



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

Planificación Estratégica en la creación de contenidos digitales para los docentes de la
Unidad Educativa Kolping

Autor/es:

Leticia Alexandra Guamán Quinche
Carlos Alejandro Castillo Manzaba

Tutor/a:

MSc. Sofia Haydee Jácome Encalada

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de manera especial a mis padres porque ellos son mi pilar y han estado incondicionalmente conmigo, con su apoyo que me dan día a día para ser una persona de bien.

Leticia Alexandra Guamán Quinche

Dedico este nuevo triunfo de mi carrera a mi esposa y mis hijos, por ser el pilar fundamental de mi vida, por su amor incondicional y sus sacrificios; a mis padres, por enseñarme la importancia de la educación y el esfuerzo constante.

Carlos Alejandro Castillo Manzaba



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTOS

Esta tesis ha sido desarrollada con gran esfuerzo y dedicación y dándole gracias a Dios por permitir compartir con mis padres y hermanos quienes han sido mi apoyo y que siempre están a mi lado incondicionalmente, además compartir este logro con mi compañero de tesis que ha estado a mi lado en esta etapa tan importante de mi vida para realizar este trabajo de tesis.

Leticia Alexandra Guamán Quinche

En primer lugar, quiero expresar mi gratitud a mi director de tesis, por su orientación experta, su paciencia y sus valiosos consejos durante todo el transcurso de este proyecto.

Además, expreso mi gratitud a mi compañera, quien me ha brindado un gran apoyo académico y emocional, lo que ha sido esencial para mantenerme motivado durante todo el proceso.

Finalmente, pero no menos importante, quiero expresar mi gratitud a mi familia, en particular a mis padres, esposa e hijos, por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser mi fuente de fortaleza. Gracias por estar siempre a mi lado y creer en mí en cada paso que doy.

Carlos Alejandro Castillo Manzaba



La Universidad para todos





Resumen

Con la creciente digitalización de los entornos educativos, la creación de contenidos digitales efectivos se ha convertido en una necesidad inminente para los docentes. Esta tesis examina la importancia de la planificación estratégica en este proceso, centrándose en la formación y capacitación docente y el desarrollo profesional.

El objetivo principal del estudio es analizar cómo la planificación estratégica puede mejorar la calidad del contenido digital creado por los docentes, con especial atención en los educadores de la unidad educativa Kolping.

Para lograr este objetivo, se realizó un estudio que incluyó una revisión relevante sobre el diseño de contenidos digitales en entornos educativos, así como encuestas a docentes de la Unidad Educativa Kolping para comprender las necesidades, desafíos y expectativas en relación con la creación de contenidos digitales.

Los hallazgos del estudio resaltan la importancia de una formación adecuada en herramientas y métodos de enseñanza digitales, así como la necesidad de un enfoque colaborativo que motive a los educadores a compartir recursos y mejorar sus competencias de enseñanza-aprendizaje. Además, se han identificado áreas claves para el desarrollo de contenidos digitales, incluida la adaptación curricular, la integración de elementos multimedia y la evaluación de la eficacia del contenido creado.

El estudio propone un plan estratégico detallado que incluye la organización de talleres de capacitación, el establecimiento de comunidades de práctica en línea y la implementación de mecanismos de evaluación continua.

Se espera que este plan estratégico contribuya a mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en la Unidad Educativa Kolping y sirva como guía para otras instituciones educativas que buscan optimizar las actividades innovadoras de sus contenidos digitales.

Palabras claves: Planificación estratégica, Creación de contenidos, Unidad Educativa Kolping



Summary

With the increasing digitalization of educational environments, the creation of effective digital content has become an imminent need for teachers. This thesis examines the importance of strategic planning in this process, focusing on teacher education and training and professional development.

The main objective of the study is to analyze how strategic planning can improve the quality of digital content created by teachers, with special attention to the educators of the Kolping educational unit.

To achieve this objective, a study was carried out that included a relevant review on the design of digital content in educational environments, as well as surveys and observation sheets for teachers of the Kolping Educational Unit to understand the needs, challenges and expectations in relation to the creation of digital content.

The findings of the study highlight the importance of adequate training in digital teaching tools and methods, as well as the need for a collaborative approach that motivates educators to share resources and improve their teaching-learning competencies. In addition, key areas for the development of digital content have been identified, including curricular adaptation, integration of multimedia elements and evaluation of the effectiveness of the content created.

The study proposes a detailed strategic plan that includes the organization of training workshops, the establishment of online communities of practice and the implementation of continuous evaluation mechanisms. It is expected that this strategic plan will contribute to improving the quality of teaching and learning at the Kolping Educational Unit and serve as a guide for other educational institutions seeking to optimize innovative activities of their digital content.

Keywords: Strategic planning, Content creation, Kolping Educational Unit



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema	2
Precisión del tema.	3
Objeto de la investigación.....	3
Objetivo general:.....	3
Planteamientos hipotéticos.....	3
Preguntas científicas:.....	3
Declaración de variables y categorías de la investigación	3
Categorías de la investigación:.....	4
Objetivos específicos:	4
Identificación de los métodos.....	5
Métodos teóricos:	5
Métodos Empíricos	5
Declaración de la población y muestra	5
Declaración del tipo de investigación	6
Principales Aportes de la Investigación	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	6
Descripción breve del contenido de los capítulos	6
CAPÍTULO 1	8
1.1. Conceptualización de la Planificación Estratégica.....	8
1.2. La tecnología y los Contenidos Digitales en el medio educativo	11
1.3. Formación en competencias digitales.....	13
1.4. Implementación de la Planificación Estratégica en la Creación de Contenidos	



Digitales.....	15
1.5. Guías didácticas.....	16
1.6. Aprendizaje móvil y ubicuo:.....	18
1.7. Plataformas de aprendizaje en línea.....	19
1.8. Herramientas de creación de contenido multimedia.....	20
1.9. EVA como herramienta de formación digital.....	21
1.10. Plataforma Moodle.....	22
1.11. Recursos digitales y tecnológicos de la plataforma Moodle.....	23
1.12. Flipper Classroom como estrategia de aprendizaje.....	23
1.13. Antecedentes.....	24
CAPÍTULO 2.....	26
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	26
2.2. Enfoque de la Investigación.....	28
2.3. Alcance de la investigación.....	28
2.4. Población objetivo.....	29
2.5. Aspectos de la planificación estratégica.....	29
2.6. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	29
2.6.1. Investigación teórica.....	29
2.6.2. Investigación aplicada a la tecnología.....	29
2.6.3. Investigación educativa.....	30
2.6.4. Investigación de campo.....	30
2.7. Métodos teóricos.....	31
2.8. Métodos empíricos.....	31
2.9. Instrumentos derivados de la metodología.....	32
2.10. Declaración de la población y muestra.....	32



2.11. Estrategia metodológica.....	32
2.12. Análisis y resultados del diagnóstico inicial.....	33
2.13. Encuesta a los Docentes de la Unidad Educativa Kolping. Resultados y su interpretación	33
2.14. Análisis e interpretación.....	43
2.15. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la UE Kolping.....	43
2.16. Análisis e interpretación de la encuesta a los docentes de la UE Kolping	43
2.17. Análisis general de los resultados.....	44
2.17.1. Análisis causal.....	44
CAPÍTULO 3	45
3.1. Presentación de la propuesta	45
3.1.1. Encuestas	45
3.1.2. Análisis FODA.....	46
3.1.3. Misión y visión.....	47
3.2. Objetivos de la propuesta.....	47
3.3. Fundamentación	47
3.3.1. Planificación Estratégica para capacitar a los docentes de la UE Kolping en la creación de contenidos digitales	48
3.4. Características y estructura de la propuesta	50
Fase 1: Diagnóstico (Análisis)	51
Fase 2: Diseño de la capacitación	51
Módulo 1: Introducción a las Tics.....	51
Tema 1: Conceptos básicos de las Tics.....	51
Tema 2: Herramientas esenciales del internet.....	52
Módulo 2: Creación de contenidos con las Tics.....	52
Tema 1: Herramientas digitales para la docencia.....	52



Tema 2: Creación de videos educativos.	52
Módulo 3: Herramientas y plataformas E-learning.	52
Tema 1: Plataformas E-learning.....	52
Tema 2: Herramientas E-learning.	52
Módulo 4: Proceso de evaluación y retroalimentación.	52
Tema 1: Evaluación educativa con herramientas digitales.....	52
Tema 2: Formación continua.....	53
Fase 3: Desarrollo e implementación	55
Fase 4: Evaluación.....	60
Fase 5: Elaboración de Guía Didáctica.....	61
3.5. Exigencias / Requisitos / Condiciones / Criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance	62
3.6. Formas de aplicación, implementación y evaluación.....	62
3.7. Recursos.....	63
3.8. Beneficiarios.....	63
DISCUSIONES	64
CONCLUSIONES	65
RECOMENDACIONES.....	66





ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1	<i>Elementos fundamentales de la planificación estratégica</i>	10
Ilustración 2	<i>Creación de contenidos digitales en el aula</i>	12
Ilustración 3	<i>Competencia Digital Docente</i>	14
Ilustración 4	<i>Marco Común de Competencia Digital Docente</i>	15
Ilustración 5	<i>Multidimensionalidad de la planificación estratégica y creación de contenidos digitales</i>	16
Ilustración 6	<i>Guía docente en diferentes niveles de educación</i>	17
Ilustración 7	<i>Componentes del aprendizaje ubicuo</i>	19
Ilustración 8	<i>Diferentes plataformas E-learning</i>	20
Ilustración 9	<i>Herramientas 2.0 para la enseñanza</i>	21
Ilustración 10	<i>Características de los EVA</i>	21
Ilustración 11	<i>Particularidades de la plataforma Moodle</i>	23
Ilustración 12	<i>Comparación entre aula tradicional y aula invertida</i>	24
Ilustración 13	<i>Representación estadística de la pregunta 1</i>	34
Ilustración 14	<i>Representación estadística de la pregunta 2</i>	35
Ilustración 15	<i>Representación estadística de la pregunta 3</i>	36
Ilustración 16	<i>Representación estadística de la pregunta 4</i>	38
Ilustración 17	<i>Representación estadística de la pregunta 5</i>	39
Ilustración 18	<i>Representación estadística de la pregunta 6</i>	41
Ilustración 19	<i>Representación estadística de la pregunta 7</i>	42
Ilustración 20	<i>Encuesta sobre competencias digitales aplicadas a la educación</i>	46
Ilustración 21	<i>Módulo 1 Introducción a las TIC</i>	56
Ilustración 22	<i>Módulo 2 creación de contenidos digitales</i>	57
Ilustración 23	<i>Modulo 3 herramientas y plataformas E-learning</i>	58
Ilustración 24	<i>Módulo 4 proceso de evaluación y retroalimentación</i>	59
Ilustración 25	<i>Evaluación de satisfacción docente</i>	60
Ilustración 26	<i>Guía didáctica para los docentes</i>	61
Ilustración 27	<i>Guía didáctica del uso de recursos y herramientas digitales</i>	62



ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1	<i>Variable independiente y dependiente y categorías de investigación.....</i>	<i>27</i>
Tabla 2	<i>Porcentaje de formación en la creación de contenidos digitales por parte de los docentes.....</i>	<i>33</i>
Tabla 3	<i>Recursos digitales utilizados en clases.....</i>	<i>34</i>
Tabla 4	<i>Retroalimentación para mejorar habilidades en la creación de los contenidos.....</i>	<i>36</i>
Tabla 5	<i>Temas que podrían abordarse en los talleres de capacitación.....</i>	<i>37</i>
Tabla 6	<i>Plan estratégico para la creación de contenidos digitales en la unidad educativa Kolping.....</i>	<i>39</i>
Tabla 7	<i>Utilización de herramientas para la creación de contenidos digitales que utilizan los docentes de la Unidad Educativa Kolping.....</i>	<i>40</i>
Tabla 8	<i>Tipos de contenidos digitales utiliza con frecuencia.....</i>	<i>42</i>
Tabla 9	<i>Matriz FODA.....</i>	<i>46</i>
Tabla 10	<i>Misión y visión de la institución.....</i>	<i>47</i>
Tabla 11	<i>Diseño de la propuesta.....</i>	<i>54</i>
Tabla 12	<i>Cronograma.....</i>	<i>55</i>





ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1	<i>Encuesta a docentes de la UE Kolping.....</i>	76
Anexo 2	<i>Guía didáctica de capacitación docente.....</i>	78
Anexo 3	<i>Creación de la carpeta de capacitación para los docentes.....</i>	102
Anexo 4	<i>Evaluación docente utilizando la herramienta Google Form.....</i>	103
Anexo 5	<i>Diseño de capacitación en la plataforma classroom.....</i>	103





INTRODUCCIÓN

En el entorno educativo actual, la tecnología juega un papel clave en la transformación de los métodos de enseñanza y la mejora de la calidad del aprendizaje. La creación de contenidos digitales se ha convertido en un factor importante para los profesores que quieren mejorar sus métodos de enseñanza y adaptarse al entorno digital en constante cambio. En este contexto, la planificación estratégica juega un papel clave en el desarrollo de contenidos digitales eficaces que maximicen el potencial de aprendizaje de las herramientas tecnológicas disponibles.

Como señala Silva et al. (2021), la planificación estratégica en entornos virtuales o de educación a distancia no solo implica elegir herramientas adecuadas, sino crear espacios de aprendizaje efectivos y significativos. Esta cita destaca la importancia de un enfoque estratégico para la creación de contenidos digitales, que vaya más allá de la simple selección de herramientas tecnológicas e incluya aspectos clave como la calidad del contenido y los métodos de aprendizaje.

En la misma línea, Valladares et al. (2022) sostienen que la unión de la tecnología a la educación, requiere de la practicidad tanto del estudiantado como de docentes. Esta declaración enfatiza la necesidad de que los docentes adquieran sólidas habilidades digitales y desarrollen pedagogías que se centren en el uso creativo y significativo de la tecnología en el aula.

El objetivo principal de este estudio es investigar cómo la planificación estratégica puede contribuir a mejorar la calidad del contenido digital creado por los docentes en el contexto de la Unidad Educativa Kolping. Comprometido con la excelencia académica y la innovación educativa, el departamento de educación de Kolping tiene el desafío de aprovechar todo el potencial de la tecnología digital para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Para abordar este tema, se llevará a cabo un estudio que combine una revisión de la literatura existente sobre diseño de contenido digital en entornos de aprendizaje con entrevistas y encuestas a profesores académicos. Este enfoque nos permitirá identificar los mejores métodos y estrategias para la creación de contenidos digitales, así como las necesidades y desafíos específicos que enfrentan los docentes en su práctica diaria.

Los resultados de este estudio no sólo proporcionarán información valiosa sobre cómo mejorar la calidad de los contenidos digitales en el Departamento de Educación de Kolping, sino que también pueden servir como base para desarrollar un plan estratégico específico para la creación de contenidos digitales para profesores. Se espera que este plan estratégico no solo beneficie a la institución en términos de calidad educativa, sino que también pueda servir como modelo para otras instituciones que buscan mejorar su desempeño en educación técnica digital.



Justificación del problema

En el panorama educativo actual, la integración de la tecnología se ha vuelto necesaria para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Según Silva et al. (2021) La creación de contenido digital por parte de los docentes es una herramienta importante en este proceso porque permite que los recursos de aprendizaje se adapten a las necesidades y características específicas de los estudiantes, al tiempo que promueve el aprendizaje y la práctica de manera más activa, colaborativa y significativa.

Sin embargo, el simple uso de herramientas digitales no garantiza automáticamente la efectividad del contenido que crea. Es importante que los profesores planifiquen adecuadamente para guiar el proceso creativo y garantizar que el contenido digital sea relevante, oportuno y alineado con los objetivos de aprendizaje del plan de estudios escolar (González, 2019).

En este sentido, enfatiza en la importancia de la planificación estratégica en la creación de contenidos digitales radica en su capacidad para maximizar el potencial educativo de la tecnología y promover el uso pedagógico efectivo de las herramientas digitales disponibles.

Con base a las bondades planteadas, la Unidad Educativa Kolping, como organización comprometida con la excelencia académica y la innovación educativa, tiene el desafío de aprovechar todo el potencial de la tecnología digital para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, implementar una planificación estratégica en la creación de contenidos digitales para docentes en las escuelas aparece como una oportunidad para mejorar la calidad de la educación y promover un uso más efectivo de la tecnología en el aula.

Por lo tanto, investigar cómo planificar planes estratégicos en la creación de contenido digital puede ayudar a mejorar la calidad de la capacitación en los docentes de la Unidad Educativa Kolping, Los resultados de este estudio serán beneficiosos no solo para organizaciones de calidad educativa, sino también para ser utilizados como un enlace a otras instituciones educativas que intentan mejorar sus prácticas en el campo de educación digital.

Planteamiento del problema

A partir del diagnóstico académico actual de la Unidad Educativa Kolping en la generación de recursos digitales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje por los docentes de la institución, se identificó la presente problemática **“Ausencia de una planificación estratégica de capacitación a los docentes de la UE Kolping, para generar recursos y actividades mediante el uso de herramientas tecnológicas en el aula de clase”**, donde se precisa las siguientes causas del problema:



- Falta de capacitación y formación a los docentes del uso herramientas tecnológicas para la creación de contenidos digitales.
- Desconocimiento de los recursos tecnológicos y digitales, por parte de los docentes para la creación de contenidos y envío de actividades.
- Falta de recursos y herramientas digitales para mejorar las competencias y destrezas de los docentes para impartir las clases a los estudiantes.

Después de analizar esta situación, surge el siguiente problema científico: ¿Cómo generar una planificación estratégica de capacitación a los docentes para la creación de contenidos digitales, mediante el uso de herramientas tecnológicas?

Precisión del tema.

Creación de contenidos digitales

Es un proceso que implica desarrollar recursos para que los docentes puedan mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la UE Kolping.

Objeto de la investigación

Fortalecer las competencias pedagógicas, mediante capacitaciones acerca de la creación de contenidos digitales para los docentes de la UE Kolping.

Objetivo general:

Diseñar una planificación estratégica de capacitación para los docentes de la Unidad Educativa Kolping, mediante la creación de contenidos digitales fortaleciendo las competencias pedagógicas de los educadores, mejorando el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Planteamientos hipotéticos

Preguntas científicas:

- ¿Cuál es el nivel de capacitación y formación de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas para la creación de contenidos digitales?
- ¿Cuál es el impacto del desconocimiento de los recursos tecnológicos y digitales en la práctica pedagógica de los docentes?
- ¿Cuáles son las herramientas y recursos disponibles para la creación de contenidos digitales?

Declaración de variables y categorías de la investigación

En esta investigación, se pretende realizar una planificación estratégica mediante la creación de contenidos digitales, enfocados para los docentes de la Unidad Educativa Kolping. Por lo que las variables se distinguen de la siguiente manera:

Variable independiente: “Creación de contenidos digitales” es el proceso de diseño, desarrollo



e implementación de materiales educativos digitales (Martin y Bolliger, 2018).

Variable dependiente: “Planificación estratégica” es el involucramiento de prácticas y metodologías que se integran, se los conoce como, plan de estudios, alineación de objetivos educativos y continuo proceso de mejora de la enseñanza aprendizaje (Wahab, 2020).

Categorías de la investigación:

Variable independiente: creación de contenidos digitales.

- **Tipos de contenidos:** Responden a recursos educativos como infografías, presentaciones interactivas, entre otros (Villegas y Castañeda, 2020).
- **Herramientas:** Se refiere a diferentes plataformas usadas para la creación de los contenidos, por ejemplo: Genially, Educaplay, Padlet, entre otros (Calle et al., 2021).
- **Nivel de frecuencia:** Es el número de contenidos digitales que se crean durante un periodo determinado (Martin y Bolliger, 2018).
- **Calidad de contenidos:** Es la pertinencia, claridad y efectividad de los contenidos digitales que se crean, generalmente se evalúan mediante el nivel de aprendizaje adquirido por el estudiantado (Calle et al., 2021).

