las TIC, aunque la producción científica resulta escasa en los últimos 5 años, es posible analizar hallazgos relevantes, donde se demuestra la implicación de los contenidos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje como parte de las estrategias didácticas que les permitieran aplicar inmediatamente los aprendizajes en su práctica pedagógica.

Esto coincide con lo señalado por (Durán, Prendes, y Gutiérrez, 2019), quienes destacan que la certificación de la competencia digital docente constituye una propuesta para el profesorado universitario y fomenta una mayor implicación del docente en su desarrollo profesional, fortaleciendo su pensamiento crítico y capacidad reflexiva.

Por su parte, (Cedeño y Zambrano, 2023) evidenciaron en su investigación que los programas de actualización docente fundamentados en enfoques digitales generan mejoras significativas en la práctica pedagógica, al promover la resolución de problemas reales del aula. Estos hallazgos fueron consistentes con

los resultados obtenidos en la población objeto de estudio, donde los participantes manifestaron sentirse más empoderados y motivados para transformar sus estrategias de enseñanza con la implicación de los contenidos digitales.

Asimismo, el trabajo de Chong, y Marcillo (2020) (2020) aportó evidencia empírica sobre el impacto positivo de las Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje, al indicar que mejora las competencias digitales y comunicacionales del educador. En el estudio desarrollado, se identificó un avance importante en estas competencias, especialmente en el uso de tecnologías educativas y plataformas virtuales.

CONCLUSIONES

La creación de contenido digital implica reconocer las habilidades que se posee como docente para continuar elevando el nivel de competencias digitales y la de sus estudiantes sin perder de vista los campos temáticos que enseñan al momento de crear un nuevo contenido digital.

Saber navegar en Internet es importante para ubicar y transformar la información en conocimiento a través de las TIC. Es en esta línea de pensamiento donde se revalora el trabajo colaborativo a través de saber usar las diferentes licencias de Creative Commons o las licencia sobre la aplicación de la propiedad intelectual para respetar el aporte de otros autores en la construcción de un nuevo conocimiento que también se compartirá en la misma red de Internet.

Hoy en día se cuenta con una serie de recursos diversos y únicos en sí mismo, por ello es indispensable la mirada crítica del docente para seguir promoviendo estos espacios de interaprendizaje en línea o fuera de ella para concebir una verdad integración de las TIC, evitando verla solo como medio, sino también como herramienta que aporta y ayuda a producir un nuevo conocimiento.

El reto radica en la automotivación que posea cada uno de los docentes para continuar a pesar de los errores y las fallas que se comenten cuando se inicia con algo nuevo.

REFERENCIAS

- Casas-Baamonde; M. (1994). “La solución extrajudicial de los conflictos laborales”, Relaciones Laborales, Tomo II, “El arbitraje en la reforma de la legislación laboral”, Relaciones Laborales, Tomo II, 1994. Español, en AA.VV., Solución Extrajudicial de conflictos laborales, Ed. Fundación SIMA, Madrid, España.
- Abad, M. (2019). El plagio y las revistas depredadoras como amenaza a la integridad científica. In *Anales de pediatría*, 90 (1) 57-e1. <https://doi.org/10.1016/j.anpedi.2018.11.003>
- Agudo, E., Rico, M., y Sánchez, H. (2015). Multimedia games for fun and learning English in preschool. *Digital education review*, 183-205. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.183-205>
- Ahmed, A., y Ganapathy, A. (2021). Creation of automated content with embedded artificial intelligence: a study on learning management system for educational entrepreneurship. *Academy of Entrepreneurship Journal*, 27(3), 1-10. <https://www.abacademies.org/articles/creation-of->

automated-content-with-embedded-artificial-intelligence-a-study-on-learning-management-system-for-educational-entrepren-11233.html

