

Artículo de Investigación

# Producción de contenidos educativos innovadores: crear para aprender significativamente

## Producing innovative educational content: creating to learn meaningfully

Víctor Iza Villacís<sup>1</sup>: Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.

[viza@ups.edu.ec](mailto:viza@ups.edu.ec)

Carla María Gutiérrez Quiroz: Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

[cmgutierrezq@ube.edu.ec](mailto:cmgutierrezq@ube.edu.ec)

Fecha de Recepción: 24/08/2025

Fecha de Aceptación: 25/09/2025

Fecha de Publicación: 30/09/2025

### Cómo citar el artículo

Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M. (2026). Producción de contenidos educativos innovadores: crear para aprender significativamente [Producing innovative educational content: creating to learn meaningfully]. *European Public y Social Innovation Review*, 11, 01-12. <https://doi.org/10.31637/epsir-2026-2479>

### Resumen

**Introducción:** La producción de contenidos educativos innovadores como estrategia pedagógica coloca al docente y a los estudiantes en una interrelación de beneficio para la calidad educativa en la era digital. **Objetivos:** El trabajo realizado buscó analizar cómo la creación de productos digitales incentiva el aprendizaje significativo y activo en los estudiantes. **Metodología:** Para lograr tal fin se realizó una revisión bibliográfica que tuvo como criterios de selección las publicaciones fueran fundamentalmente de los últimos 5 años, con relevancia en el ámbito de la educación y el empleo de la Inteligencia Artificial con atención al impacto en la creación y producción de contenidos. **Resultados:** Como resultados destacan la necesaria estructuración metodológica del Aprendizaje Basado en Productos y su secuenciación hacia el aprendizaje basado en la creación de productos digitales innovadores de carácter educativo. Es una tarea que coloca al docente como mediador en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras para alcanzar un impacto positivo en el aprendizaje activo y contextualizado de los estudiantes. **Conclusiones:** Se crea un

<sup>1</sup> Autor Correspondiente: Víctor Iza Villacís. Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador).

camino abierto y relevante para el diseño de estrategias educativas desde el reconocimiento de la importancia de la formación docente en competencias digitales.

**Palabras clave:** estrategias pedagógicas innovadoras; aprendizaje significativo; Inteligencia Artificial; productos digitales educativos; competencias digitales docentes; protagonismo; creatividad; didáctica.

### Abstract

**Introduction:** The production of innovative educational content as a pedagogical strategy places teachers and students in a beneficial relationship for educational quality in the digital age. **Objectives:** The work sought to analyze how the creation of digital products encourages meaningful and active learning in students. **Methodology:** To achieve this goal, a bibliographic review was conducted. The selection criteria for publications were mainly from the last 5 years, with relevance in the field of education and the use of Artificial Intelligence, with attention to the impact on the creation and production of content. **Results:** The results highlight the necessary methodological structuring of Product-Based Learning and its sequencing towards learning based on the creation of innovative digital educational products. This task places teachers as mediators in the implementation of innovative pedagogical strategies to achieve a positive impact on active and contextualized learning of students. **Conclusions:** An open and relevant path is created for the design of educational strategies based on the recognition of the importance of teacher training in digital skills.

**Keywords:** innovative pedagogical strategies; meaningful learning; Artificial Intelligence; educational digital products; digital teaching competencies; protagonism; creativity; didactics.

## 1. Introducción

El mundo educativo del siglo XXI está impregnado de la necesaria innovación y mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje, en respuesta al llamado universal a la calidad de la educación. Los principales actores del proceso, estudiantes y docentes, cobran actualmente especial significado en sus funciones, competencias, la importancia del saber de las características culturales en cada contexto, por cuanto su quehacer adquiere un sentido y una implicación específicas en la era digital.

Es un reconocido saber docente que para un buen aprendizaje es preciso el desarrollo de estrategias específicas, dígame, metodológicas, didácticas. Lo que, dentro del argot de la literatura pedagógica, significa que el docente debe diseñar y promover, desde su experiencia y conocimientos más actualizados, situaciones de aprendizaje que coloquen a los estudiantes en posición de ser el centro de atención.

Piraval *et al.* (2013) definen las situaciones de aprendizaje como momentos, espacios y ambientes organizados por el docente para ejecutar una serie de actividades de aprendizaje, evaluación y enseñanza que estimulen la construcción de aprendizajes significativos y propicien el desarrollo de competencias en los estudiantes mediante la resolución de problemas simulados o reales de la vida cotidiana. (p. 5)

Carlin Chávez conjuntamente con otros investigadores, reconocen que más allá de la realidad virtual, variadas estrategias pedagógicas proporcionan estas situaciones que pueden enriquecer y promover un aprendizaje activo y significativo.

Entre ellas las conferencias tipo debate y las sesiones informativas posteriores a la clase, así como la creación de comunidades de aprendizaje (Pachacama *et al.*, 2025, p. 196).

Lo expuesto trae a colación una reflexión que se relaciona con los planteamientos de Morales e Higuera (2017), porque en su publicación se identifican acciones secuenciadas para la obtención de buenos aprendizajes. Es decir, se precisan prácticas eficaces de enseñanza que garanticen aprendizajes competentes. Estos, a su vez, implican la necesidad de disponer de conocimientos, estrategias y competencias, en docentes preparados para tomar decisiones adecuadas para enseñar, con una perspectiva contemporánea que aporte innovación.