Variable dependiente: Planificación estratégica.

- **Metodologías integradoras:** Responde a la planificación realizada, metodologías usadas en el aprendizaje, formas de evaluación realizadas (Wahab, 2020).
- **Eficiencia metodológica:** Es la eficacia que tiene la metodología usada en el rendimiento académico y aprendizaje (Alban et al., 2020).

Dimensiones:

- **Dimensiones de las variables independientes:** Capacitación a los docentes – acceso a recursos tecnológicos y políticas de la institución.
- **Dimensiones de las variables dependientes:** Calidad de los contenidos digitales – resultados de aprendizaje positivos – aprendizaje significativo.
- **Dimensiones de variables ajenas:** buena actitud hacia la tecnología – infraestructura tecnológica.

Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de capacitación y formación de los docentes en base a las necesidades tecnológicas.
- Analizar el grado de conocimiento en base al uso de los recursos tecnológicos digitales en la práctica pedagógica de los docentes.



- Compartir contenidos relacionados con el uso de las herramientas tecnológicas y los recursos digitales.

Identificación de los métodos

Para dar cumplimiento a los objetivos de la investigación se ha identificado los siguientes métodos

Métodos teóricos:

Análisis y síntesis: Se utilizará durante todo el proceso de investigación para desarrollar un plan estratégico eficaz; es necesario un análisis en profundidad del estado actual de la Unidad Educativa Kolping en términos de creación de contenidos digitales. Por lo tanto, se capacitará a los docentes sobre cómo utilizar las herramientas digitales para crear contenidos (Somano y León, 2020).

Histórico – lógico: Identificar la necesidad de crear contenidos digitales surgió como respuesta a las nuevas necesidades educativas y a la necesidad de aprovechar los beneficios que ofrece la tecnología digital (Torres, 2020).

Enfoque Sistémico: Un enfoque sistemático permite una planificación estratégica integral y eficaz a la hora de crear contenidos digitales, teniendo en cuenta las necesidades de todos los participantes del sistema educativo y garantizando la calidad de los materiales y el trabajo, su impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes (Girón y Cisneros, 2022).

Métodos Empíricos

El método experimental es un método que se basa en la observación directa o la experiencia práctica para recopilar datos para responder preguntas de investigación específicas (Bodero et al., 2021). En el contexto de la investigación sobre planificación estratégica en la creación de contenidos digitales para profesores de la Unidad Educativa Kolping, se pueden utilizar varios métodos empíricos para obtener información valiosa y relevante.

Encuesta: Las encuestas se pueden utilizar para recopilar datos de forma eficaz de un gran número de profesores de la Unidad Educativa Kolping. Las preguntas de la encuesta pueden cubrir una variedad de aspectos relacionados con la creación de contenido digital, como niveles de competencia digital, preferencias de herramientas tecnológicas, necesidades de capacitación y conciencia de barreras (Somaro y León, 2020).

Declaración de la población y muestra

La población sobre la cual se aplicará la investigación es a los docentes y administrativos de la Unidad Educativa Kolping de la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas. Se escogió una muestra de 15 docentes de la institución.



Declaración del tipo de investigación

El trabajo investigativo plantea: investigación teórica, investigación aplicada tecnológica, investigación educativa, investigación de campo.

Principales Aportes de la Investigación

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

La creación de contenido digital es importante en el panorama educativo actual porque proporciona recursos innovadores adaptados a las necesidades de los estudiantes en un entorno cada vez más digital. La planificación estratégica para la creación de contenidos digitales garantiza que estos recursos sean eficaces, relevantes y adecuados para fines educativos, lo que a su vez puede mejorar significativamente la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Al centrarse en la Unidad Educativa Kolping, la investigación puede tener un impacto directo en las actividades educativas de la institución y contribuir a la mejora continua.

En la sociedad actual, las competencias digitales están adquiriendo cada vez más importancia tanto para estudiantes como para profesores. Aprender a crear contenido digital es esencial para preparar a los estudiantes para un mundo digital y en constante cambio. La falta de planificación estratégica a la hora de crear contenidos digitales puede dar lugar a recursos de baja calidad o inadecuados, limitando el impacto positivo de la tecnología en el aprendizaje de los estudiantes. Aunque la investigación sobre la creación de contenidos digitales en la educación está en curso, la aplicación de la planificación estratégica, especialmente en el contexto de una institución educativa como el Departamento de Educación Kolping, tiene el potencial de crear nuevas contribuciones a la literatura de investigación.

Con rápidos avances en tecnología y cambios en las prácticas educativas, este estudio está a la vanguardia de la investigación educativa que aborda las necesidades actuales y relevantes en el campo de la educación digital. Los hallazgos del estudio pueden proporcionar nuevas ideas y prácticas recomendadas para mejorar la creación de contenido digital en otras instituciones educativas, contribuyendo a la innovación y la mejora continua de las prácticas educativas en todo el mundo.

Descripción breve del contenido de los capítulos

Capítulo 1. Fundamenta el fortalecimiento de la creación de contenidos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de la Unidad Educativa Kolping, proceso investigativo de los principales antecedentes, conceptos básicos, definición de las características principales de la innovación tecnológica, herramientas y recursos digitales, medios tecnológicos y elementos útiles en los sistemas digitales.



Capítulo 2. Metodología de Investigación, enfoque y tipo de investigación, variables, descripción de la metodología, métodos e instrumentos para acopiar los datos durante cada etapa de la investigación, realización del diagnóstico del estado actual, aplicación de la encuesta, análisis de resultados, gráficas de las técnicas utilizadas y resultados finales de la investigación aplicada a los docentes.

Capítulo 3. Planificación estratégica para la capacitación de docentes, fundamentación, diagnóstico, análisis FODA, misión y visión de la institución educativa, aplicación de la propuesta con los resultados obtenidos por medio de las técnicas de estudio, cronograma de actividades en el desarrollo de la propuesta planteada por medio del criterio de valoración, desarrollo de la guía didáctica de capacitación docente, discusiones, conclusiones y recomendaciones



CAPÍTULO 1

1.1. Conceptualización de la Planificación Estratégica

La planificación estratégica tiene un largo acontecer histórico, evolucionando a través de los siglos desde las antiguas civilizaciones hasta convertirse en una disciplina fundamental en el mundo, según, Romero (2020) se puede evidenciar desde la edad antigua, en las primeras civilizaciones, como Grecia y Roma, debido a que en estas culturas se ejecutaban planes de acción elaborados mediante el análisis de causas y consecuencias de hechos anteriores, con el fin de poder tener un buen gobierno que permitiera aprovechar las oportunidades del ambiente, es decir, el medio natural y social.

En el siglo XX, la expresión planificación estratégica comenzó a integrarse en múltiples campos, especialmente gracias a las contribuciones significativas de figuras como Frederick Taylor y Henri Fayol en el ámbito de la administración. Estos pioneros jugaron un papel crucial al formalizar y estructurar el proceso administrativo, estableciendo dimensiones fundamentales que definieron la gestión moderna. Entre estas dimensiones se destacan el planeamiento, la organización, la dirección, la coordinación y el control (Gómez, 2021).

La planificación estratégica ha experimentado una evolución constante a lo largo de los años, lo que ha resultado en una variedad de conceptualizaciones que se relacionan con las características y aplicaciones de esta disciplina crucial.

La planificación estratégica según Quiroa (2020) es la herramienta utilizada como un proceso sistemático que permite el desarrollo y la implementación de planes, con el propósito de alcanzar los objetivos que se han propuesto. Este enfoque no solo facilita la creación de planes detallados, sino también su implementación eficiente, asegurando que los objetivos se logren de manera efectiva.

También permite a las organizaciones identificar objetivos a largo plazo y corto plazo y diseñar de manera clara. Este proceso incita analizar tanto el entorno externo como interno de las instituciones identificando oportunidades y amenazas, así como fortalezas y debilidades (Calapiña, et al., 2019). Mediante este análisis, las organizaciones pueden tomar decisiones instruidas que alinean sus recursos con sus metas a largo plazo, lo que incrementa la probabilidad de éxito.

En añadidura, la planificación estratégica constituye un proceso esencial para que las organizaciones definan sus metas a largo plazo y tracen un camino preciso para su consecución. De acuerdo con Gómez (2021), este proceso conlleva un análisis exhaustivo tanto del entorno interno como externo de la organización, permitiendo identificar oportunidades y amenazas, así



como fortalezas y debilidades. A partir de este análisis, las organizaciones pueden tomar decisiones fundamentadas que alineen sus recursos con sus objetivos de largo plazo, lo que aumenta significativamente sus probabilidades de éxito.

Asimismo, la planificación estratégica exige un enfoque flexible y adaptable, dado que los entornos empresariales y educativos son dinámicos. Díaz et al. (2020) señalan que una estrategia eficaz no solo establece una dirección fija, sino que también facilita la realización de ajustes en respuesta a cambios contextuales. Esta capacidad de adaptación es fundamental para asegurar que la estrategia continúe siendo pertinente y efectiva en un entorno en constante evolución.

Por último, una planificación estratégica bien ejecutada no solo incide en el éxito de la organización, sino también en el compromiso de los empleados y en la cultura organizacional. Involucrar a diferentes niveles de la organización en el proceso permite a los líderes fomentar un mayor sentido de pertenencia y compromiso con las metas establecidas. Esto favorece un ambiente colaborativo entre pares, lo que permite que los colaboradores perciban que sus esfuerzos están alineados con el éxito organizacional.

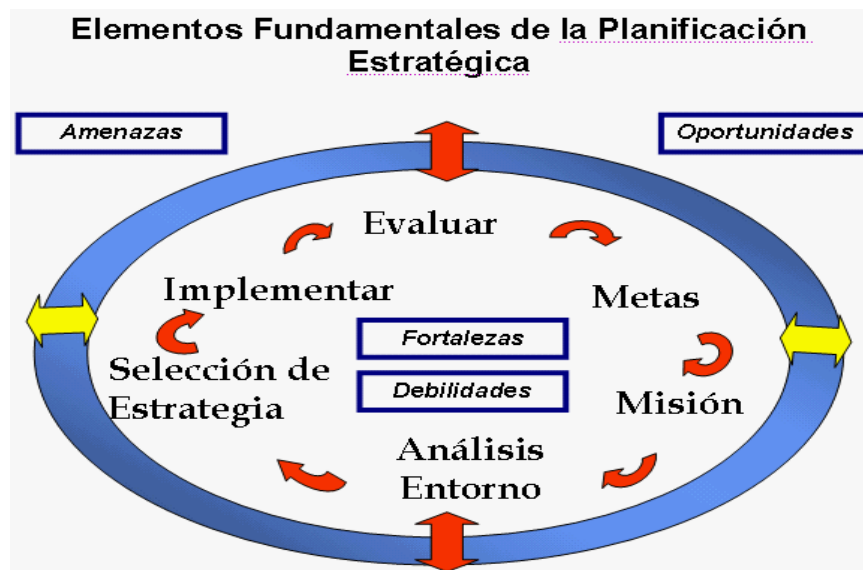
Desde el ámbito educativo, Díaz et al. (2020) mencionan que la planificación puede partir de un problema dado o simplemente de la previsión de necesidades y soluciones de la institución. Generalmente la planeación considera que hacer, como hacer, para que, con que, quien y cuando se debe hacer algo. Esta visión integral de la planificación permite una respuesta estructurada y eficiente, garantizando que todas las variables importantes se contemplen y se coordinen adecuadamente para alcanzar los objetivos institucionales.

La planificación estratégica en el ámbito educativo es una herramienta valiosa y eficaz, ya que permite realizar una planificación previa para alcanzar objetivos. Díaz et al. (2020) plantean que la planificación estratégica en la educación consiste en un plan que sistematiza los objetivos a mediano plazo de una institución educativa. Este plan diseña y muestra las estrategias y caminos previstos para el cumplimiento de objetivos, además de describir detalladamente los sistemas de evaluación correspondientes.

Requiere la planificación estratégica un espacio flexible y adaptable, porque los espacios educativos están en constante cambio. Una estrategia efectiva no solo fija un curso, sino que ayuda en los cambios que requiere un entorno (Pérez et al., 2021). Esta forma de adaptación es una clave para asegurar que la estrategia siga siendo efectiva y relevante.

Ilustración 1

Elementos fundamentales de la planificación estratégica



Nota: La imagen muestra los elementos fundamentales de la planificación estratégica (De alcanzar, S. F.).

En este sentido, una institución exitosa se distingue por su capacidad para desarrollar y aplicar una planificación estratégica que responda de manera efectiva a sus necesidades y demandas específicas. Por lo tanto, es crucial que los actores educativos reconozcan la importancia de la planificación estratégica, la cual se define como un conjunto de procesos destinados al diseño, desarrollo y ejecución de métodos de intervención. Estos métodos están diseñados para lograr las metas institucionales y competencias establecidas, adaptándose a las demandas y oportunidades sociales del entorno (Villalón, 2018).

La planificación estratégica para Chica y Erazo (2024) es un proceso fundamental en el desarrollo de las instituciones, ya que permite a la institución identificar sus fortalezas, debilidades y otras situaciones para desarrollar estrategias que promuevan un mejoramiento continuo. Esta capacidad de autoevaluación y adaptación asegura que las instituciones no solo respondan eficazmente a los desafíos actuales, sino que también se preparen proactivamente para el futuro, fomentando un ciclo constante de crecimiento y mejora.

Con un conocimiento profundo de la planificación estratégica, se puede pasar a explorar las teorías y modelos de creación de contenido digital que son fundamentales para implementar con éxito estrategias educativas en la era digital. Posteriormente, la implementación de una planificación estratégica consolidada no solo impacta al éxito de la organización, sino que también influye en el compromiso de los educadores que conforman el medio educativo



(Valladares et al., 2022). De esta manera influye a un entorno colaborativo donde las personas que trabajan en el medio educativo sientan su esfuerzo y este alineado al éxito de la organización.

1.2. La tecnología y los Contenidos Digitales en el medio educativo

La tecnología en el mundo ha evolucionado en todos los ámbitos beneficiando a cada persona. A lo largo del tiempo, diversas tecnologías del sector industrial se han adaptado para satisfacer las necesidades educativas. Según Villegas y Castañeda (2020) los orígenes de la Tecnología Educativa están profundamente ligados a la psicología y su esfuerzo por conectar el aprendizaje con los medios de enseñanza.

Bajo este contexto, es propicio mencionar que el auge tecnológico ha transformado las comunidades educativas, permitiendo que los principios didácticos y pedagógicos se lleven a otro nivel. Según Bozada (2020) los contenidos digitales facilitan el aprendizaje, permitiendo el acceso a un sinfín de recursos para la educación, además, los entornos de aprendizaje se vuelven más dinámicos e interactivos. Dichos contenidos abarcan desde simulaciones, herramientas y aplicaciones que hacen una enseñanza personalizada, es decir, adaptable a cada necesidad estudiantil.

En este sentido, la introducción de la tecnología hacia la educación, permite conceptualizar al proceso de enseñanza aprendizaje desde nuevas metodologías donde el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje. Tal como lo señalan Argudo y Tenecela (2020), tanto las herramientas, como los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje, brindan a los docentes la oportunidad de construir experiencias de aprendizaje más sencillas de aprender, que son totalmente diferentes a los modelos tradicionales y fomentan la colaboración entre pares.

Estas particularidades responden a una educación centrada en la resolución de desafíos del siglo XXI, como el desarrollo del pensamiento crítico, colaboración entre pares, comunicación efectiva. Paralelamente, es curioso analizar a los contenidos digitales como constructores de equidad educativa, dado que permite que los estudiantes tengan las mismas oportunidades en el aprendizaje, sin embargo, este postulado es un desafío como tal en varios sistemas educativos, dado que en sectores vulnerables de la sociedad, donde los aspectos socioeconómicos limitan el acceso a la tecnología y las infraestructuras sean adecuadas para los programas de formación eficaz con la tecnología, caso contrario, estas situaciones podrían afectar la calidad educativa que se brinda.

La tecnología educativa implica el estudio y aplicación de herramientas tecnológicas en contextos educativos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Como plantea Pérez (2021), no solo es una herramienta para lograr el aprendizaje, sino un medio para transformar situaciones más allá

del entorno de enseñanza. Esta perspectiva enfatiza la importancia de integrar efectivamente la tecnología en el proceso educativo para maximizar su impacto. Las tecnologías educativas y las competencias digitales están intrínsecamente relacionadas en el contexto educativo moderno. Los contenidos digitales en el medio educativo tienen un gran impacto en los estudiantes.

Ilustración 2

Creación de contenidos digitales en el aula



Nota. El gráfico representa la creación de contenidos digitales (Profuturo educación 2018).

Los contenidos digitales en el medio educativo tienen un gran impacto en los estudiantes. Para Orosco et al. (2021) son un conjunto de capacidades que le permiten a la población estudiantil aprovechar los recursos de las TIC y utilizarlos en su proceso de aprendizaje de manera autónoma y permanente, competencias que les debe facilitar incorporarse favorablemente al mundo académico, profesional, laboral y personal.

Orosco et al. (2021) hace referencia a que uno de los espacios donde más ha impactado la interacción digital es a nivel instructivo, fundamentalmente en su uso por el educador, complementando su acción escolar del día a día. La tecnología digital complementa y enriquece las actividades escolares diarias de los docentes, permitiendo una enseñanza más dinámica y accesible. Esta integración de tecnología no sólo facilita la transferencia de conocimientos, sino que también mejora la capacidad del docente para interactuar con los estudiantes, adaptarse a diversas necesidades de aprendizaje y utilizar herramientas de aprendizaje interactivas en sus métodos de enseñanza.

Asimismo, Delgado et al. (2020) subrayan que vivimos en una era de progreso donde niños y



jóvenes emplean su tiempo libre conectados a nuevas tecnologías. Ante esta realidad, los educadores no pueden ignorar los entornos de aprendizaje de sus alumnos. Es crucial reconocer cómo los estudiantes interactúan con la tecnología y se adaptan a ella, para garantizar una enseñanza efectiva y pertinente, manteniendo métodos educativos que reflejen las experiencias tecnológicas de los estudiantes.

Después de abordar los contenidos digitales, es imprescindible enfocarse en la formación de competencias digitales. En una era dominada por la tecnología, estas habilidades son vitales para que los estudiantes no solo consuman contenido digital, sino que también lo comprendan, lo analicen críticamente y lo utilicen de manera eficaz.

1.3. Formación en competencias digitales

El desarrollo de la tecnología y su creciente impacto en la sociedad y la educación. Este desarrollo surge de la necesidad de identificar las habilidades y conocimientos necesarios para trabajar eficazmente en un mundo cada vez más digital. Muchos expertos en los campos de la educación, la tecnología y la sociología han desempeñado un papel importante en este proceso durante las últimas décadas.

Jácome y Sánchez (2020) definen que las competencias digitales se refieren al conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que las personas necesitan para utilizar de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales en diversos contextos. Asimismo, Centeno (2021) hacen referencia que las competencias digitales pueden cambiar en función del conocimiento básico de computadoras y software: Esto implica saber cómo utilizar un ordenador, sistemas operativos, software de oficina y aplicaciones básicas.

La competencia digital docente se refiere a las habilidades y conocimientos necesarios para la aplicación efectiva de las tecnologías digitales en el entorno educativo Martínez (2021). Esto incluye la capacidad de encontrar, evaluar y utilizar información digital, así como comunicarse y colaborar eficazmente en espacios digitales. También incluye la capacidad de crear y compartir contenidos digitales y resolver problemas utilizando herramientas tecnológicas. Desarrollar esta habilidad es esencial en la educación moderna, ya que permite a los docentes adaptar sus métodos de enseñanza al contexto digital, promoviendo así un aprendizaje activo y significativo para los estudiantes.

Ilustración 3

Competencia Digital Docente



Nota. Competencia Digital Docente (Digigunea, S. F.).