- Area, M., Hernández, V., y Sosa, J. (2016). *Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula*. Models of education alintegration of ICTs in the classroom. Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula= Models of educationalintegration of ICTs in theclassroom, 79-87. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5400275>
- Bond, M., Marín, V. I., Dolch, C., Bedenlier, S., y Zawacki-Richter, O. (2018). Digital transformation in German higher education: student and teacher perceptions and usage of digital media. *International journal of educational technology in higher education*, 15(1), 1-20. https://www.academia.edu/38092391/Digital_transformation_in_German_higher_education_student_and_teacher_perceptions_and_usage_of_digital_media
- Castillejos, B. (2019). Gestión de información y creación de contenido digital en el prosumidormillennial. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(1), 24-39. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1375>
- Castro, J. y Franco, N. (2018). Competencias digitales: retos para su uso y adopción en la educación superior. Humanidades y ciencia de la conducta. *Educiencia*. 4 (1): 19-29. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
- Cedeño, F. y Zambrano, J. (2023). Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cognosis*. 8. 73-96. [10.33936/cognosis.v8iEE1.5615](https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5615).
- Chong, P., y Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
- Cobos, C., Jaramillo, M., y Vinueza, (2020). Las competencias digitales en docentes y futuros profesionales de la Universidad Central del Ecuador. *Cátedra*, 2(1), 76-97. <https://doi.org/10.29166/catedra.v2i1.1560>.
- Flores, M., Ortega, M. y Sánchez, M. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1), 29-42. <https://doi.org/10.6018/reifop.406051>
- Gallego, M., Torres, N., y Pessoa, T. (2019). Competencia de futuros docentes en el área de seguridad digital. *Comunicar*, 27(61), 57-67. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=61&articulo=61-2019-05>
- García, R., Santos, J., y Buzón, O. (2016). Virtual empathy as digital competence in education 3.0. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.1186/s41239-016-0029-7>
- González, J., y Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. *Revista científica de FAREM-Esteli*, 49-62. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11607>
- Hernández, C., Arévalo, M. y Gamboa, A. (2016). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente en educación básica. *Praxis & Saber*, 7(14), 41-69. <https://doi.org/10.19053/22160159.5217>
- Lugo, M. T., Ruiz, V., Brito, A., y Brawerman, J. (2016). Revisión comparativa de iniciativas nacionales de aprendizaje móvil en América Latina: los casos de Colombia, Costa Rica, Perú y Uruguay. UNESCO Publishing.
- Meling, Å. (2022). Digital teacher competence dimensions: Experiences of Norwegian preservice teachers. *European Journal of Education Studies*.