Este modelo se enfoca en las competencias digitales necesarias para docentes y estudiantes en la educación superior. Bajo este contexto, el espacio virtual Digigunea (S. F.) Propone 22 competencias básicas, estructuradas en 6 áreas:

- El área 1 se centra en el entorno profesional general, es decir, en el uso que el profesorado hace de las tecnologías digitales en las interacciones con colaboradores, alumnado, familia y demás personas interesadas, para su desarrollo profesional y en beneficio de toda la organización.
- El área 2 se enfoca en las capacidades necesarias para utilizar, generar y compartir los recursos digitales de forma eficiente y responsable para el aprendizaje.
- El área 3 estudia el uso de las tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje.
- El área 4 se refiere al uso de estrategias digitales para mejorar la evaluación.
- El área 5 trata sobre el potencial de las tecnologías digitales para la enseñanza y las estrategias de enseñanza centradas en los alumnos.
- El área 6 detalla las competencias pedagógicas específicas necesarias para fomentar la competencia digital del alumnado.

La principal dificultad es que el profesorado debe adquirir una nueva metodología con base en el uso de las TIC. Este proceso de adaptación es complejo, ya que requiere que los docentes se capaciten continuamente y se mantengan al tanto de las innovaciones tecnológicas. Por otra parte, Roll y Ifenthaler (2021) manifiestan que hoy en día los docentes deben ser multidisciplinares; es decir deben manejar distintas herramientas digitales.

No obstante, Holguín y Párraga (2023) señala que, en Europa, las competencias digitales exigen a los maestros desarrollar la competencia digital del profesorado. Esto requiere la creación de una base científica fundamental para el proceso de formación de los docentes y su desarrollo profesional, permitiéndoles trabajar en el contexto de la digitalización de la educación general. También menciona que, según estas competencias digitales, el uso consciente de la tecnología es esencial para ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje digital que sea pedagógicamente rica, inclusiva, creativa y equitativa.

Ilustración 4

Marco Común de Competencia Digital Docente



Nota: La imagen muestra las áreas de las competencias digitales de los docentes (Alcántara, 2022).

El desarrollo de competencias digitales en la educación no solo implica la capacitación de los docentes, sino también la creación y gestión de contenidos digitales efectivos. En este contexto, resulta esencial abordar la implementación de la planificación estratégica en la creación de contenidos digitales.

1.4. Implementación de la Planificación Estratégica en la Creación de Contenidos Digitales

La incorporación de las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento en el ámbito educativo ha sido cada vez más relevante en los últimos años, la pandemia COVID-19 ha acelerado este proceso de manera significativa (Marimon et al., 2022). Esta transición creó nuevas oportunidades y desafíos para la enseñanza y el aprendizaje. Las lecciones aprendidas durante este período resaltan la importancia de integrar estratégicamente y eficazmente la tecnología en el

entorno educativo para garantizar que todos los estudiantes se beneficien de estas herramientas independientemente de las circunstancias externas.

En este sentido, el desarrollo de competencias digitales en los docentes es fundamental en la actualidad, ya que la tecnología se ha convertido en una herramienta clave en la vida cotidiana y en todos los ámbitos, incluyendo el educativo (Cabero et al., 2020)

Ilustración 5

Multidimensionalidad de la planificación estratégica y creación de contenidos digitales



Nota. La imagen representa la multidimensionalidad del uso tecnológico en la educación (Palomo, 2015).

Para impactar pedagógicamente en la sociedad pluricultural actual, es necesario desarrollar contenidos que sean interesantes, accesibles, fáciles de usar y que proporcionen una experiencia impactante. En el entorno educativo existen diversas herramientas disponibles, algunas de uso libre y otras propietarias. Por ejemplo, hay herramientas que facilitan la creación de contenidos educativos, así como otras que permiten un diseño más sofisticado a través de eventos, requiriendo conocimientos en lenguajes de programación como HTML y JavaScript, entre otros. Para construir contenidos educativos de calidad, a menudo se necesita combinar varias de estas herramientas (Bodero et al., 2021).

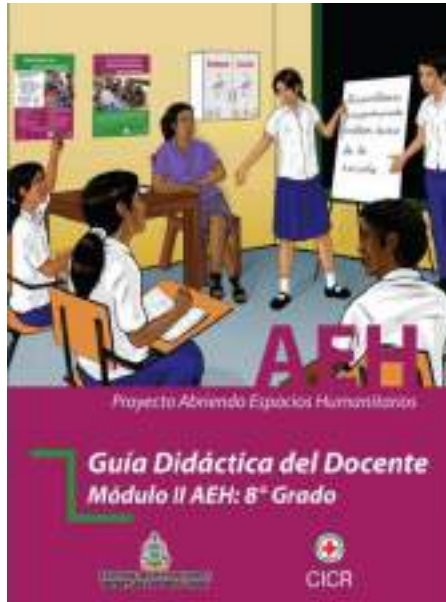
1.5. Guías didácticas

Las guías didácticas son documentos de referencia que cumplen un rol fundamental en todo proceso de capacitación y desarrollo colectivo profesional. Al respecto, García et al. (2021) enfatiza en la importancia de las guías prácticas, dado que permiten un marco conceptual donde se estructuran los conocimientos y aprendizaje en el contexto donde se están desarrollando. Bajo esta línea investigativa, Fernández y Pérez (2019) la implementación de estos recursos, mejoran

la retención y facilitan la aplicabilidad de los contenidos desarrollados, por lo tanto, su impacto es de carácter significativo en la formación continua de los profesionales.

Ilustración 6

Guía docente en diferentes niveles de educación



Nota. La figura muestra el acompañamiento docente en niveles educativos.

Paralelamente, Rodríguez y Martínez (2020) mencionan que el diseño de estos manuales no debe ser mediante un proceso empírico, sino que debe guardar principios pedagógicos, que aseguren una mayor efectividad; en este sentido, deben tener los objetivos claros, estructura lógica y actividades que faciliten la puesta en práctica, con mecanismos de autoevaluación y retroalimentación.

La evaluación continua de la guía didáctica es crucial para garantizar su pertinencia y efectividad a lo largo del tiempo. González y Silva (2022) destacan que una evaluación rigurosa facilita la adaptación de los contenidos y las metodologías de estas guías, permitiendo su ajuste a las necesidades cambiantes de los usuarios. Según los autores, este proceso de evaluación no solo asegura que el material se mantenga actualizado y relevante, sino que también contribuye a mejorar la calidad y el impacto de la capacitación.

Una característica clave de las guías didácticas es que ayudan a los docentes a establecer sus clases y a optar las metodologías más adecuadas. Tal como lo menciona (Torre et al., 2020) estas guías pueden incluir actividades interactivas, materiales complementarios y evaluaciones formativas que facilitan el seguimiento del progreso de los estudiantes. De esta manera, no solo facilita al profesor en la planificación y desarrollo de sus clases, también permiten acostumbrarse



o adaptarse a las diferentes formas de aprendizaje presentes en el aula de clases.

Juegan un papel importante en la integración de tecnologías educativas, plataformas de aprendizaje virtual y contenidos digitales. En las guías se puede incorporar recursos digitales e multimedia, enlaces, herramientas interactivas y actividades colaborativas la cual permita un aprendizaje dinámico. De este modo, las guías didácticas no son solo un recurso

1.6. Aprendizaje móvil y ubicuo:

El aprendizaje móvil y ubicuo permite a los estudiantes acceder al aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar utilizando dispositivos móviles y tecnología inalámbrica. Según Gatica y Martínez (2021), el aprendizaje móvil significa cambiar el centro del aprendizaje hacia el estudiante. Esta perspectiva enfatiza la importancia de desarrollar contenido digital que sea accesible y adaptable a una variedad de contextos de aprendizaje. Al integrar estos elementos en el diseño y desarrollo de contenido digital, los educadores pueden mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, al tiempo que brindan a sus estudiantes experiencias de aprendizaje efectivas y más significativas

Además, esta forma de aprendizaje permite una evolución netamente significativa en la manera de acceder al conocimiento en el auge de la era digital. Este tipo de aprendizaje se refiere al uso de dispositivos inteligentes móviles o portátiles, para el acceso a los entornos virtuales de aprendizaje, permitiendo acceso desde cualquier momento en determinado tiempo específico. Según Prado (2020) esta forma de aprendizaje permite ser flexibles a la hora del acceso a los recursos didácticos, sin limitaciones de espacio y tiempo para el estudiante, lo que resulta beneficioso para el estudiantado, dado que permiten equilibrar sus responsabilidades escolares como socioeconómicas.

Por otro lado, el aprendizaje ubicuo no se limita a la particularidad del aprendizaje móvil, al centrarse en la posibilidad de desarrollar el aprendizaje desde cualquier momento o situación con el uso tecnológico. Como lo señalan Castillo et al. (2020) esta forma de aprendizaje permite a los estudiantes interactuar constantemente con los recursos y contenidos que se presentan. Esto se posibilita gracias a las tecnologías que permiten interconectarse entre dispositivos, personas y recursos, lo que permite el aprendizaje más allá de donde se extralimita la virtualidad. En definitiva, la aplicación del aprendizaje móvil y ubicuo en la educación ofrece diversas ventajas, sin embargo, también presenta varios desafíos. Pese a que estas formas de enseñanza aprendizaje promueven la autonomía y la personalización, como señala Prado (2020), es necesario contar con un sistema adecuado que permita el acceso por igualdad a los estudiantes y docentes que conforman las comunidades. De lo contrario, se corre el riesgo de fomentar en la

creación de una brecha digital que afecte a aquellos con que tienen menos acceso tecnológico.

Ilustración 7

Componentes del aprendizaje ubicuo



Nota. La figura representa los componentes del aprendizaje ubicuo (Acuña, 2017).

1.7. Plataformas de aprendizaje en línea

Las plataformas virtuales han adquirido un rol indispensable en el proceso de aprendizaje. Además, la sociedad moderna requiere de una educación que se adapte a la realidad con sus elementos existentes. Según Calle et al. (2021) un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje representa un espacio de comunicación que posibilita la creación de un contexto dinámico para la enseñanza y el aprendizaje.

Una plataforma educativa representa a toda una gama de herramientas que se hayan agrupadas y son óptimas para el uso del docente, ya que su función permite la creación y gestión de un curso completo a través del internet, sin que sea necesario entrar en el sistema ya que son código abierto (Navarrete et al., 2023).

En este sentido, las plataformas de aprendizaje en línea han experimentado una notable evolución, proporcionando acceso a contenidos y recursos de manera clara, flexible y personalizada. Según Artopoulos et al. (2020) Estas herramientas han demostrado ser de gran utilidad para los estudiantes, ya que les permiten participar en cursos, realizar actividades interactivas y someterse a evaluaciones que enriquecen su proceso formativo. Ejemplos como Moodle, Edmodo y Google Classroom destacan por facilitar la gestión de contenidos, promover la comunicación efectiva entre alumnos y docentes, y permitir el seguimiento continuo del progreso académico de los estudiantes.

Una de las principales ventajas de estas plataformas radica en su capacidad para diseñar y personalizar la enseñanza de acuerdo con las necesidades individuales de los alumnos. Integran

tecnologías avanzadas, como la inteligencia artificial, que se adaptan al ritmo de aprendizaje de cada estudiante, mejorando así la retención del conocimiento. Para Bazán et al. (2020) esto proporciona una experiencia educativa más eficiente y enriquecedora, tanto en el proceso de enseñanza como en el aprendizaje. Además, estas plataformas promueven la implementación de metodologías innovadoras en el aula, incentivando la participación activa de estudiantes y docentes, lo que fomenta un entorno educativo más dinámico y colaborativo.

Sin embargo, el uso de plataformas en línea también plantea importantes desafíos tanto para los docentes como para los estudiantes. Aunque ofrecen numerosas oportunidades para el aprendizaje significativo, es crucial que las instituciones educativas garanticen un acceso equitativo a la tecnología. Asimismo, deben proporcionar formación continua a los educadores, para que puedan aprovechar al máximo las funcionalidades de estas herramientas y optimizar el proceso educativo en el entorno digital.

Ilustración 8

Diferentes plataformas E-learning



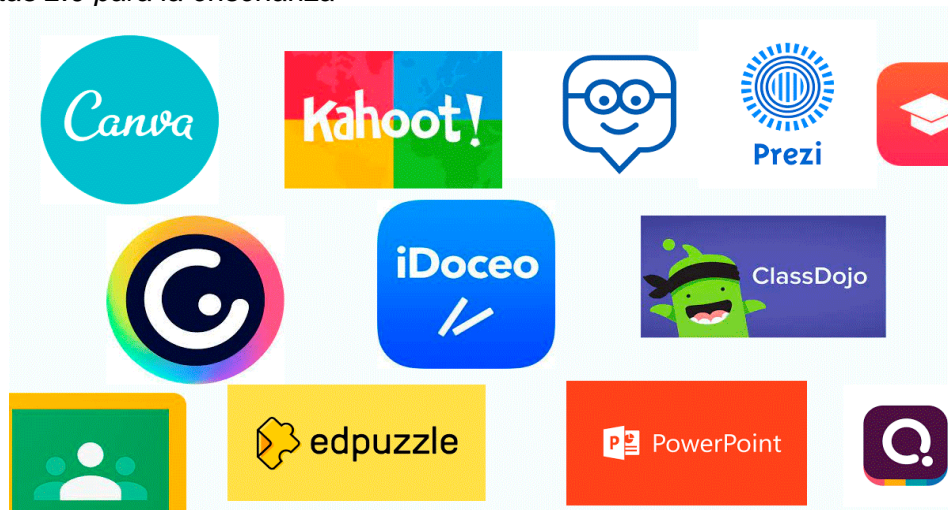
Nota. La imagen muestra diferentes plataformas para educación virtual (E-Learning Facil, 2021).

1.8. Herramientas de creación de contenido multimedia

Existen varias herramientas 2.0 que responden a la creación de contenidos pedagógicos, cada una de ellas, tienen particularidades que facilitan el saber-hacer docente desde diferentes dimensiones. En este escenario Calle et al. (2021) menciona varias herramientas útiles a la hora de planificar y desarrollar temáticas: Canva, Capcut. Además, existen diferentes plataformas que se utilizan comúnmente para llevar a cabo actividades educadoras.

Ilustración 9

Herramientas 2.0 para la enseñanza



Nota. La imagen tiene las diferentes herramientas para el proceso de enseñanza-aprendizaje (Hernández, 2024).

1.9. EVA como herramienta de formación digital

EVA como plataformas en línea donde se puede almacenar el contenido del curso, lo que permite crear cursos en línea y matricular a los estudiantes. elementos interactivos como cuestionarios y cuestionarios que facilitan a los profesores chatear directamente con los estudiantes o enviar mensajes, y si desean comunicarse con los estudiantes, pueden programar una reunión a través de Skype o videoconferencia. Estas situaciones son ejemplos de cómo herramientas externas como EVA se pueden conectar a un almacén de datos (Carvajal et al., 2022)

Ilustración 10

Características de los EVA



Nota. La imagen muestra las características principales de Eva para la educación (Fundación Wiese, S. F.).

En esta línea de investigación, Rodríguez et al. (2022) expresa que son entornos virtuales de aprendizaje que permiten a los docentes crear y gestionar contenidos educativos en línea, agrega orientación individual y colectiva a la enseñanza-aprendizaje y seguimiento del aprendizaje, interacción y trabajo en equipo.

Las herramientas de aprendizaje son las que posibilitan llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje, dependiendo de los objetivos y metodología de cada educación. En el programa, ingresan recursos y brindan a los estudiantes una amplia gama de herramientas que permiten el óptimo desarrollo del proceso de aprendizaje.

EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) se utiliza para facilitar el aprendizaje a distancia, que se ha convertido en una parte importante de los tiempos modernos. educación, que le permite acceder a contenido educativo en línea, comunicarse con otros estudiantes y profesores, completar tareas y exámenes. También ofrece una amplia gama de recursos educativos que incluyen vídeos, presentaciones, documentos, imágenes y más (Cruz et al., 2023).

1.10. Plataforma Moodle

La plataforma Moodle, como cualquier otro LMS, se encarga de gestionar los cursos y proyectos, ya que es un recurso esencial para el aprendizaje a distancia. Una de las principales características de Moodle es la capacidad de crear contenido interactivo como videos, presentaciones, documentos y otros recursos digitales para ayudar a los estudiantes a interactuar con el contenido para mejorar su desempeño (Lima, 2021).

Moodle es un sistema gratuito de gestión de cursos en línea que permite a los educadores crear sus propios sitios web, repletos de cursos dinámicos que amplían el aprendizaje en cualquier momento y lugar, incluidas reuniones, chats y mensajería instantánea; herramientas de gestión de contenidos; Creación de páginas web, artículos y presentaciones.

Bajo los postulados, Moodle es una plataforma gratuita de gestión de aprendizaje en línea (LMS, por sus siglas en inglés) que brinda a los educadores la posibilidad de crear entornos virtuales personalizados para la enseñanza. Este sistema permite diseñar cursos interactivos y dinámicos que pueden ser accesibles desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que facilita el aprendizaje a distancia y autónomo. Entre sus múltiples funcionalidades, Moodle incluye herramientas para la gestión de contenidos, como la creación y organización de recursos didácticos en forma de páginas web, artículos, presentaciones y archivos multimedia.

Además, ofrece una amplia gama de opciones para fomentar la comunicación y colaboración entre los usuarios, como foros de discusión, chats en tiempo real, mensajería instantánea y la programación de reuniones virtuales. Gracias a su flexibilidad y adaptabilidad, Moodle se ha

consolidado como una solución integral para instituciones educativas y formativas que buscan optimizar sus procesos de enseñanza y aprendizaje de manera eficiente y accesible.

Además, herramientas de evaluación, pruebas y exámenes; Herramientas de colaboración como wikis y blogs. Estos recursos incluyen tutoriales, artículos, foros de discusión y soporte técnico para ayudar a los educadores a aprender a usar la plataforma (Walss, 2021).

Ilustración 11

Particularidades de la plataforma Moodle



Nota. La imagen muestra las diferentes funcionalidades que tiene la plataforma Moodle (Gestión educativa, 2020).

1.11. Recursos digitales y tecnológicos de la plataforma Moodle.

Los recursos son objetos, como archivos o enlaces, que los profesores pueden utilizar para apoyar el aprendizaje. Moodle admite una amplia gama de recursos que los profesores pueden agregar a sus cursos. En el modo de edición, los profesores pueden agregar recursos desde el enlace Actividades o Agregar recursos, que aparece como un enlace único antes del ícono de tipo de recurso. Archivo. Imágenes, documentos PDF, tablas, archivos de sonido, archivos de vídeo (Lima, 2021).

1.12. Flipper Classroom como estrategia de aprendizaje

El aula invertida, también conocida como Flipped Classroom, es un enfoque pedagógico que transforma al aula tradicional. Se basa en preparar los recursos didácticos antes de comenzar la sesión, colocando a los estudiantes como los protagonistas del proceso de aprendizaje (Smith, 2018).

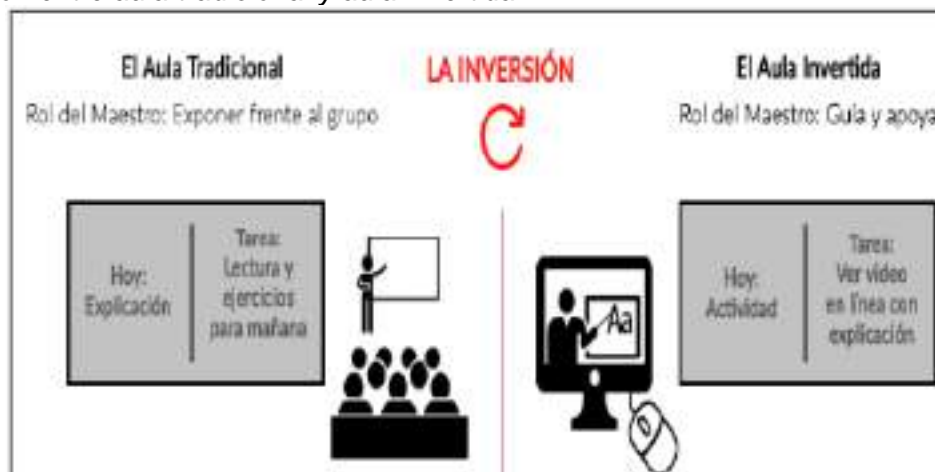
Es considerada una estrategia favorable para el mejoramiento de las aulas tradicionales. Normalmente es el docente quien imparte las clases, este modelo permite que los estudiantes asuman un papel más activo, desarrollando su aprendizaje de manera más autónoma y

participativa (Olvera et al., 2014). El docente considera los temas que van hacer estudiados mediante conferencias, videos, textos, artículos etc., la cual permita al estudiante aprender de manera autónoma.

También considerada un progreso en el ámbito educativo ya que permite el autoaprendizaje en la casa a través de la investigación, en la cual desarrollan las capacidades de observación, reflexión, síntesis y resolución de problemas (Rodríguez et al., 2018). Este prototipo de estrategia educativa se presenta en diversos escenarios para el estudiante en la cual genera todo tipo de saberes.

Ilustración 12

Comparación entre aula tradicional y aula invertida



Nota. La imagen muestra las diferencias entre metodología tradicional y aula invertida (Secretaría de Educación Pública, 2014).

1.13. Antecedentes

Con base en la literatura analizada, existen diversos autores que han abordado temáticas relacionadas con esta investigación, por ejemplo, en España Rodríguez et al. (2022) en su estudio pretende indagar sobre la autopercepción de un grupo de profesorado en formación didáctico-científica de Galicia sobre su nivel de competencia digital docente, centrándose en el área de creación de contenido. Los hallazgos revelan que hay un nivel medio bajo en competencia digital, especialmente en la subcompetencia de creación de contenidos. Sin embargo, se observa una actitud muy favorable hacia el uso educativo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Además, los resultados señalan que factores personales como el sexo, la edad y los estudios de la madre pueden influir en la percepción que el futuro profesorado tiene sobre sus conocimientos, habilidades y actitudes hacia las TIC y la creación de contenido digital.



Por otra parte, Holguín y Párraga (2023) realizaron un estudio con el objetivo de analizar la gestión pedagógica en el aula, enfocándose en la competencia digital docente y su aplicación en la creación de contenidos curriculares en la provincia de Manabí, Ecuador. La investigación reveló un nivel aceptable de conocimiento sobre herramientas informáticas para la creación de contenidos curriculares, pero también identificó deficiencias en la aplicabilidad de estas herramientas en diversos entornos del proceso de aprendizaje.

Asimismo, Bueno et al. (2023) centraron su investigación en la propuesta de un modelo de competencias digitales para la creación de contenidos educativos en docentes de educación básica en Ecuador. Uno de los objetivos fue diseñar y aplicar un instrumento para determinar el nivel de conocimientos de los docentes en la creación de contenidos educativos digitales.



CAPÍTULO 2

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Este proyecto de investigación es un enfoque combinado, es decir, se utilizan métodos cualitativos y cuantitativos para obtener información más fiable sobre los objetivos planteados. Es inductivo, lo que significa que “utiliza la recolección de datos para aclarar preguntas de investigación o revelar nuevas preguntas en el proceso de interpretación” (Hernández et al., 2014. p 7), la investigación cualitativa se realiza utilizando diferentes tipos de datos, como son encuestas, observaciones, documentos, imágenes, audios, etc.

Se utilizará un enfoque de métodos mixtos, incorporando métodos cualitativos y cuantitativos. Se llevará a cabo un estudio de mapeo para comprender las necesidades y preferencias de los docentes en relación con la creación de contenido digital, seguido de un estudio cuantitativo para recopilar información curricular, efectividad del programa, estrategias de diseño aplicadas (Wang, 2018).

Por otro lado, en esta investigación se usaron dos variables (Tabla 1): la variable independiente “Creación de contenidos digitales” se refiere al proceso de diseño y creación de recursos educativos en formato digital. Implementación efectiva de herramientas tecnológicas, como la narración digital, en el aprendizaje. Muestra cómo una planificación estratégica adecuada puede mejorar la integración del contenido digital en el plan de estudios y aumentar el compromiso y la participación de los estudiantes.

Mientras que, la variable dependiente "Planificación estratégica" implica el desarrollo de un plan organizado y bien pensado para la gestión y control efectivo de los contenidos digitales, que sirva para capacitar a los docentes y puedan mejorar sus competencias pedagógicas de enseñanza-aprendizaje.



Tabla 1

Variable independiente y dependiente y categorías de investigación

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Recolección de datos	Valoración empleada
Creación de contenidos digitales	Es el proceso de diseño, desarrollo e implementación de materiales educativos digitales (Martin y Bolliger, 2018).	Tipos de contenidos. Herramientas. Nivel de frecuencia. Calidad de contenidos.	-Número de contenidos creados. Lista de herramientas usadas. Frecuencia de creación de contenidos. Planificación con herramientas digitales.	Evaluación formativa. Actividades proyectadas.	Preguntas de opción Múltiple y rúbricas.
Planificación estratégica	Es el involucramiento de prácticas y metodologías que se integran, se los conoce como, plan de estudios, alineación de objetivos educativos y continuo proceso de mejora de la enseñanza aprendizaje (Wahab, 2020).	Metodologías integradoras. Eficiencia metodológica.	-Metodologías usadas dentro del aula. Indicadores de calidad metodológica. Alineación de objetivos, destrezas. Planificación y pertinencia metodológica.	Encuesta de elaboración propia.	Preguntas de elección múltiple.

Nota. Representación de las variables y categorías de investigación para la creación de contenidos digitales.

2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque de investigación en la planificación estratégica de la creación de contenidos digitales para docentes de la unidad educativa Kolping se centra en el marco metodológico y orientación teórica que guía el diseño, la implementación y el análisis del estudio. El objetivo del estudio es mejorar la forma en que los docentes de la unidad educativa Kolping integran tecnologías digitales en sus prácticas educativas.

Para comprender a fondo las necesidades, los desafíos y las oportunidades específicas en el contexto educativo de esta institución, cada método de investigación, ya sea cualitativo, cuantitativo o mixto, tiene sus propias características, técnicas y procedimientos, donde se centra en comprender y mejorar la práctica educativa mediante la implementación de métodos efectivos de integración de tecnologías digitales. A continuación, se detallan los alcances de la investigación que se pretenden alcanzar con el método mixto (Zúñiga et al., 2023).

Cualitativo: Se enfoca en comprender el fondo de un fenómeno investigando significados, percepciones y experiencias a través de técnicas como observaciones, entrevistas y análisis de contenido (Limo, 2023). Este método es más adaptable y se utiliza para investigar fenómenos exploratorios y complejos.

Cuantitativo: Se basa en la recopilación y el análisis de datos numéricos para encontrar patrones, relaciones y tendencias (De Battista et al., 2016). Este método es más objetivo y estructurado y se utiliza para probar hipótesis y generalizar los resultados a una población más grande.

Mixto: Combina elementos cualitativos y cuantitativos en un solo estudio para brindar una comprensión más completa y profunda del fenómeno investigado. Este método permite la triangulación y la integración de diferentes puntos de vista en los datos, lo que mejora la validez y veracidad de los resultados (Hernández et al., 2014).

2.3. Alcance de la investigación

La investigación se enfocó en la planificación estratégica de la creación de contenido digital para los docentes de la unidad educativa Kolping define los límites y la extensión del estudio. Esto incluye tanto los temas que serán examinados como los que serán descartados. Para garantizar que la investigación sea factible y relevante y para evitar desviarse de los objetivos establecidos, es crucial definir claramente su alcance (Mattern et al., 2024). Además, establecer límites de investigación ayuda a concentrar los esfuerzos y los recursos disponibles. El proyecto investigativo estará dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Kolping de la ciudad de Santo Domingo, con la finalidad de capacitarlos en la creación de contenidos digitales para mejorar las



competencias pedagógicas de enseñanza-aprendizaje. (Flick, 2015)

2.4. Población objetivo

Se explora la totalidad de un fenómeno de estudio, abarcando todas las unidades de análisis o entidades de población que comparten características particulares, representativa del fenómeno bajo estudio, es fundamental en la investigación (Limo, 2023). Los docentes de la Unidad Educativa Kolping, en especial aquellos de tercer y cuarto nivel en diversas especializaciones como industrial, electrónica y mecánica, se destacan como el foco principal de esta investigación.

2.5. Aspectos de la planificación estratégica

En la creación de contenido digital, la formulación de objetivos, el diseño de estrategias, la implementación y la evaluación de la planificación estratégica que es la herramienta utilizada como un proceso sistemático que permite el desarrollo y la implementación de planes, con el propósito de alcanzar los objetivos que se han propuesto pueden ser examinados (Quiroa, 2020).

2.6. Declaración y justificación del tipo de investigación

El proyecto de investigación plantea: Investigación teórica, investigación aplicada tecnológica, investigación educativa, investigación de campo.

2.6.1. Investigación teórica.

La investigación teórica sobre la planificación estratégica de la creación de contenido digital para los docentes de la Unidad Educativa Kolping implica la revisión, análisis y síntesis de teorías relacionadas con la planificación estratégica y la integración de tecnología educativa en entornos escolares. Esto proporciona una guía completa para llevar a cabo investigaciones teóricas, especialmente en el contexto de los mundos virtuales y la etnografía digital (Pink et al 2019). Esta investigación busca comprender y aplicar marcos conceptuales, modelos y enfoques teóricos que pueden informar y guiar la planificación estratégica para la creación de contenidos digitales en la institución.

2.6.2. Investigación aplicada a la tecnología

Esta nueva forma de investigación busca cambiar la realidad actual mediante la adquisición de conocimientos prácticos en lugar de una serie de explicaciones teóricas como lo hace el método científico. Aunque se basa en la ciencia, su objeto de estudio o principios requieren elementos metodológicos distintos. Este tipo de investigación busca un conocimiento que

pueda cambiar o transformar la realidad mediante un proceso tecnológico que se considera innovación (Pinto et al., 2019)

La investigación aplicada a la tecnología en el contexto de la planificación estratégica para la creación de contenidos digitales para docentes en la Unidad Educativa Kolping se refiere al proceso de informar y mejorar la planificación estratégica relacionada con la integración de recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje en dicha institución educativa (Kreber, 2020)

El objetivo de esta investigación es encontrar e implementar herramientas, técnicas y enfoques tecnológicos novedosos para optimizar la creación, distribución y gestión de contenidos digitales dentro de una institución. Además, puede incluir la evaluación de tecnologías actuales y futuras, así como la adaptación de prácticas y estrategias basadas en la investigación para satisfacer las necesidades y objetivos educativos de la misma.

2.6.3. Investigación educativa.

La investigación educativa se refiere a la recopilación y análisis sistemático de información sobre los métodos educativos con el objetivo de comprenderlos mejor (Velásquez et al., 2024). Es una actividad crítica y reflexiva que utiliza métodos rigurosos para recopilar datos, analizarlos y resolver desafíos educativos, contribuyendo así al avance del conocimiento en este campo. A partir de ahí, se lleva a cabo una búsqueda exhaustiva de datos y se analiza la información recopilada para su interpretación. El proceso concluye con la presentación de los resultados en un informe comprensible que puede ser utilizado tanto por el investigador como por la comunidad educativa en general (Santos, 2022).

Este tipo de investigación implica identificar y definir problemas específicos relacionados con la planificación estratégica de contenidos digitales en el contexto de la unidad educativa Kolping (Martínez, 2019). Luego, se realiza una búsqueda de información completa. Esto puede incluir el análisis de datos previos y la recopilación de datos a través de encuestas y técnicas de observación.

2.6.4. Investigación de campo.

Este tipo de investigación se apoya en informaciones que provienen entre otras, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones como es compatible desarrollar este tipo de investigación junto a la investigación de carácter documental, se recomienda que primero se consulten las fuentes documentales (Matos, 2023).

En el contexto de la planificación estratégica de la creación de contenidos digitales para los docentes de la unidad educativa Kolping, la investigación de campo se refiere al proceso de recopilación directa de datos en el entorno educativo de la institución. Este método implica realizar observaciones y encuestas que proporcionan información de forma lógica y ordenada para comprender mejor los desafíos, necesidades y oportunidades asociados con la incorporación de recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje (Leyva y Guerra, 2020). Los investigadores interactúan directamente con instructores y líderes durante la investigación de campo para obtener información relevante sobre la planificación estratégica de contenidos digitales, esto puede incluir encuestas a docentes.

2.7. Métodos teóricos

Análisis y síntesis: El análisis implica descomponer las partes de las realidades hasta comprender sus elementos esenciales y las interrelaciones entre ellos (Tramullas, 2020). En contraste, la síntesis consiste en la formación de un conjunto completo mediante la unión de sus partes o elementos individuales (Vélez et al., 2021). Durante todo el proceso de investigación, se empleará esta técnica para explorar y analizar las teorías del aprendizaje, así como el uso de diversos recursos digitales por parte de los maestros en las aulas de la institución.

Enfoque de Sistema: El enfoque de sistema implica considerar no solo los aspectos tecnológicos y pedagógicos de la integración de recursos digitales, sino también los factores organizacionales, sociales, culturales y políticos que influyen en el proceso de planificación estratégica para la creación de contenidos digitales de los docentes de la Unidad Educativa Kolping (Castro et al 2024). Esto podría incluir políticas institucionales, infraestructura tecnológica disponible y capacitación docente.

2.8. Métodos empíricos

Encuesta: Una encuesta es un método de recolección de datos que implica formular preguntas estandarizadas y administrarlas a una muestra de personas para obtener información sobre sus opiniones, actitudes, experiencias o comportamientos (Sánchez, 2022). Una encuesta podría utilizarse en el contexto de la investigación sobre la planificación estratégica de la creación de contenidos digitales para docentes en la unidad educativa Kolping, para obtener información sobre las necesidades, intereses y percepciones de los docentes sobre el uso de recursos digitales en su práctica educativa. Las preguntas de escala Likert, las preguntas abiertas y cerradas y las preguntas de opción múltiple son algunas de las muchas formas en que se pueden crear encuestas.

El análisis documental se emplea para seleccionar las ideas más relevantes de un documento

con el objetivo de expresar su contenido de manera clara este proceso se utiliza para revisar libros y consultar documentos de docentes expertos en el uso de tecnología digital, generación de contenidos educativos y técnicas relacionadas (Corona et al., 2023). Además, se aplicó una encuesta a maestros y líderes con el fin de recopilar información sobre sus habilidades para el proyecto de investigación.

2.9. Instrumentos derivados de la metodología

La encuesta, para conocer el grado de conocimiento de los docentes para crear actividades, tareas, evaluaciones, rúbricas y planificaciones utilizando herramientas tecnológicas para la creación de contenidos digitales (Sánchez, 2022).

2.10. Declaración de la población y muestra.

La población sobre la cual se aplicará la investigación es a los docentes y funcionarios de la Unidad Educativa Kolping de la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas. Se escogió una muestra de 15 docentes de la institución.

2.11. Estrategia metodológica

Etapas de diagnóstico: El proyecto consiste en la recopilación, ordenamiento e interpretación de información para obtener conclusiones e hipótesis. Se enfoca en la identificación y análisis de una situación problemática específica, así como en el estudio de datos relevantes sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en la unidad educativa Kolping el análisis institucional inicial aborda la infraestructura tecnológica disponible, la capacitación del cuerpo docente en tecnología y las políticas institucionales relacionadas con el uso de recursos digitales este enfoque incluye la formulación de preguntas orientadoras que guíen el desarrollo de la investigación. Elaborando varios instrumentos como encuestas y fichas de observación, para generar los datos necesarios y conocer el estado actual de los docentes y administrativos de la institución.

Etapas de modelación de la propuesta: La propuesta se modela actualmente utilizando el enfoque de sistema, la modelación y las técnicas de diseño pedagógico permanente. de (Bodero et al., 2021) A partir de esta metodología se analiza la planificación estratégica para la creación de contenidos digitales, mediante los resultados obtenidos para la capacitación a los docentes de la UE Kolping, considerando tres etapas como son; análisis, ejecución y verificación de conocimientos para la generación de recursos en las actividades y evaluaciones que se realiza a partir de los indicadores declarados en la variable independiente del trabajo investigativo.

Etapas de valoración o evaluación: Es necesario analizar y evaluar los resultados obtenidos y capacitar a los docentes para crear contenido digital previamente planificado. desarrollando

herramientas para evaluar la calidad del proyecto. Se valora a su vez a través de la calidad del contenido y la confiabilidad del instrumento utilizado, y luego se evalúa la propuesta a través de las opiniones de docentes, estudiantes y directivos (Seivane, y Brenlla, 2021).

2.12. Análisis y resultados del diagnóstico inicial

Para realizar el diagnóstico inicial se aplicó la encuesta al grupo de la muestra que son: 15 docentes de la institución y una ficha de observación que se realizó a los docentes por parte del investigador y los estudiantes. La elaboración de los instrumentos de estudio que se realizó a los docentes se basó en las siguientes dimensiones e indicadores:

- Desarrollo de contenidos digitales – Cantidad herramientas digitales para la comunicación que existe/ cantidad herramientas para la comunicación que conocen
- Guía estratégica de contenidos - Capacitación de los recursos y herramientas disponibles en la web para el desarrollo de actividades pedagógicas.

2.13. Encuesta a los Docentes de la Unidad Educativa Kolping. Resultados y su interpretación

Pregunta 1. ¿Ha recibido alguna formación formal en la creación de contenidos digitales?

Tabla 2

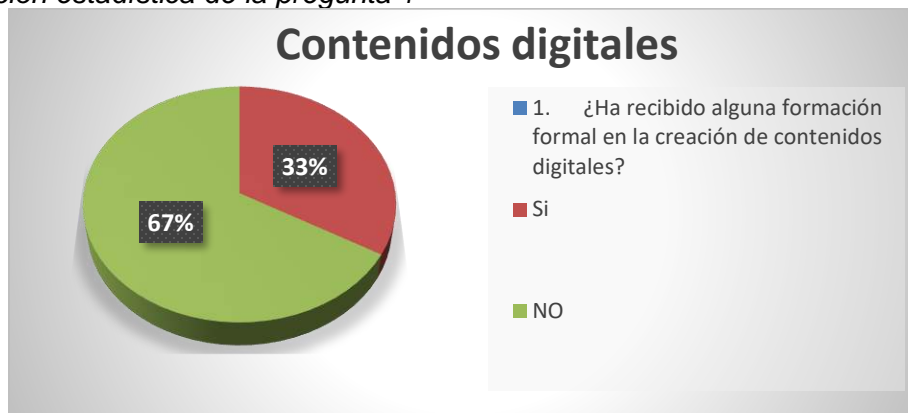
Porcentaje de formación en la creación de contenidos digitales por parte de los docentes

Formación de creación de Contenidos Digitales	Respuestas
Si	5
No	10
Total	15

Nota. Esta tabla muestra la tabulación de datos acerca de la pregunta Nro. 1

Ilustración 13

Representación estadística de la pregunta 1



Nota. Porcentaje de datos obtenidos sobre el dominio de contenidos por parte de la docente

Análisis e Interpretación

El **67%** de docentes manifiestan que no han recibido formación formal acerca de la creación de contenidos digitales. Sin embargo, el **33%** de docentes manifiestan que si han recibido capacitación sobre el uso correcto de contenidos digitales y consideran que el dominio de estos es de nivel "básico", sugieren que se realice una capacitación para mejorar el uso de las herramientas tecnológicas y crear contenidos de aula para que el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes sea significativo, ya que estamos enmarcados en una nueva era tecnológica y los estudiantes deben demostrar sus destrezas de manera constante, partiendo desde la enseñanza del docente.