- Mena, M. (2021). Design thinking: an educational approach in the second language classroom. *Tecnología, Ciencia y Educación*, (18), 46.
- Mendes, A. R., y Finardi, K. R. (2020). Integrating Digital Technologies In Brazilian English Language Teacher Education Through Blended Learning. *Educação em Revista - UFMG*, 36(1). <https://doi.org/10.1590/0102-4698233799>
- Meroño, L., Calderón, A. y Arias-Estero, J. (2020). Pedagogía digital y aprendizaje cooperativo: efecto sobre los conocimientos tecnológicos y pedagógicos del contenido y el rendimiento académico en formación inicial docente. *Revista de Psicodidáctica*. 26. DOI: 10.1016/j.psicod.2020.10.002.
- Molina, G., Flores Coronado, M., Falcon, C., Rivera-Zamudio, J., y Núñez, L. (2021). Digital teaching skills: comparative study in higher education. *Revista Tempos e Espaços em Educação*. 14. e15527. DOI:10.20952/revtee. v14i33.15527.
- Orhan, D., y Gürsoy, G. (2022). Digital Storytelling in Science Teacher Education: Evaluation of Digital Stories. *Science Education International*, 33(2), 251-263. <https://doi.org/10.33828/sei.v33.i2.13>
- Pabón, J. (2020). Protección legal a los metadatos y la gestión digital de los derechos de autor. *Ius et Praxis*, 26(1), 57-76. <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/7437117>
- Paskevicius, M. (2021). Educators as content Creators in a Diverse digital Media Landscape. *Journal of Interactive Media in Education*.
- Pazmiño, Í., Jaime, H., Hidalgo, W. y Vera, S. (2016). El E-learning, B-learning, M-learning, para el aprendizaje significativo en una sociedad del conocimiento, aplicado como herramientas tecnológicas en el aula. In *Memorias del segundo Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas: Por una educación innovadora, para un desarrollo humano sostenible*, 1221-1235. Instituto Superior Tecnológico Bolivariano. https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_7/el_e_learning_b_learning_m_learning_para_el_aprendizaje.pdf
- Perifanou, M., y Economides, A. (2021). Digital skills for building and using personal learning environments. In *Ninth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM'21)*, 527-532. <https://doi.org/10.1145/3486011.348650>
- Pozuelo, J. (2014). ¿Y si enseñamos de otra manera?: competencias digitales para el cambio metodológico. Universidad de Alcalá, Grupo de Investigación en Tecnologías para el Aprendizaje. <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/20848>
- Reshetylov, K., RajabAljad, R., Panchenko, H., Bukliv, R. y Vynograd, O. (2022). Transformación digital de la educación y la ciencia: respuestas a los desafíos modernos. *Amazonia Investiga*, 11 (58), 202–211. <https://doi.org/10.34069/AI/2022.58.10.22>
- Revelo, J. E., Revuelta, F. I., y González, A. (2018). Modelo de integración de la competencia digital del docente universitario para su desarrollo profesional en la enseñanza de la matemática – Universidad Tecnológica Equinoccial de Ecuador EDMETIC, *Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(1), 196-224, doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i1.6910>
- Rodríguez, J. R., y Moreira, M. A. (2017). Presentación. De los libros de texto a los materiales didácticos digitales. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 9-12. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.9>
- Rodríguez, C., Ramos, M., y Fernández, J. M. (2019). Los docentes de la etapa de educación infantil ante el reto de las TIC y la creación de contenidos para el aula. *Revista Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*. Continuación De La Antigua Revista De Escuelas Normales, 33(1). <https://doi.org/10.47553/rifop.v33i1.72047>

- Rodríguez, A. (2021). Competencias digitales docentes y su estado en el contexto virtual. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 1(2), e21038-e21038. DOI:10.15381/rpiiedu.v1i2.21038
- Sagan, O., Yakovleva, S., Anisimova, E., Balokha, A., y Yeremenko, H. (2020). Digital didactics as a new model in the theory of education. *Revista Inclusiones: Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 7 (4). <https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/312>
- Santana, H. (2021). Creación de contenido digital en un marco de actuación de aprendizaje-servicio. Estudio de caso en la enseñanza del español como lengua extranjera en ámbitos universitarios (Doctoral dissertation, Universidad Pablo de Olavide).
- Santos, C., Pedro, N., Mattar, J., y Carrascal, S. (2023). Competências digitais no contexto ibérico: um estudo de evidências. *Vivat Academia*, 40-65. <https://doi.org/10.15178/va.2023.156.e1476>
- Serrano, M. (2015). El actual marco legal de los límites a los derechos de autor en favor de las bibliotecas: Razones de su inadecuación al entorno digital y propuesta de reforma legislativa. *Boletín mexicano de derecho comparado*, 48(143), 799-829. <https://www.scielo.org.mx/pdf/bmdc/v48n143/v48n143a9.pdf>
- Silva, D., y Behar, A. (2023). Pedagogical models based on transversal digital competences in distance learning: creation parameters. *Revista iberoamericana de educación a distancia*. Madrid. 23 (1), 101-119. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34006>
- Suárez, C. y Lloret, M. (2022). La Digitalización de la Educación en Pandemia. Mirada del docente peruano. *REICE-Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2022, 20, (4), 125-144. <https://doi.org/10.15366/reice2022.20.4.007>
- Valera, M. y Vives, T. (2016). Autenticidad y calidad en la investigación educativa cualitativa: multivocalidad. *Investigación en Educación Médica*. 5(19), 191-198. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007505716300072>
- Villegas, M., y Castañeda, W. (2020). Contenidos digitales: aporte a la definición del concepto. *Kepes*, 17(22), 256–276. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.10>