Pregunta 2. ¿Con qué frecuencia utiliza contenidos digitales en sus clases?

Tabla 3

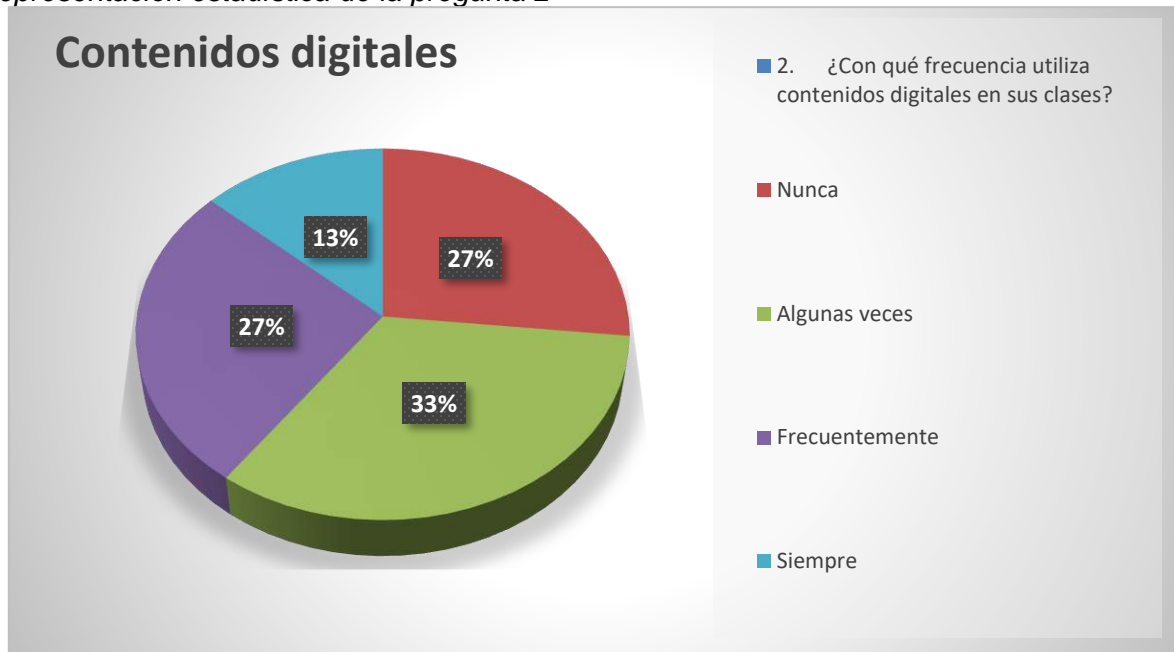
Recursos digitales utilizados en clases

Recursos utilizados en clases	Respuestas
Ninguna	4
Algunas veces	5
Frecuentemente	4
Siempre	2
Total	15

Nota. Esta tabla muestra la tabulación de datos acerca de los recursos utilizados en clase.

Ilustración 14

Representación estadística de la pregunta 2



Nota. Gráfico que representa el porcentaje del uso de los recursos digitales en clases.

Análisis e Interpretación

De los 15 docentes encuestados, el **33%** manifiestan que “algunas veces” han utilizado contenidos digitales para dictar las clases, el **27%** manifiestan que “nunca” han utilizado para las clases en el aula los contenidos o herramientas digitales, el otro **27%** respondieron que frecuentemente hacen uso de los recursos tecnológicos y crean contenidos para las clases dictadas y el **13%** restante contestaron que siempre trabajan en sus clases con la creación de contenidos para que los estudiantes puedan demostrar sus destrezas en las actividades desarrolladas fortaleciendo el aprendizaje significativo del alumnado.

Pregunta 3. ¿Qué tipo de apoyo le gustaría recibir para mejorar sus habilidades en la creación de contenidos digitales?

Tabla 4

Retroalimentación para mejorar habilidades en la creación de los contenidos

Retroalimentación para mejorar las habilidades en contenidos digitales	Respuestas
Talleres de capacitación	8
Asesoría individual	2
Recursos en línea	4
Comunidad de práctica	1
Total	15

Nota. La tabla muestra los datos para mejorar las habilidades en la creación de contenidos.

Ilustración 15

Representación estadística de la pregunta 3



Nota. Representación del porcentaje de mejora en la creación de los contenidos digitales.



Análisis e interpretación

Del total de docentes encuestados el **53%** manifestaron que si les gustaría recibir talleres de capacitación para mejorar las habilidades pedagógicas acerca de la creación de contenidos digitales, el **27%** manifiestan que les gustaría recibir apoyo de actualización de conocimientos mediante recursos en línea, el **13%** respondieron que necesitan recibir asesoría individual para comprender de mejor manera el uso de herramientas tecnológicas y para la creación de contenidos digitales, como recursos para las clases áulicas y finalmente el **7%** de docentes contestaron que solicitan el apoyo pedagógico de forma grupal como comunidad practica con la finalidad de fortalecer el aprendizaje y enseñar a los estudiantes de forma significativa.

Pregunta 4. ¿Qué temas o áreas le gustaría que se abordarán en los talleres o cursos de capacitación sobre creación de contenidos digitales?

Tabla 5

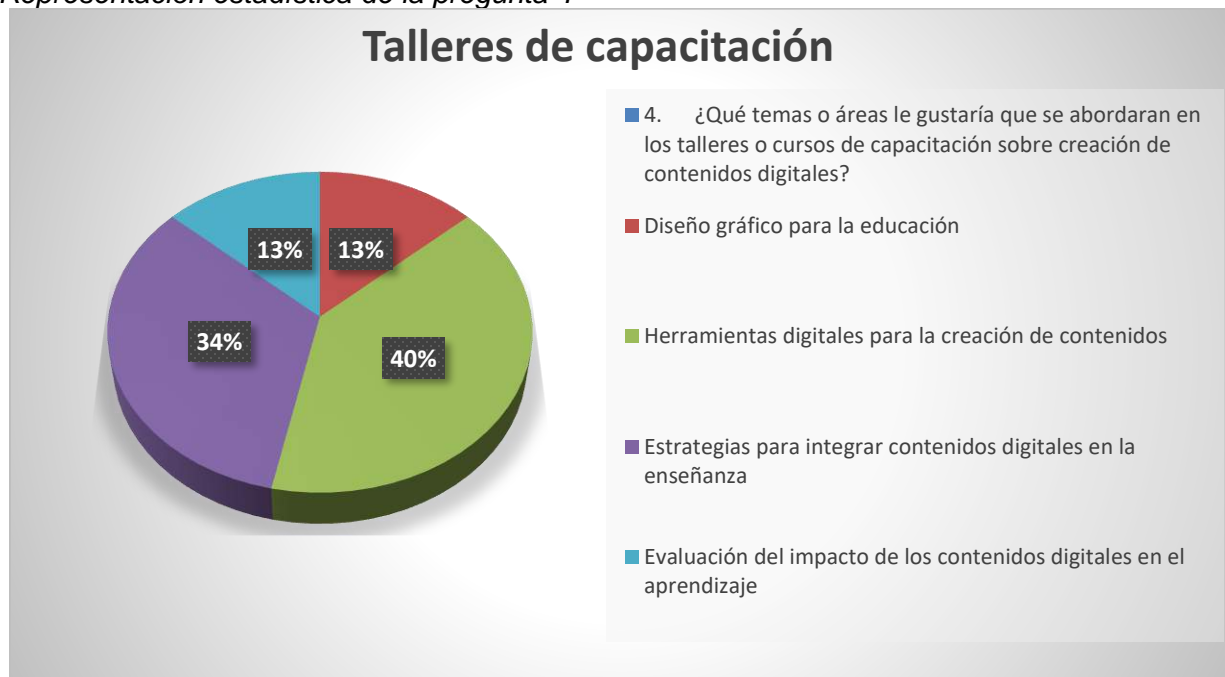
Temas que podrían abordarse en los talleres de capacitación

Temas	Respuestas
Diseño gráfico para la educación	2
Herramientas digitales para la creación de contenidos	6
Estrategias para integrar contenidos digitales en la enseñanza	5
Evaluación del impacto de los contenidos digitales en el aprendizaje	2
Total	15

Nota. Tabulación con temas abordados a la capacitación de contenidos digitales para los docentes.

Ilustración 16

Representación estadística de la pregunta 4



Nota. Gráfico que representa el porcentaje de los temas a abordar en la capacitación para los docentes.

Análisis e interpretación.

El **40%** de los docentes encuestados informaron que les gustaría recibir talleres de capacitación enfocados en el uso de herramientas para la creación de contenidos digitales, el **34%** manifiestan que les gustaría aprender mediante capacitaciones el uso de estrategias para integrar contenidos digitales en la enseñanza a los estudiantes, el **13%** contestaron que están interesados en mejorar sus competencias pedagógicas en el diseño gráfico para la educación en la actualidad y el **13%** faltante manifestaron que desean recibir talleres de capacitación enfocados en la evaluación de impacto de los contenidos digitales, para fortalecer las técnicas de enseñanza-aprendizaje utilizadas de las clases.

Pregunta 5. ¿Qué expectativas tiene sobre el plan estratégico para la creación de contenidos digitales en la Unidad Educativa Kolping?

Tabla 6

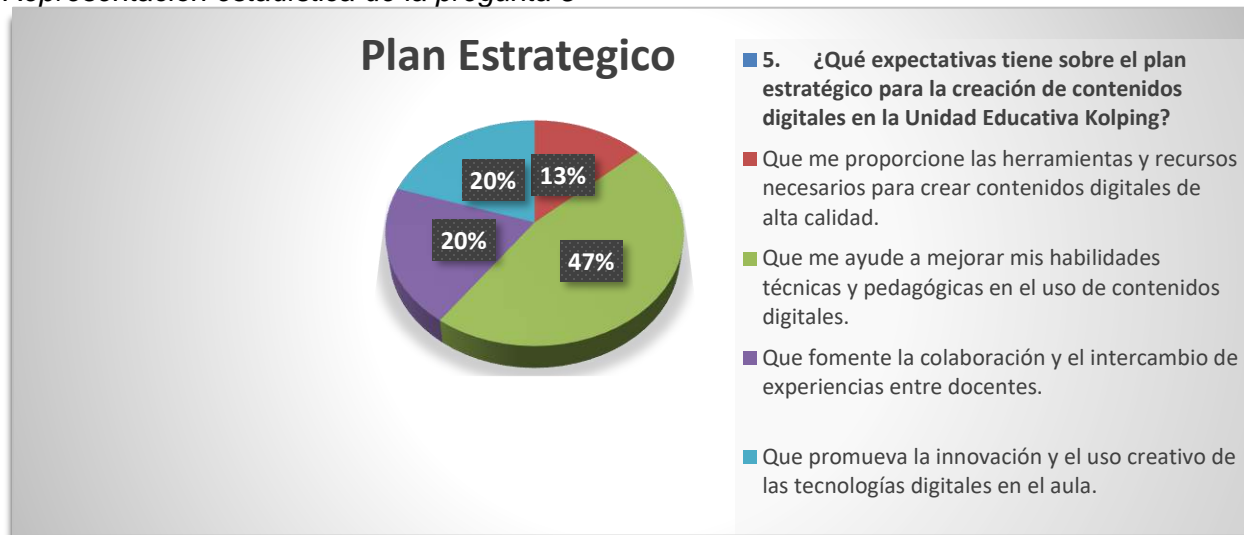
Plan estratégico para la creación de contenidos digitales en la unidad educativa Kolping

Plan Estratégico de contenidos digitales	Respuestas
Que me proporcione las herramientas y recursos necesarios para crear contenidos digitales de alta calidad.	2
Que me ayude a mejorar mis habilidades técnicas y pedagógicas en el uso de contenidos digitales.	7
Que fomente la colaboración y el intercambio de experiencias entre docentes.	3
Que promueva la innovación y el uso creativo de las tecnologías digitales en el aula.	3
Total	15

Nota. Tabulación de preguntas relacionadas con el Plan Estratégico en la UE Kolping.

Ilustración 17

Representación estadística de la pregunta 5



Nota. Gráfico que representa el porcentaje del Plan Estratégico en la creación de contenidos digitales en la UE Kolping.

Análisis e interpretación

De los 15 docente encuestados el **47%** manifestó que sus expectativas acerca del plan estratégico pueden mejorar fortaleciendo las habilidades técnicas y pedagógicas en el uso de contenidos digitales, el **20%** manifestó que se fomente la colaboración e intercambio de experiencia entre los docentes con el uso y creación de contenidos digitales, existe otro **20%** que respondió la encuesta solicitando que se promueva la innovación y el uso creativo de las tecnologías digitales en el aula para el aprendizaje significativo de los estudiantes, por último, el **13%** manifiesta que se proporcione herramientas y recursos tecnológicos para la creación de contenidos digitales, considerando que la institución tiene una infraestructura tecnológica de nivel medio y no se abastece para el uso de todo el cuerpo docente.

Pregunta 6. ¿Cuáles son las principales plataformas o herramientas que utiliza para crear contenidos digitales?

Tabla 7

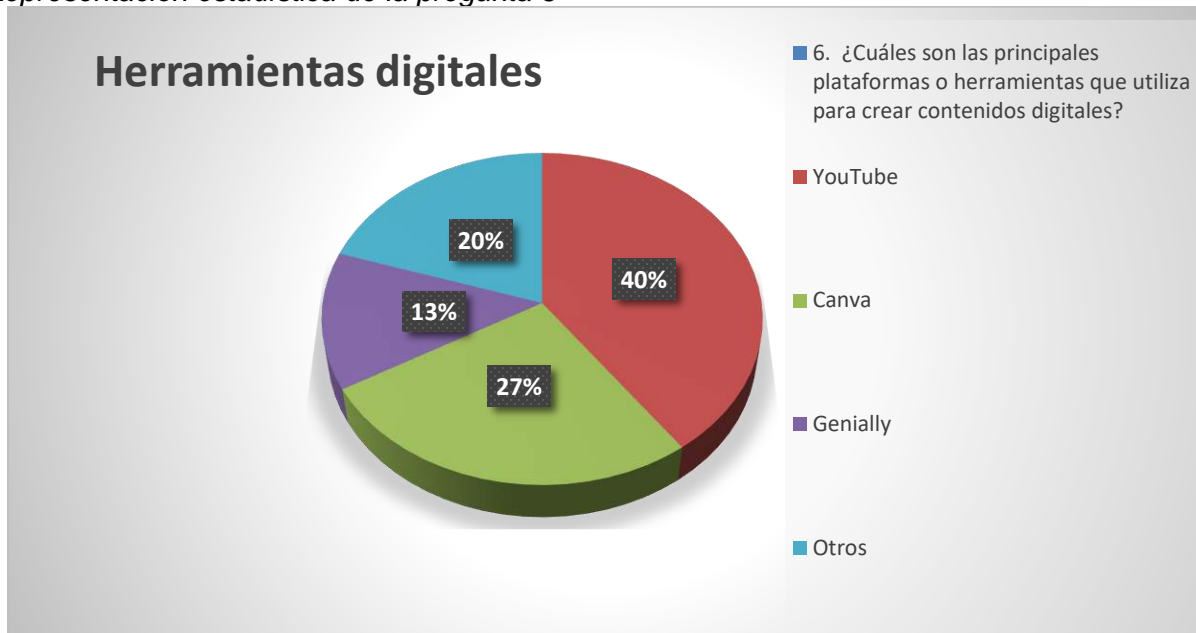
Utilización de herramientas para la creación de contenidos digitales que utilizan los docentes de la Unidad Educativa Kolping

Utilización de herramientas digitales que utilizan los docentes de la Unidad Educativa Kolping	Respuestas
YouTube	6
Canva	4
Genially	2
Otros	3
Total	15

Nota. Tabulación de las preguntas en la utilización de herramientas en la creación de contenidos digitales por parte de los docentes

Ilustración 18

Representación estadística de la pregunta 6



Nota. Gráfico del porcentaje del uso de herramientas para la creación de contenidos por parte de los docentes.

Análisis e interpretación

El **40%** de los docentes manifiestan que la herramienta más utilizada para dictar las clases áulicas es YouTube, ya que los estudiantes pueden participar más activamente en las actividades encomendadas, el **27%** de los docentes manifestaron que el recurso utilizado para la creación de contenidos digitales es Canva, la misma que es muy utilizada por ser una herramienta colaborativa y didáctica, el **20%** respondió que utiliza otro tipo de recursos para crear contenidos digitales y dictar las clases de aula, finalmente el **13%** de los docentes informaron que Genially es la herramienta tecnológica utilizada para dictar las clases y realizar actividades en el aula.

Pregunta 7. ¿Qué tipos de contenidos digitales utiliza con mayor frecuencia?

Tabla 8

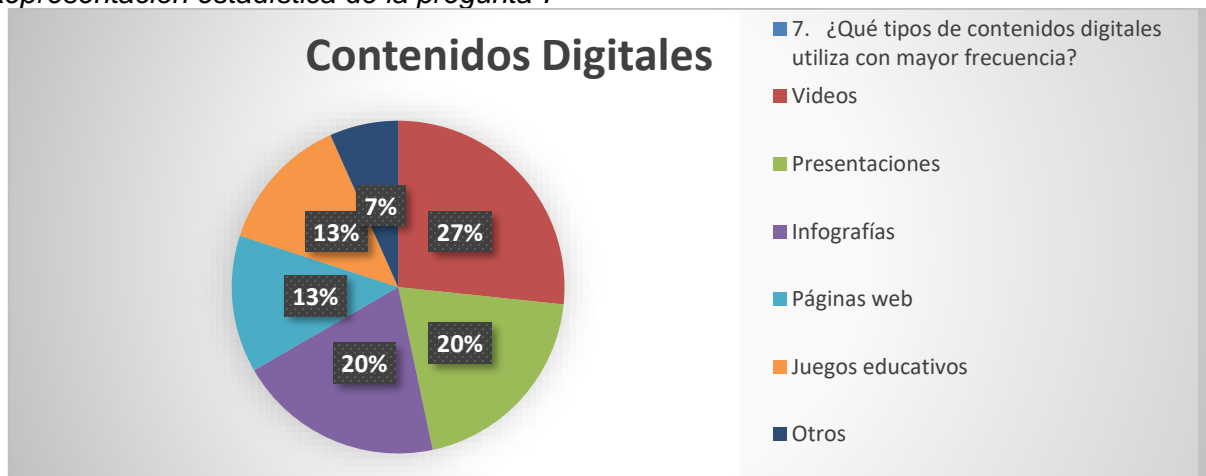
Tipos de contenidos digitales utiliza con frecuencia

Tipos de contenidos digitales utilizados	Respuestas
Videos	4
Presentaciones	3
Infografías	3
Páginas Web	2
Juegos Educativos	2
Otros	1
Total	15

Nota. Tabulación de la encuesta relacionada sobre la utilización de los tipos de contenidos digitales utilizados con frecuencia.

Ilustración 19

Representación estadística de la pregunta 7



Nota. Gráfico sobre el porcentaje de la utilización de los tipos de contenidos digitales utilizados con frecuencia.

2.14. Análisis e interpretación

Del total de encuestas realizadas a los docentes el **27%** manifestó que utiliza como recurso tecnológico de aprendizaje para los estudiantes “videos” que son útiles para fortalecer el aprendizaje significativo de la clase dictada por el docente, el **20%** informa que utiliza presentaciones en varias herramientas para preparar las clases que serán dictadas en el aula, el otro 20% manifiesta que utiliza infografías para la creación de contenidos digitales, el **13%** utiliza páginas web, para investigar temas importantes en clase, de igual manera el **13%** responde que utiliza juegos educativos para fortalecer el aprendizaje reduciendo los niveles de estrés de los estudiantes, el **7%** finalmente respondió que utiliza otro tipo de recursos para la creación de contenidos digitales y mejorar las destrezas de los estudiantes.

2.15. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la UE Kolping

Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de la UE Kolping, han reflejado que el dominio y el uso de estas herramientas tecnológicas son de poco uso en las clases que dictan, ya que entre las más utilizadas son: YouTube, Presentaciones en Power Point y Páginas Web, tanto para realizar las clases o enviar actividades a los estudiantes, lo cual se ve la falta de capacitación o conocimiento del uso de las herramientas y recursos tecnológicos que nos brinda ampliamente las Tics para la creación de contenidos digitales que ayudan que las planificaciones de las clases sean más interactivas y mejore el aprendizaje significativo de los estudiantes.

2.16. Análisis e interpretación de la encuesta a los docentes de la UE Kolping

La encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Kolping refleja información valiosa, sobre el nivel de capacitación y el uso de herramientas digitales que tienen los educandos para la creación de contenidos de sus clases, es por tal razón que hay que desarrollar programas de capacitación tomando en cuenta las expectativas y necesidades de los docentes que permita fortalecer las competencias digitales. Por ende, es importante realizar una planificación estratégica para capacitar a los docentes en el uso de las herramientas tecnológicas para la creación de contenidos digitales y la relación entre el uso de los mismos para fortalecer las destrezas de enseñanza-aprendizaje de los educadores. Los docentes reflejan un gran interés en aprender temas relacionados con las herramientas tecnológicas, donde pueden promover el aprendizaje activo.



2.17. Análisis general de los resultados

Este bajo porcentaje sugiere que la mayoría de los docentes deben adoptar las nuevas tecnologías reconociendo su valor en la educación. La variedad de herramientas utilizadas indica un esfuerzo por diversificar los métodos de enseñanza, lo que puede atender a diferentes estilos de aprendizaje y hacer que las clases sean más dinámicas. La calidad de los contenidos digitales es generalmente puede ser alta, lo que reflejaría una buena asimilación de la capacitación. En resumen, la capacitación tendría un impacto positivo y que, con apoyo y mejora continua, los docentes pueden seguir mejorando el uso de herramientas digitales en sus clases.

2.17.1. Análisis causal

Los resultados del diagnóstico inicial confirman el problema de investigación y señalan entre sus causas esenciales lo siguiente:

- Limitación en la formación digital a los docentes de la institución en el uso de herramientas tecnológicas para la creación de contenidos digitales.
- Desconocimiento de las herramientas tecnológicas para la creación de contenidos digitales
- Escaso desarrollo de programas de capacitación en el uso de herramientas tecnológicas a los docentes de la UE Kolping



CAPÍTULO 3

3.1. Presentación de la propuesta

La presente propuesta se enfoca en el desarrollo de un plan estratégico para la formación de docentes en la creación de contenidos digitales, este trabajo pretende dar un enfoque riguroso y bien estructurado, basado en una previa planificación, implementación y pos-aplicación. Este enfoque garantiza la eficacia, relevancia y sostenibilidad del programa de formación, además, es pertinente mencionar que su finalidad no es, en su totalidad, el desarrollo de las competencias digitales dirigidas hacia el campo docente, sino, enmarcar los conceptos de planificación estratégica con la temática abordada para esta propuesta.

En virtud a lo mencionado con anterioridad, este plan estratégico pretende transformar la práctica educativa en la Unidad Educativa Kolping a través del desarrollo de competencias digitales en sus docentes. La implementación de contenidos digitales no solo modernizará el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también preparará a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado y globalizado. La clave del éxito radica en un enfoque estructurado, apoyo continuo y evaluación constante de los avances.

A continuación, se presentan aspectos relevantes para el desarrollo de la propuesta:

3.1.1. Encuestas

En un primer momento se realizaron encuestas con preguntas cerradas, de conocimiento en la creación de contenidos digitales y el uso de medios tecnológicos a los docentes, cuya finalidad tuvo evaluar sus habilidades digitales actuales e identificar sus necesidades de formación. Al respecto Creswell (2014) menciona que es pertinente evaluar constantemente a los docentes desde diferentes áreas, dado que esto colabora a mejorar la calidad educativa desde una dimensión curricular-pedagógica.

Esta evaluación inicial fue esencial, porque sirvió para identificar las brechas de habilidades y los recursos técnicos disponibles en la institución. En la encuesta realizada a los docentes (Ilustración 18), se pudo evidenciar cada una de las necesidades digitales, toda la información obtenida se valoró y demostró lo importante que es realizar un plan estratégico para que los resultados finales mediante un Google forms sean positivos y aceptables.

Ilustración 20

Encuesta sobre competencias digitales aplicadas a la educación

ENCUESTA DOCENTES

NOMBRE:

FECHA:

NIVEL O GRADO IMPARTE CLASES:

1. ¿Ha recibido alguna formación formal en la creación de contenidos digitales?
 - SI
 - NO
2. ¿Con qué frecuencia utiliza contenidos digitales en sus clases?
 - Nunca
 - Algunas veces
 - Frecuentemente
 - Siempre
3. ¿Qué tipo de apoyo le gustaría recibir para mejorar sus habilidades en la creación de contenidos digitales?
 - Talleres de capacitación
 - Asesoría individual
 - Recursos en línea
 - Comunidad de práctica
4. ¿Qué temas o áreas le gustaría que se abordaran en los talleres o cursos de capacitación sobre creación de contenidos digitales?
 - Diseño gráfico para la educación
 - Herramientas digitales para la creación de contenidos
 - Estrategias para integrar contenidos digitales en la enseñanza
 - Evaluación del impacto de los contenidos digitales en el aprendizaje
5. ¿Qué expectativas tiene sobre el plan estratégico para la creación de contenidos digitales en la Unidad Educativa Kolping?
 - Que me proporcione las herramientas y recursos necesarios para crear contenidos digitales de alta calidad.
 - Que me ayude a mejorar mis habilidades técnicas y pedagógicas en el uso de contenidos digitales.
 - Que fomente la colaboración y el intercambio de experiencias entre docentes.

Nota: Encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Kolping.

3.1.2. Análisis FODA

Como parte del análisis preliminar, se usó la herramienta estratégica denominada FODA, con la finalidad de medir y valorar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de la UE Kolping en la adopción de tecnologías digitales (tabla 9), este análisis se lo realizó para poder complementar la fase diagnóstica en la elaboración de la planificación estratégica.

Tabla 9

Matriz FODA

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> - Personal docente motivado. - Infraestructura tecnológica básica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Limitada experiencia en el uso de tecnologías educativas.
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> - Acceso a recursos online. - Alianza con instituciones tecnológicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Resistencia al cambio. - Falta de tiempo para formación continua.

Nota. Fortalezas, Debilidades, Oportunidades, Amenazas.

3.1.3. Misión y visión

Además de la matriz FODA, se consideró pertinente alinear el análisis preliminar de la institución a las dimensiones de misión y visión escolar (tabla 10). Esto permitió inferir que la UE Kolping nutre su núcleo de aprendizaje en habilidades blandas y duras que le servirán para la vida.

Tabla 10

Misión y visión de la institución

Unidad Educativa Kolping	
Misión	Visión
Somos una institución educativa que mediante la capacitación y formación de niños, niñas y jóvenes les damos la oportunidad de desarrollar sus propias habilidades y mejorar su calidad de vida, aportando el bien común.	Ser una unidad educativa que contribuye a la construcción de una sociedad más justa y solidaria, a través de la formación para el trabajo con excelencia académica y valores cristianos de nuestros estudiantes y su entorno.

Nota. Misión y Visión de la Unidad Educativa Kolping

3.2. Objetivos de la propuesta

El objetivo general que tiene esta planificación estratégica es el siguiente:

Diseñar una planificación estratégica, mediante el uso de herramientas tecnológicas, para el desarrollo de competencias digitales aplicadas a los planes de clases.

3.3. Fundamentación

El uso de medios digitales en la docencia ha cobrado relevante importancia dentro de los campos educativos, para Pérez y López (2020) las competencias digitales son un factor imprescindible a desarrollar en los actores que conforman la educación. Bajo este postulado, en diferentes sistemas educativos las competencias TICS, son un aspecto a considerar entre los actores que conforman el saber-hacer educativo (García et al., 2022).

Por tal razón, esta propuesta pretende brindar el conocimiento necesario para el uso de herramientas digitales que optimicen el proceso de enseñanza aprendizaje; en este sentido, lo que se pretende alcanzar al realizar esta propuesta es lograr el desarrollo de competencias TICS, especialmente en el uso y aplicación de contenidos digitales para la docencia en personal de la Unidad Educativa Kolping.

3.3.1. Planificación Estratégica para capacitar a los docentes de la UE Kolping en la creación de contenidos digitales

La integración de contenidos digitales en la educación es un paso esencial hacia la modernización y mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje. La formación de docentes en este campo en la Unidad Educativa Kolping es fundamental para adaptarse a las necesidades del siglo XXI (Pérez, 2021). La evolución constante de la tecnología ha transformado significativamente todos los aspectos de la vida, incluida la educación. La Unidad Educativa Kolping no puede quedar al margen de esta realidad. Es imperativo que los docentes se capaciten en la creación de contenidos digitales, para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos en la actualidad. Esta fundamentación aborda las razones y beneficios esenciales de implementar un programa de capacitación en contenidos digitales para los docentes de la institución.

3.3.2. Importancia de las habilidades digitales en la educación

En los últimos años, especialmente debido a la creciente integración de la tecnología en la educación, las habilidades digitales para los docentes han aumentado significativamente. Los estudiantes se preparan para un mundo cada vez más digitalizado con habilidades digitales que mejoran la enseñanza. Debido a la pandemia de COVID-19, los maestros necesitan habilidades digitales para adaptarse rápidamente a la enseñanza en línea. La competencia digital es fundamental para administrar entornos de aprendizaje virtuales y comunicarse con estudiantes a distancia (Dhawan, 2020).

3.3.3. Mejorar la calidad de la educación.

El uso de herramientas digitales en la enseñanza puede mejorar significativamente la calidad de la educación. En este sentido Karsenti & Collin (2020) recalca la pertinencia de las herramientas digitales, puesto que brindan un mejor aprendizaje, mayormente holístico y diversificado, por lo tanto, las plataformas de aprendizaje en línea y las aplicaciones educativas brindan un entorno de aprendizaje más diverso y atractivo.

En este sentido, Mariana et al. (2022) menciona que el uso de las TIC ha representado un cambio en la educación, dado que ha ofrecido herramientas que mejoran significativamente la enseñanza y aprendizaje, esto se debe a que permiten un acceso amplio a información que brindan apoyo a la diversificación del aprendizaje; por lo tanto, proporciona una mayor interacción entre los docentes con los estudiantes. Además, su uso proporciona un desarrollo de las mismas tanto para los docentes como estudiantes.

Pese a los grandes beneficios que representa su implementación al campo educativo, las TIC, enfrenta desafíos grandes, especialmente en países del tercer mundo, donde los recursos son limitados, especialmente en sectores de gran vulnerabilidad, esto fomenta una desigualdad y compromete los derechos a la educación de calidad. Frente a ello, Joao (2022) menciona que, para superar todas las limitantes y desafíos, es esencial que se trabaje desde los macro currículos, es decir crear políticas de inclusión que aseguren el acceso igualitario a la tecnología y capacitar constantemente para su uso.

Desde otra perspectiva, las TIC han proporcionado nuevas formas de desarrollar el aprendizaje, más allá de ser vistas como una mera herramienta, se han usado nuevas formas de llevar el aprendizaje a campos virtuales, herramientas como Moodle, Google Classroom y Zoom han facilitado la educación en línea, lo que ha representado una ventaja para las personas que tienen responsabilidades socioeconómicas.

3.3.4. Fomentar la innovación y la creatividad.

La enseñanza de contenidos digitales promueve la innovación pedagógica y la creatividad. La práctica ha demostrado que la introducción de métodos como el aula invertida y los juegos pueden mejorar eficazmente la motivación y el rendimiento de los estudiantes (Navarrete et al., 2023). Estos métodos permiten a los profesores probar nuevos métodos de enseñanza y crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo.

Fomentar la innovación y creatividad en los campos educativos mediante el uso de las TIC, es un factor clave para la preparación de los estudiantes con relación a los desafíos que enfrentarán en el mundo real y el siglo XXI. Estas herramientas proporcionan formas de explorar nuevas maneras de aprender y desarrollar habilidades de originalidad, creatividad y pensamiento crítico; por dar un ejemplo, el uso de plataformas como Scratch y Kahoot! Ayuda a los adolescentes a desarrollar un pensamiento crítico y la resolución de conflictos mediante la gamificación y programación muy básica, lo que representa un plus para los estudiantes, dado que la autonomía permitirá que cree nuevos proyectos donde se explore diferentes dimensiones de un mismo problema (Ayuso et al., 2020).

Por otro lado, las herramientas 4.0 están teniendo gran extensión dentro del campo educativo, siendo estas un complemento poderoso para las herramientas 2.0, por ejemplo, el acceso a simulaciones, laboratorios visuales donde la experiencia del aula es llevada a otro nivel, esto representa una innovación tanto para docentes y estudiantes, fomentando la motivación por el aprendizaje, esto permite que los estudiantes indaguen en áreas de la ciencia y tecnología que generalmente no es de su interés general, por ejemplo: matemáticas, ciencias naturales, entre

otros. Por dar un ejemplo en específico, la herramienta PhET interactive Simulations, permite a los participantes estudiar conceptos complejos y aplicarlos a simulaciones del mundo real, esto permite potenciar su capacidad de pensar de manera innovadora (Lino et al., 2023).

En definitiva, las TIC fomenta la colaboración y creatividad dentro de entornos virtuales y presenciales, lo que le da un enfoque integral, dado que desarrolla habilidades blandas como duras; pese a los grandes desafíos que enfrentan, se puede aspirar a que su utilización dentro de los entornos de aprendizaje y enseñanza, fomenten una mejoría significativa en la calidad educativa.

3.3.5. Inclusión y equidad educativa

Las tecnologías digitales pueden hacer una contribución significativa a la educación inclusiva, las herramientas digitales se pueden adaptar a las necesidades individuales de los docentes, con dificultades o discapacidades de enseñanza - aprendizaje. La inclusión y la equidad educativa se aplican no sólo a los estudiantes, sino también a los docentes. Encontrar un entorno educativo verdaderamente inclusivo significa garantizar que todos los educadores se sientan valorados, apoyados y empoderados para desempeñar su trabajo de manera óptima, indiferente de su origen, identidad o necesidades (Universidad, 2024).

Finalmente, la formación de profesores de la unidad educativa Kolping en la creación de contenidos digitales es una contribución importante para garantizar una educación de calidad en el siglo XXI. Este evento permitirá a los docentes mejorar sus prácticas docentes, brindar una educación más inclusiva y ayudar a preparar a los estudiantes para el futuro digital. La implementación de este plan estratégico es esencial para el desarrollo integral de la comunidad educativa y el logro de las metas educativas a nivel institucional y global.

3.4. Características y estructura de la propuesta

La planificación estratégica enfocada en la creación de contenidos digitales para los docentes de la Unidad Educativa Kolping, esta capacitación tuvo una duración de un mes y medio, distribuidos en 4 módulos. Además, la metodología de esta propuesta responde al modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), este modelo ha sido seleccionado considerando su utilidad práctica, que permite innovaciones en propuestas grandes y pequeñas (Pacheco, 2020). En este sentido, las 5 fases de esta metodología permiten conceptualizar y llevar a la práctica los conocimientos desarrollados en la propuesta.

Fase 1: Diagnóstico (Análisis)

En esta fase durante la semana 1, se realizó la etapa de diagnóstico y se aplicó la encuesta (anexo 1) para determinar el nivel de conocimientos y dominio tecnológico entre los docentes de la institución educativa Kolping. Se pudo determinar que antes de la aplicabilidad de la planificación estratégica, los docentes si usan las Tic, pero únicamente como herramientas complementarias, son pocos los docentes que las usan como medios didácticos dentro de sus módulos de clase, además, la institución educativa no cuenta con un laboratorio de cómputo funcional y existen únicamente pocos dispositivos tecnológicos para el uso didáctico dentro de la institución.

Se detalla que la infraestructura tecnológica de la institución educativa tiene un nivel medio, ya que la cobertura de internet es baja y no proporciona señal en todas las aulas de clase para poder brindar una enseñanza constructivista, además se cuenta con dispositivos tecnológicos limitados para el número de docentes, la cual imposibilita que no todos tengan acceso a los medios tecnológicos. Por la poca demanda de estos recursos los docentes no planifican sus clases con las herramientas para crear contenidos digitales, más bien las utilizan para proyectar videos de los temas a tratar en clases.

La UE Kolping por ser una institución técnica se ha enfocado como misión en formar bachilleres útiles para la sociedad en base al conocimiento técnico practico adquirido en los talleres, minimizando la innovación y actualización tecnológica en los docentes, por ende, la visión se centra en el conocimiento técnico de los docentes para fortalecer las competencias de los estudiantes, mas no en el aprendizaje del uso de las TIC.

Fase 2: Diseño de la capacitación

A partir del análisis preliminar de la muestra, se consideraron los contenidos, plataformas y herramientas digitales como se muestra en la tabla 11 para desarrollar la capacitación, en este sentido, se consideraron cuatro módulos con temas y subtemas explícitos que se detalla en la plataforma Classroom para el diseño de actividades que se especifican a continuación:

Módulo 1: Introducción a las Tics.

Tema 1: Conceptos básicos de las Tics.

Se define el concepto de las TICS y su influencia en la educación posmoderna, como se muestra en el anexo 2, además, se brindó el aporte integral al desarrollo del ser humano, junto a su importancia en la cotidianidad.



Tema 2: Herramientas esenciales del internet.

En este subtema se estudia los principales motores de búsqueda de información, uso de correos electrónicos, redes sociales (Email) y conectividad remota para el uso educativo como se muestra en el anexo 2

Módulo 2: Creación de contenidos con las Tics.

Tema 1: Herramientas digitales para la docencia.

En este subtema se dio a conocer las herramientas digitales más usadas en el campo educativo, como Educaplay, Prezi, Canva, entre otros, también como realizar presentaciones interactivas y recursos audiovisuales para la creación de contenidos, como se muestra en el anexo 2.

Tema 2: Creación de videos educativos.

Se abordaron los conceptos fundamentales y las herramientas necesarias para la edición de videos educativos tales como Capcut, Canva etc., además de instruir sobre cómo publicarlos en plataformas digitales o redes sociales para mejorar su accesibilidad, como se observa en el anexo 2.

Módulo 3: Herramientas y plataformas E-learning.

Tema 1: Plataformas E-learning.

En esta temática, se introdujeron plataformas de aprendizaje como Moodle para realizar las planificaciones de las asignaturas y plataformas de almacenamiento para compartir información (Google Drive), además en este subtema, se analizaron las aplicaciones de inteligencia artificial en el ámbito educativo, enfocándose en su uso para la creación de contenidos y la gestión de plataformas de aprendizaje en línea, como se muestra en el anexo 2.

Tema 2: Herramientas E-learning.

En este subtema se estudió acerca de las herramientas de gamificación para la generación de actividades interactivas como Quizizz, además se introdujo herramientas colaborativas que facilitan la creación y distribución de contenidos educativos en línea, como se muestra en el anexo 2.

Módulo 4: Proceso de evaluación y retroalimentación.

Tema 1: Evaluación educativa con herramientas digitales.

En el módulo 4, se analizan las técnicas de evaluación digital como Foros, Cuestionarios y Herramientas para proporcionar retroalimentación virtual como Mentimeter y Google Forms,



destacando su efectividad en el entorno educativo, de forma inmediata y dinámica para evaluar a los docentes, como se muestra en el anexo 2.

Tema 2: Formación continua.

Se discutió la importancia de la formación continua a través de recursos para aprendizaje autónomo, comunidades de aprendizaje digital y la planificación del uso de Tics a corto, mediano y largo plazo. En una carpeta de drive “Recursos Adicionales” se encuentra adjunto el contenido de una guía adicional descargada de la web para continuar con la auto preparación de los docentes al finalizar la capacitación brindada.

Tabla 11

Diseño de la propuesta

Módulo 1: Introducción a las TICS.	Módulo 2: Creación de contenidos con las TICS.
<p>Tema 1: Conceptos básicos de las TICS. Subtema 1: Definición de competencias digitales. Subtema 2: Relación de las TICS con la educación. Subtema 3: Importancia de las TICS, en la docencia. Tema 2: Herramientas esenciales dentro del internet. Subtema 1: Google y navegación. Subtema 2: Correos y redes sociales (Email, Chats Virtuales, otros). Subtema 3: Conectividad remota (Zoom, Skype)</p>	<p>Tema 1: Herramientas digitales para la docencia. Subtema 1: Introducción a las herramientas digitales para docencia (Educaplay, Prezi, Canva, otros). Subtema 2: Creación de presentaciones y juegos interactivos (PowerPoint, Google Slides). Subtema 3: Uso de recursos audiovisuales para creación de contenidos Tema 2: Creación de videos educativos. Subtema 1: Conceptos básicos para Edición de videos. Subtema 2: Uso de herramientas digitales para edición. Subtema 3: Publicación de videos en plataformas digitales.</p>
Módulo 3: Herramientas y plataformas E-learning.	Módulo 4: Proceso de evaluación y retroalimentación
<p>Tema 1: Plataformas E-learning. Subtema 1: Plataforma digitales de aprendizaje (Moodle, Classroom, Microsoft Teams). Subtema 2: Plataforma de almacenamiento en la nube (Google drive, Mega, OneDrive). Subtema 3: Inteligencia Artificial (Gemini, Chatgpt). Tema 2: Herramientas E-learning Subtema 1: Herramientas de gamificación (Quizizz, Quizlet, Kahoot) Subtema 2: Herramientas colaborativas (Padlet, Canva, Genially, Google Workspace).</p>	<p>Tema 1: Evaluación educativa con herramientas digitales. Subtema 1: Técnicas e instrumentos de evaluación relacionado con las TICS (Cuestionario en línea, Foro, Wikis, Blogs) Subtemas 2: Herramientas para retroalimentación virtual (Google Forms, Mentimeter, Kahoot). Tema 2: Formación continua. Subtema 1: Recursos para aprendizaje autónomo (Guía Didáctica) Subtema 2: Comunidades de aprendizaje digital. Subtema 3: Planificación a corto, mediano y largo plazo con uso de las TICS.</p>

Nota. Elaboración propia

En el siguiente enlace se detalla la organización de los contenidos propuestos con los temas de los módulos para la capacitación previa de los docentes de la UE Kolping: <https://classroom.google.com/c/Njg1MTgzNTY1MDQ1?cjc=kzepwzh>



Fase 3: Desarrollo e implementación

El proceso de implementación se lo realizó con el siguiente cronograma (tabla 12):

Tabla 12

Cronograma

ACTIVIDADES	SEMANA	SEMANA	SEMANA	SEMANA	SEMANA
	1	2	3	4	5
Aplicación de la capacitación: módulo 1.	X				
Aplicación de la capacitación: módulo 2.		X	X		
Aplicación de la capacitación: módulo 3.				X	
Aplicación de la capacitación: módulo 4.					X
Evaluación mediante Google Forms					X

Nota. El programa está enfocado para un mes y una semana.

Una vez definido el proceso de análisis y diseño de la propuesta, se realizó el proceso de desarrollo e implementación; para ello, se escogió la herramienta digital Google Drive, como se muestra en el anexo 3, este será el espacio donde se subirá la guía didáctica de recursos y herramientas digitales para la creación de contenidos, añadido a ello se adjunta el diseño de la propuesta de capacitación (tabla 11), cronograma de actividades (tabla 12) y el enlace en Canva como herramienta en línea, donde se detalla la información de acceso de las herramientas para la creación de contenidos digitales, con los temas de los módulos. Este proceso tiene una duración de 5 semanas que se encuentra diseñado en la plataforma Classroom anexo 5, donde se plantea la capacitación a los docentes de la UE Kolping de la siguiente manera:

- Módulo 1, se estudia la introducción a las Tic, durante la semana 1 (ilustración 19) donde se abordó todo lo referente a las tecnologías de la información y su aplicación en el campo educativo, se lo distribuyó en dos temas, en el tema 1 se abordó los conceptos básicos de las TIC y el segundo tema las herramientas esenciales dentro de la internet.

Ilustración 21

Módulo 1 Introducción a las TIC

SEMANA 1-INTRODUCCION A LAS TIC

Carlos Castillo ha publicado nuevo material: **CONCEPTOS BASICOS DE LAS TIC**

Publicado: 25 ago (Última modificación: 25 ago)

¿Qué son las TIC? | Explic...
Video de YouTube - 3 minutos

Formación docente: ¿Qu...
Video de YouTube - 4 minutos

Las TICs como herramien...
<http://scielo.sld.cu/scielo.php?>

Añade un comentario de clase...

Carlos Castillo ha publicado nuevo material: **HERRAMIENTAS ESCENCIALES DENTRO DEL L...**

Publicado: 25 ago

Son aquellas aplicaciones, servicios o plataformas que facilitan la navegación, la comunicación, la búsqueda de información, el almacenamiento y otras actividades en línea son las herramientas esenciales de Internet.

NAVEGADORES WEB
Video de YouTube - 10 minutos

Webinar: Herramientas d...
Video de YouTube - 10 minutos

Herramientas para trabaj...
Video de YouTube - 12 minutos

Herramientas tecnológic...
<https://www.euroinnova.com/b/>

Nota: Se presentan los temas y contenidos del módulo 1 (<https://acortar.link/EhzPzV>), elaboración propia

- Módulo 2, se estudia la creación de contenidos con las Tic, durante la semana 2 y 3 (Ilustración 20), donde se abordó mediante 2 temas: herramientas digitales para la docencia y la creación de videos educativos. Cada tema contó con 3 subtemas complementarios respectivamente.

Ilustración 22

Módulo 2 creación de contenidos digitales

SEMANA 3 - CREACION DE CONTENIDOS DI...

 Carlos Castillo ha publicado nuevo material: EJEMPLO DE PLANIFICACION DE CLASE UTILI...

Publicado: 25 ago (Última modificación: 25 ago)

SE UTILIZO LA HERRAMIENTA PADLET PARA REALIZAR LA PLANIFICACION DE UNA DE LAS ASIGNATURAS DICTADAS EN LA UE KOLPING.

 Investigación e innovació...
<https://padlet.com/caralej6/invv>

 Cómo utilizar PADLET | M...
Vídeo de YouTube • 7 minutos

 COMO HACER LA PLANI...
Vídeo de YouTube • 3 minutos

Nota: Se muestra el tema y subtemas de la semana 2 y 3, módulo 2, elaboración propia

- Módulo 3, se estudia las herramientas y plataformas E-learning, durante la semana 4, (Ilustración 21), en este caso, los temas fueron: plataformas E-learning y herramientas E-learning; el primer tema se desarrolló en 3 subtemas y el segundo tema en 2 subtemas.

Ilustración 23

Modulo 3 herramientas y plataformas E-learning

SEMANA 4 - HERRAMIENTAS Y PLATAFORMA...

Carlos Castillo ha publicado nuevo material: HERRAMIENTAS E-LEARNING

Publicado: 25 ago

HERRAMIENTAS E LEARN...
Video de YouTube - 9 minutos

Herramienta E-learning
Video de YouTube - 2 minutos

las 10 mejores herramien...
<https://publuu.com/es/knowled>

Añade un comentario de clase...

Carlos Castillo ha publicado nuevo material: PLATAFORMAS E-LEARNING

Publicado: 25 ago (última modificación: 25 ago)

Qué es elearning?
Video de YouTube - 1 minuto

Las 5 mejores plataforma...
Video de YouTube - 1 minuto

Las 10 mejores plataform...
<https://comunica-web.com/bloq>

Nota: Se muestra el tema y subtemas de la semana 4, módulo 3, elaboración propia

- Módulo 4, se estudia el proceso de evaluación y retroalimentación, durante la semana 5 (Ilustración 22), asimismo, este módulo se desarrolló en dos temas: evaluación educativa con herramientas digitales y formación continua, el primer tema desglosado en 2 subtemas y el segundo en 3 subtemas.

Ilustración 24

Módulo 4 proceso de evaluación y retroalimentación

SEMANA 5 - PROCESO DE EVALUACION Y RE...

Carlos Castillo ha publicado nuevo material: FORMACION CONTINUA

Publicado: 25 ago

RESPONDER EL GOOGLE FORM CON EL TEMA: EVALUACION DE SATISFACCION DOCENTE, QUE SE ADJUNTA EN EL LINK DE LA CLASE.

Formación Continua para...
Video de YouTube • 6 minutos

Evaluación de satisfacci...
<https://docs.google.com/forms>

Añade un comentario de clase..

Carlos Castillo ha publicado nuevo material: EVALUACION EDUCATIVA CON HERRAMIENTA...

Publicado: 25 ago

Evaluación educativa co...
Video de YouTube • 9 minutos

Evaluación educativa: he...
Video de YouTube • 30 minutos

Diez herramientas digital...
<https://doi.org/10.51302/tce.20>

Nota: Se muestra el tema y subtemas de la semana 5, módulo 4, elaboración propia.

Fase 4: Evaluación

Para el proceso de evaluación, se realizó un Google Forms para medir el nivel de satisfacción de la información brindada en línea para los docentes en la creación de contenidos digitales, como se muestra en la ilustración 23, la misma que se realizó al final de la capacitación que tiene una duración de cinco semanas, para ello se facilitó la guía didáctica donde se integró cada uno de las herramientas tecnológicas para los planes y aplicaciones de clases.

Ilustración 25

Evaluación de satisfacción docente

The image shows a screenshot of a Google Form titled "Evaluación de satisfacción docente". The form is in Spanish and includes the following elements:

- Title:** Evaluación de satisfacción docente
- Subtitle:** Guía didáctica de recursos y herramientas digitales para la creación de contenidos
- User Information:** Iety1586@gmail.com with a "Cambiar de cuenta" link and a profile icon.
- Legend:** * Indica que la pregunta es obligatoria
- Field 1:** "Correo *" with a sub-label "Tu dirección de correo electrónico" and an input field.
- Section Header:** "Sección 1: Datos Generales" with a red asterisk.
- Field 2:** "Nombres completos" with a sub-label "Tu respuesta" and an input field.
- Field 3:** "Correo electrónico *" with a sub-label "Tu respuesta" and an input field.

Nota: Encuesta de satisfacción aplicada en la herramienta digital formularios de Google (<https://acortar.link/ySdpqj>), elaboración propia.

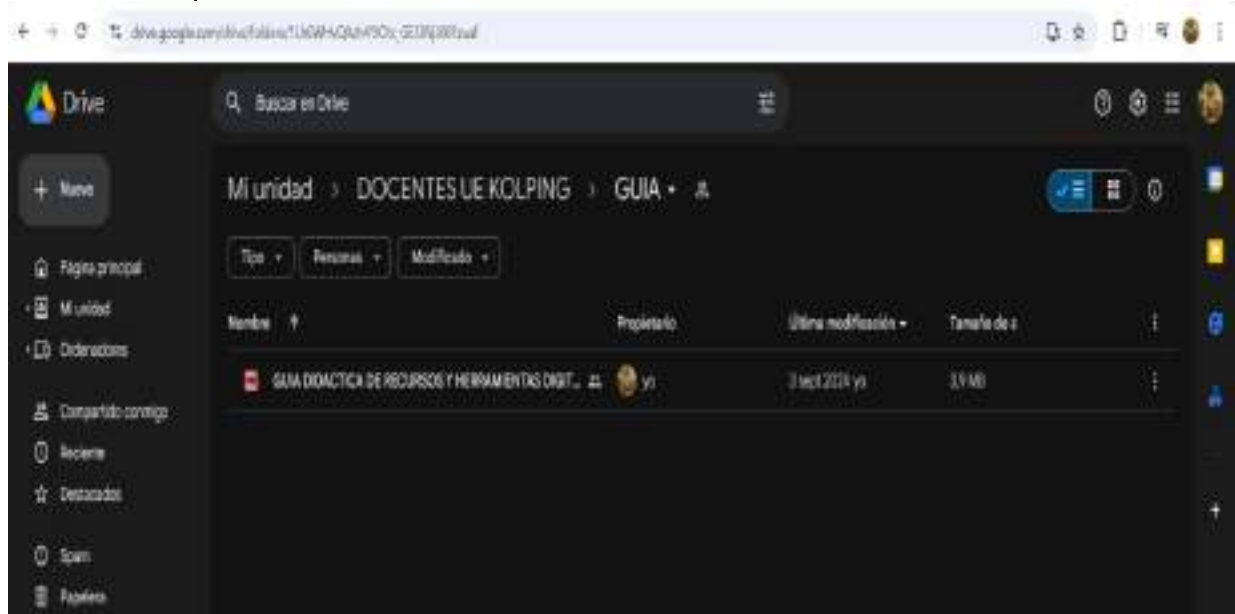


Fase 5: Elaboración de Guía Didáctica.

Finalmente, luego de la aplicación de los módulos se realizó una guía didáctica en Canva y se creó una carpeta llamada “Guía Didáctica” en el drive con el archivo Pdf de la guía (Ilustración 24), donde se aborda las temáticas tratadas durante la capacitación; como también, se dejó el acceso abierto a todos los recursos, plantillas y presentaciones realizadas durante el desarrollo del programa, para ello se dejan los siguientes enlaces tanto de Canva con del drive.

Ilustración 26

Guía didáctica para los docentes



Nota: Elaboración propia, link de ubicación de la guía didáctica (<https://acortar.link/kmBqno>), elaboración propia.

De manera específica, la guía se estructuró de la siguiente manera:

- Introducción.
- Objetivo General
- Objetivos Específicos
- Introducción a las TICS
- Creación de contenidos con las TICS
- Herramientas y plataformas E-learning
- Proceso de evaluación y retroalimentación.
- Bibliografía

Ilustración 27

Guía didáctica del uso de recursos y herramientas digitales



Nota: Elaboración propia, guía didáctica de recursos y herramientas digitales

3.5. Exigencias / Requisitos / Condiciones / Criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance

Para el cumplimiento de la propuesta desarrollada, se siguieron los siguientes requisitos y condiciones:

Competencias TICS básicas: Antes de iniciar la capacitación, los docentes deben tener un mínimo básico de manejo de herramientas digitales como Word, PowerPoint, entre otros, esto se pudo evidenciar en la evaluación diagnóstica realizada al comienzo de la capacitación.

Accesibilidad a tecnología: Tener acceso a computadoras y dispositivos tecnológicos que aseguren el desarrollo de la propuesta, este aspecto se lo pudo determinar al analizar el acceso tecnológico de la comunidad educativa Kolping y recursos tecnológicos que contaban los docentes de manera personal.

Compromiso por parte de la institución: La Unidad Educativa Kolping debe facilitar equipos tecnológicos, recursos y espacios para el desarrollo de la propuesta en los docentes.

3.6. Formas de aplicación, implementación y evaluación

Las fases de implementación y evaluación se mencionaron con anterioridad; en este sentido, se explican a continuación detalles extra sobre el desarrollo de estas dos etapas:

- **Capacitación continua:** la implementación de la propuesta es para que los docentes



se retroalimenten y conozcan herramientas digitales que les permitan implementar en sus actividades académicas.

- **Desarrollo temático:** Cada módulo se desarrolló en un tiempo estimado de una semana, con sesiones teóricas y de aprendizaje autónomo.

3.7. Recursos

Para la ejecución de la propuesta se dividió los recursos en tres fundamentales:

- **Recursos humanos:** Dos maestrantes llevaron a cabo la propuesta de capacitación, personal docente total quince de diferentes áreas y subniveles.
- **Recursos materiales:** Material de apoyo para el desarrollo de capacitaciones, que corresponden medios tecnológicos, guía proporcionada por los maestrantes y materiales complementarios en general como: Encuesta, Google forms, Pdf de acceso a herramientas digitales, etc.
- **Recursos tecnológicos:** Los recursos tecnológicos útiles dentro de las sesiones son: celulares, computadoras, accesibilidad a internet, entre otros, que fueron necesarios para el desarrollo de la propuesta.

3.8. Beneficiarios

El aporte de esta planificación estratégica fue teórico y práctico, donde los principales benefactores son los docentes de la UE Kolping, dado que tienen acceso a sesiones de clase más dinámicas e interactivas, mejorando sus competencias digitales y consigo la calidad de la enseñanza. Finalmente, la institución educativa, puesto que estas capacitaciones son una oportunidad para situarse como una institución innovadora, tomando en cuenta las tecnologías del siglo XXI y adaptándolas a su entorno educativo, como se muestra en el anexo 2.

DISCUSIONES

- El objetivo general de este estudio fue desarrollar una planificación estratégica para la creación de contenidos digitales en docentes, lo cual resultó en una mejora significativa de sus habilidades tecnológicas. Este resultado concuerda con los hallazgos de Quiroa (2020), quien establece que la planificación estratégica facilita el cumplimiento de objetivos en planes, proyectos o actividades realizadas. Además, Díaz et al. (2020) subrayan la importancia de su aplicación en los procesos educativos, especialmente en la planificación de la enseñanza y el aprendizaje, debido a su efectividad.
- Mediante el análisis de la literatura, se observó que existe un amplio abanico de contenidos digitales disponibles para docentes. Investigaciones de Rodríguez et al. (2022) constatan la existencia de entornos digitales como Moodle y EVA. Además, Walss (2021) menciona herramientas para la evaluación y explicación de contenidos, tales como wikis, blogs y foros de discusión en plataformas como Genially, Educaplay, Canva y Padlet. Estos estudios destacan que la creación de materiales didácticos utilizando tecnologías es factible al planificar temáticas diversas, y subrayan la importancia de fortalecer las habilidades tecnológicas de los docentes.
- Al inicio de las capacitaciones en la Unidad Educativa Kolping, los docentes mostraron un nivel de conocimientos relativamente aceptable, usando la tecnología principalmente como material complementario, pero con actitudes positivas hacia su uso. Este hallazgo es consistente con Rodríguez et al. (2022), quienes encontraron niveles bajos de conocimientos y uso de tecnología en su objeto de estudio, aunque con una actitud favorable hacia el aprendizaje de las competencias necesarias. Cabe destacar que, en la investigación de Holguín y Párraga (2023), el nivel de conocimientos sobre Tics aplicadas a la educación era aceptable, pero bajo. Esto sugiere que, en general, las competencias TIC y el uso de medios digitales en la enseñanza-aprendizaje son importantes, pero el claustro docente aún presenta vacíos en su aplicabilidad.

CONCLUSIONES

- Al analizar la literatura estudiada, se pudo evidenciar que existe una variedad de recursos y herramientas tecnológicas que potencian los procesos de enseñanza aprendizaje, muchos de ellos de acceso abierto para uso gratuito. Además, desde otra dimensión, se pudo observar en investigaciones relacionadas a la temática, que la planificación estratégica es un factor fundamental que permite integrar estas tecnologías al ámbito educativo de manera efectiva, permitiendo responder a los contextos y necesidades de la actualidad. Si bien, las investigaciones abordadas, hacen alusión a que, el uso adecuado de los recursos, depende directamente de una estrategia fundamentada, que permita el desarrollo de competencias digitales.
- El análisis del diseño metodológico mostró que el proceso a seguir en esta investigación fue adecuado, además, al analizar las competencias digitales de los docentes, se evidenció que, anterior a la capacitación, los profesores de la Unidad Educativa Kolping, tenían un conocimiento bajo sobre el uso de contenidos y recursos digitales en sus clases, sin embargo, contaban con la disposición de desarrollar competencias formativas, que les permitan mejorar su saber-hacer educativo.
- La propuesta que tuvo la finalidad de mejorar la utilización de contenidos y herramientas digitales en docentes de la Unidad Educativa Kolping, tuvo una duración de 5 semanas; mediante su aplicación, se mostró una notable mejora en las competencias digitales de los docentes. Esta capacitación no solo proporcionó una guía didáctica para su revisión, sino que invitó a los docentes al aprendizaje continuo, de tal manera que, se aspira que se implementen nuevos recursos y didácticas diferentes a las clases habituales. Estos resultados, son una prueba del impacto positivo de la planificación estratégica en el desarrollo profesional docente.



RECOMENDACIONES

- Se recomienda desarrollar estudios a largo o mediano plazo, con la finalidad de valorar el impacto del desarrollo de las competencias digitales en los docentes y/o desde esta misma línea, es preciso analizar como esta mejora de competencias influye en el rendimiento académico de los estudiantes, esto proporcionaría una visión amplia sobre el efecto de la planificación estratégica.
- Se sugiere que se diversifique la planificación estratégica, es decir que se la use en otras instituciones educativas, sean fiscales, fiscomisionales o privadas, considerando distintos niveles educativos como primaria, educación superior o bachillerato. Esto permitiría analizar desde diferentes contextos su efectividad y variabilidad en distintos entornos educativos.
- Se debe incentivar desde la institución educativa a ser parte de capacitaciones continuas sobre nuevas tecnologías y aplicabilidad didáctica, este enfoque permitirá el uso actualizado y continuo sobre las TIC en el aula, lo que promoverá una calidad educativa de mejor manera. Además, es fundamental la predisposición docente en cuanto a relacionar los contenidos digitales con los planes de clase, como también, la implementación de entornos virtuales de aprendizaje en el aula y/o como política institucional.



Bibliografía

- Acuña, M. (2017). *¿El Aprendizaje Ubicuo sustituirá a la Educación Formal?* <https://www.evirtualplus.com/aprendizaje-ubicuo/amp/>
- Alapiña, E., Chuquilla, J., & Toapanta, J. (2019). *La planificación estratégica y la prospectiva, semejanzas y diferencias: una revisión de literatura de los últimos 20 años.* <http://repositoriorsci.dyndns.org:8080/xmlui/handle/PSCJ/1817>
- Alban, G., Arguello, A., & Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. <http://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Alcántara, A. (2022). Competencias digitales y desempeño docente en los colegios de Latinoamérica. *Desafíos*, 13(1), 25-36. <https://doi.org/10.37711/desafios.2022.13.1.367>
- Argudo, M., & Tenecela, M. (2020). Educación con tecnología en una pandemia: breve análisis. *Revista Scientific*, 5(17), 292-310. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.16.292-310>
- Artopoulos, A., Huarte, J., & Rivoir, A. (2020). Plataformas de simulación y aprendizaje. *Propuesta educativa*, (53), 25-44. https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1995-77852020000100025&script=sci_arttext
- Ayuso, Á., Povedano, N., & López, R. (2020). La resolución de problemas basada en el método de Polya usando el pensamiento computacional y Scratch con estudiantes de Educación Secundaria. *Aula abierta*, 49(1), 83-90. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7471618>
- Bazán, A., Quispe, R., Huauya, P., & Ango, H. (2020). Accesibilidad, dificultades y ventajas del estudio online por COVID-19 en un posgrado presencial en educación. *Propósitos y representaciones*, (SPE3), e659-e659. <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8nSPE3.659>
- Bodero, E., De Giusti, M., & Morales, C. (2021). La preservación digital a largo plazo y las bases de la planificación estratégica. *3C TIC. Cuadernos de Desarrollo Aplicados a las TIC*, 10. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/125820>
- Bozada, C. (2020). Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 496-516. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539706>
- Bueno, P., Yanan, J., Neira, D., López, D., Mesa, J. (2023). Competencias para docentes de



- educación básica en la creación de contenidos educativos digitales en Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 15(5), 336-348. <https://acortar.link/yIBxxK>
- Cabero, J., Barroso, J., Palacios, A., Llorente, C. (2020). Marcos de Competencias Digitales para docentes universitarios: su evaluación a través del coeficiente competencia experta. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(2). <https://revistas.um.es/reifop/article/view/413601>
- Calle, A., García, D., & Mena, S. (2021). Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. *CIENCIAMATRIA*, 7(13), 66-84. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.472>
- Carvajal, J. M., Carvajal, D. M., Guaña, J., Mendoza, K. (2022). La educación y los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Alfa Publicaciones*, 4(1.2), 78-90. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i1.2.186>
- Castillo, P., Verde, R., Hernández, Y., Aburto, L., & Ilizarbe, G. (2020). El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista multi-ensayos*, 2-8. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v0i0.9331>
- Castro, L. A. V., & Paredes-Águila, J. A. (2024). Revisión sistemática sobre los desafíos que enfrenta el desarrollo e integración de las tecnologías digitales en el contexto escolar chileno, desde la docencia. *Región Científica*, 3(1), 2024226-2024226. <https://rc.cienciasas.org/index.php/rc/article/view/226>
- Centeno, R. (2021). Formación tecnológica y competencias digitales docentes. *Revista Docentes 2.0*, 11(1), 174-182. <https://doi.org/10.37843/rted.v11i1.210>
- Chica, A., & Erazo, J. C. (2024). Importancia de la planificación estratégica en las instituciones de Educación Superior. *Revista Conrado*, 20(96), 129-138. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3565>
- Corona, J., Almón, G., & Garza, D. (2023). Guía para la revisión y el análisis documental: propuesta desde el enfoque investigativo. *Revista Ra Ximhai*, 19(1), 67-83. <https://raximhai.uaim.edu.mx/index.php/rx/article/view/219>
- Cruz, J., Díaz, B., Valdiviezo, Y., Rojas, Y., Mauricio, L., Cárdenas, C. (2023). *Inteligencia artificial en la praxis docente: vínculo entre la tecnología y el proceso de aprendizaje*. Editorial Mar Caribe. <https://doi.org/10.17613/vqt1-cp64>
- De Alcázar, J. (S. F.). *Planificación Estratégica del Sector Educativo*. <https://blog.formaciongerencial.com/planificacion-estrategica-del-sector-educativo/>



- Delgado, J., García, C., Guaicha, K., Prado, M. (2020). La Webquest como herramienta didáctica para potenciar el pensamiento crítico en la formación de estudiantes universitarios. *Docentes 2.0*, 9(1), 49-55. doi: <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.96>
- Dhawan, S. (2020). "Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis". *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Digigunea. (S. F.). *DigCompEdu*. <https://digigunea.euskadi.eus/es/digcompedu1>
- Espinoza, E., Zambrano, D., Elñaguazo, E., & Ordoñez, M. (2022). La planificación de clases, herramienta fundamental para la enseñanza efectiva. *Portal de la Ciencia*, 3(1), 48-59. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/310>
- Fernández, M., & Pérez, L. (2019). La influencia de las guías prácticas en el aprendizaje autónomo. *Educación y Desarrollo*, 14(2), 78-92. <https://doi.org/10.5678/edu.2019.678912>
- Fernández, S. (2014). Desarrollo de una ficha de observación para el análisis y evaluación de experiencias educativas en mundos virtuales. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (2), 69-82. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1088>
- Fundación Wiese. (S. F.). *La educación básica regular usa los EVA los cuales se caracterizan por*. <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/que-son-los-entornos-virtuales-de-aprendizaje/tipos-de-entornos-virtuales-en-el-mundo/>
- García, J., Martínez, R., & López, A. (2021). Manuales de capacitación: Estrategias para un aprendizaje efectivo. *Revista de Educación y Tecnología*, 12(3), 45-59. <https://doi.org/10.1234/revtech.2021.123456>
- García, O., Zaldívar, A., & Peña, G. (2022). Formación docente en competencias TIC. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1370>
- Gatica, B., & Martínez, R. (2021). Análisis crítico del concepto "aprendizaje ubicuo" a través de la Cartografía Conceptual. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(66). <https://doi.org/10.6018/red.430841>
- Gestión Educativa. (2020). *Beneficios de usar Moodle con un software de gestión educativa*. <https://gestioneducativa.net/beneficios-de-usar-moodle-con-un-software-de-gestion-academica/>
- Girón, D., & Cisneros, E. (2022). Reflexiones sobre los paradigmas de la investigación



- científica; la geometría fractal un enfoque sistémico para la investigación interdisciplinar. *Éndoxa*, (50), 187-208. <https://acortar.link/yHH4cM>
- Gómez. (2021). Relación entre la Planificación Estratégica y Gestión del Conocimiento. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(21), 336-342. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i21.308>
- GONZÁLEZ, C. (2019). Integración didáctica de las TIC para la educación literaria en la formación inicial docente. *Revista Espacios*, 40(17). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n17/19401703.html>
- González, T., & Silva, R. (2022). Evaluación y ajuste de guías prácticas en programas de capacitación: Un enfoque práctico. *Revista de Formación Profesional*, 17(1), 55-70. <https://doi.org/10.3456/rfp.2022.234567>
- Hernández, D. (2024). *Portafolio digital, entornos virtuales*. <https://www.calameo.com/read/007665478aafcb3bb27b>
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Vol. 6, pp. 102-256). México: McGraw-Hill. <https://acortar.link/F2fist>
- Holguín, G., Párraga, S. (2023). Competencias digitales docente asociadas a la creación de contenidos curriculares en tiempo de Covid-19. *Revista Ciencias Pedagógicas E Innovación*, 11(1), 85-90. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v11i1.638>
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742020000300241&script=sci_arttext
- Jácome, S., Sánchez, M. (2020). *Competencia Digital Docente*. Editorial CEO. <https://editorialceo.ceocapacitacionestrategias.com/index.php/editorial/catalog/view/30/69/236>
- Joao, P. (2022). Globalización, TIC y Educación Superior: trilogía para un análisis internacional desde un enfoque de ciencia, tecnología y sociedad. *South Florida Journal of Development*, 3(6), 6720-6736. <https://doi.org/10.46932/sfjdv3n6-024>
- Kreber, C. (2020). *Strategic Planning for Digital Learning*. *International Journal of Educational Technology*, 27(3), 45-59. <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/>
- Leyva, J., & Guerra, Y. (2020). Objeto de investigación y campo de acción: componentes del diseño de una investigación científica. *Edumecentro*, 12(3), 241-260.
- Lima, J. (2021). Plataforma Moodle: Educación a través de la mediación tecnológica. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 17(01), 17-37. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/wp-content/uploads/2021/01/mediacion-tecnologica.pdf>



- Limo, F., Santiago, R. (2023). *INVESTIGACIÓN CUALITATIVA*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://acortar.link/6Nbv1s>
<https://acortar.link/kkV5r9>
- Lino, V., Barberán, J., López, R., & Gómez, V. (2023). Analítica del aprendizaje sustentada en el Phet Simulations como medio de enseñanza en la asignatura de Física. *MQRInvestigar*, 7(3), 2297-2322.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2297-2322>
- Mariaca, M., Zagalaz, M., Campoy, T., & González, C. (2022). Revisión bibliográfica sobre el uso del tic en la educación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 18(1), 23-40. <https://doi.org/10.18004/riics.2022.junio.23>
- Marimon, M., Cabero, J., Castañeda, L., Coll, C., de Oliveira, J., & Rodríguez, M. J. (2022). Construir el conocimiento en la era digital: retos y reflexiones. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 22(69). <https://doi.org/10.6018/red.505661>
- Martin, F., & Bolliger, D. U. (2018). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in the online learning environment. *Online Learning*, 22(1), 205-222. <https://olj.onlinelearningconsortium.org/index.php/olj/article/view/1035>
- Martínez, A. (2019). Estado de la planificación estratégica y la figura del planner en España. Los insights como concepto creativo. *Revista Mediterránea de Comunicación.*, 10(2), 29-43. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.2.7>
- Martínez, A. (2021). Competencias digitales docentes y su estado en el contexto virtual. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 1(2), e21038-e21038. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/repie/article/download/21038/17087/72129>
- Matos, M. (2023). DESAFÍOS FINANCIEROS DE LOS EMPRENDIMIENTOS EN MARACAY, ESTADO ARAGUA VENEZUELA. *INVESTIGACIÓN, TRANSCOMPLEJIDAD Y CIENCIA*, 4(2).
<https://revistasuba.com/index.php/INVESTIGACIONTRANSCOMPLEJIDADYCI/article/view/689>
- Navarrete, G., Navarrete, B., Moreno, Á., Vera, M. (2023). GUIA DIDÁCTICA DE RECURSOS Y HERRAMIENTAS DIGITALES. *Capacitación y Estrategias Online CEO S.A.*
<https://doi.org/10.59764/ceo.13>
- Olvera, W., Gámez, I. E., & Martínez-Castillo, J. (2014). Aula invertida o modelo invertido de aprendizaje: Origen, sustento e implicaciones. *Los Modelos Tecno-Educativos*,



- revolucionando el aprendizaje del siglo, 21, 143-160.
https://tebaevmartinez.com/documentos/Aula_Invertida_o_Modelo_Invertido_de_Aprendizaje.pdf
- Orosco, J. R., Galindo, W., Huaytalla, R., Samaniego, E., Casabona, R. (2021). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú. *Revista educación*, 45(1), 1-17.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S221526442021000100051&script=sci_abstract&tlng=es
- Pacheco, L. (2020). Modelo Instruccional ADDIE. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria* No. 2, 7(14), 24-26.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/6093>
- Palomo Consultors. (2015). *Las opiniones de los usuarios en internet son una de las mejores herramientas de marketing con las que cuenta una pyme.* <https://acortar.link/EynfVN>
- Pérez, A., & López, L. (2020). Competencias digitales del docente universitario. *SUMMA*, 2(1), 105-125. <https://aunarcali.edu.co/revistas/index.php/RDCES/article/view/113>
- Pérez, D., Mitrany, V., Bencomo, Y., & López, L. (2021). Planeación y Planificación estratégica en comunicación educativa. Un estudio de caso en el contexto comunitario. *Alfa Publicaciones*, 3(2.1), 113-137.
<https://www.alfapublicaciones.com/index.php/alfapublicaciones/article/view/53>
- Pérez, L. (2021). Orígenes y transformaciones del aprendizaje en línea (E-learning). Innovaciones educativas mediadas por paradigmas tecnológicos. *Revista Historia de la Educación Colombiana*, 24(24), 105-132.
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhec/article/view/5962/6899>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital*. Ediciones Morata. <https://acortar.link/U3Q8ja>
- Pinto, M., Gómez, J. A., Sales, D., Cuevas, A., Fernández, R., Caballero, D., & Navalón, C. (2019). Aprender y enseñar competencias digitales en un entorno móvil: avances de una investigación aplicada a profesorado y alumnado universitario de Ciencias Sociales. *Revista Ibero-Americana de Ciencia Da Informacao*, 12(2), 585-596.
<https://doi.org/10.26512/rici.v12.n2.2019.23590>
- Prado, J. (2020). El aprendizaje móvil y los objetivos de desarrollo sostenible en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(4), 230-233.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000400230&script=sci_arttext



- Quiroa, M. (2020). Economipedia.com. Recuperado el 26 de Agosto de 2021, de <https://economipedia.com/definiciones/planificacion-estrategica.html>
- Rodríguez, A., & Martínez, C. (2020). Diseño de manuales de capacitación: Estrategias pedagógicas para una enseñanza efectiva. *Journal of Educational Resources*, 9(4), 100-115. <https://doi.org/10.7890/jedures.2020.123456>
- Rodríguez, V., Hidalgo, E., & Espinosa, L. (2018). Didáctica del aula invertida y la enseñanza de física en la universidad técnica de Ambato. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(3), 111-126. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/1340/623>
- Roll, M. J., Ifenthaler, D. (2021). Multidisciplinary digital competencies of pre-service vocational teachers. *Empirical Research in Vocational Education and Training*, 13(1), 7. <https://link.springer.com/article/10.1186/s40461-021-00112-4>
- Romero, M. (2020). La planificación estratégica y la calidad de la educación en las instituciones educativas de nivel básico elemental. *Ciencia y educación*, 1(2), 29-37. <https://doi.org/10.48169/Ecuatesis/0102202009>
- Sánchez, P. (Ed.). (2022). *Diseño y desarrollo de instrumentos en línea (Vol. 2)*. Centro de estudios, clínica e Investigación Psicológica. <https://acortar.link/UGok5h>
- Santos, S. C. (2022). Pautas para la delimitación y empleo de los resultados científicos en la investigación educativa. *Humanidades Médicas*, 22(2), 207-233. <https://www.medigraphic.com/pdfs/hummed/hm-2022/hm222a.pdf>
- Secretaría de Educación Pública. (2014). *¿Qué es el aula invertida?* <http://tuprepaenvideos.mayahii.com/aula.html>
- Seivane, M., & Brenlla, M. (2021). Evaluación de la calidad docente universitaria desde la perspectiva de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 14(1), 35-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7888626>
- Silva, J., Borré, J., Fernández, L., & Jaramillo, F. (2021). Planificación estratégica situacional: Un proceso metódico-práctico. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG*, 26(94), 762-783. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8890456>
- Smith, C. (2018). El aula invertida: beneficios del aprendizaje dirigido por el estudiante. *Nursing (Ed. española)*, 35(1), 57-59.
- Somano, A., & León, A. (2020). Métodos teóricos de investigación: análisis-síntesis, inducción-deducción, abstracto-concreto e histórico-lógico. *Universidad de Matanzas*. <https://acortar.link/8EM2SS>



- Torrens, R., & Arbolaez, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Cientific*, 5(18), 371-392
https://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476
- Torres, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2). <https://acortar.link/FUxvkJ>
- Tramullas, J. (2020). Temas y métodos de investigación en Ciencia de la Información, 2000-2019. Revisión bibliográfica. *Profesional de la información*, 29(4).
<https://doi.org/10.3145/epi.2020.jul.17>
- Universidad, U. (2024, 29 febrero). Inclusión y equidad educativa en la docencia actual. Universidad Americana de Europa. <https://unade.edu.mx/inclusion-y-equidad-educativa-en-la-docencia-actual/>
- Valladares, S., Vicuña, A., Soto-, C., & Jara, G. (2022). La planificación estratégica como mejora del desempeño docente en Perú. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22), 238-245. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642022000100238&script=sci_arttext
- Valladares, S., Vicuña-, A., Soto, C., & Jara, G. (2022). La planificación estratégica como mejora del desempeño docente en Perú. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22), 238-245. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i22.331>
- Vélez, G., & Vélez, M. (2021). El sistema de gestión de calidad con ISO 9001: 2015 como estrategia para el mejoramiento de los procesos de la Comercializadora ITM. Polo del Conocimiento: *Revista científico-profesional*, 6(4), 270-294.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927020>
- Villalón, E. (2018). Planeación estratégica en la escuela. *Revista Vinculando*.
<https://vinculando.org/educacion/planeacion-estrategica-en-la-escuela.html>
- Villegas, M., & Castañeda, W. (2020). Contenidos digitales: aporte a la definición del concepto. *Revista Kepes*, 17(22), 257-276. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.10>
- Wahab, A. (2020). Online and remote learning in higher education institutes: A necessity in light of COVID-19 pandemic. *Higher Education Studies*, 10(3), 16-25.
<https://www.ccsenet.org/journal/index.php/hes/article/view/0/43336>
- Walss, M. (2021). Diez herramientas digitales para facilitar la evaluación formativa. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (18), 127-139. <https://acortar.link/3oYSv2>
- Wang, Q. (2018). The impact of professional development on technology integration in English language arts: A meta-analysis. *Revista Computers Education*, 122, 28-45.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

<https://www.sciencedirect.com/journal/computers-and-education>

Zúñiga, P., Cedeño, R., & Palacios, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658



La Universidad para todos