Cuando se habla de innovar, se piensa inmediatamente en la necesaria solución a problemas existentes y necesidades no satisfechas, que deben ser tratadas con nuevos enfoques. En la educación, la innovación implica una transformación que debe responder a un sentido, con una implicación, una visión y una meta final, que en este caso es la de lograr una mejor educación, más eficaz en sus resultados y más alineada con sus tiempos, a los cuales se debe (Barrero, 2014, p. 2).

Carlin Chávez (2020, p. 9) aporta que la Educación Superior tiene la responsabilidad y el compromiso de promover elementos que le permitan al estudiante desarrollar sus habilidades y competencias académicas y de investigación.

Siguiendo el orden de las ideas presentadas, se puede hablar de estrategias pedagógicas innovadoras a desarrollar por parte de los docentes para el mejoramiento del proceso de enseñanza del que se apropia el estudiante durante su aprendizaje.

Interesa derivar tal definición de innovación hacia la educación superior concretamente, por lo que se toma a Jerez y Silva (2017), como los citan Romero y Simaluza (2019), para referir que la innovación en el ámbito universitario constituye un proceso intencionado y permanente al interior de la institución educativa. Tiene la finalidad de provocar transformaciones e impactos reales y positivos sobre tres elementos fundamentales en los estudiantes: los aprendizajes, el entorno y la cultura.

Aunque los mencionados elementos no deben verse separados, importa atender en la comunicación el referido al aprendizaje, dado que, como proceso, llevado a cabo por el sujeto que aprende al interactuar con el objeto, puede relacionarlo con sus experiencias previas, y haciendo posible el aprovechamiento de su capacidad de conocer, reestructura sus esquemas mentales, enriqueciéndolos con la incorporación de un nuevo material del que se apropia como sujeto cognoscente. Es cuando cobra sentido lo que estudia (Beciez, 2009). Pero ese proceso también requiere ser guiado, de ahí la necesidad de la labor del docente (Bonilla *et al.*, 2020).

En este sentido, la inteligencia artificial (IA) representa un campo de innovación y desarrollo tecnológico que recientemente está ejerciendo un impacto social y educativo (González y Silveira, 2022), donde el papel del docente es fundamental para poder integrar estas tecnologías de forma adecuada y lograr que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo. Sin embargo, es necesario que el profesorado pueda conocer estos sistemas para tomar decisiones adecuadas y, si decide integrarlos, hacerlo en el marco de estrategias didácticas coherentes (Sánchez Vera, 2023, p. 4).

Por tal razón la comunicación tiene por objetivo exponer ideas de incentivo para la creación de productos digitales educativos innovadores en favor del aumento del interés y la participación estudiantil en la promoción de un aprendizaje más activo y significativo.

Para lograrlo, en la comunicación se despliega un orden de epígrafes que primeramente destacan aspectos relacionados con el aprendizaje del estudiante y la labor de enseñanza del docente del siglo XXI, para aludir a estrategias pedagógicas innovadoras que permitan destacar cómo pueden secuenciarse estrategias que van desde el aprendizaje basado en problemas, hacia estrategias de creación de productos digitales innovadores (Paredes *et al.*, 2021), de los que se hace una mención de sus tipos y herramientas digitales accesibles para la educación, conformándose así un aporte de ideas alternativas para el proceder docente.

### ***1.1. Los estudiantes del siglo XXI: un punto de partida para reflexionar***

Entre las disímiles prioridades que se deben conceder organizadamente al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde la representación innovadora en la era digital que se vive, es oportuno apreciar cómo caracterizan el rol de los estudiantes del siglo XXI los investigadores Paredes *et al.* (2021, p. 340):

- a. Centro y principal actor del proceso de enseñanza aprendizaje.
- b. Hábil gestor de la información.
- c. Autónomo en la construcción de conocimientos.
- d. Activo en espacios de cooperación y colaboración y a través de ellos alcanzar un aprendizaje significativo.

Interesan de sobremanera estos cuatro aspectos, para en especial, prestar atención a las reflexiones que se derivan de la posibilidad de lograr que el estudiante sea un hábil gestor de la información que favorezca autonomía en la construcción de conocimientos, cuando en la era digital la información se encuentra en diversos formatos: textos, imágenes, gráficos, videos, audios, combinación de productos multimedia. Lo que implica que el estudiante debe identificar, seleccionar, capturar, estudiar e interpretar y, finalmente procesar para lograr su objetivo, ante la orientación motivadora del docente.

Desarrollar toda esa gestión le permite al estudiante incorporar ese nuevo conocimiento a sus estructuras cognitivas, lo que da como resultado la transformación individual de esa información. Es lo que Paredes *et al.* (2021) denominan una “reestructuración del sistema cognitivo del aprendiz” (p. 339), y que, desde la mirada analítica de esta comunicación, puede compararse y apreciarse la transformación, porque con la visión tradicional en la que el docente parte de los conocimientos previos del estudiante, su ideología, su cultura y su contexto, ahora, sin embargo, el estudiante, bajo la guía inicial del docente, debe gestionar por sí mismo la obtención de ese conocimiento. Pero, ¿cómo pudiera ser esa guía del docente?

La respuesta a tal cuestionamiento concede la posibilidad de una reflexión en la que se menciona la experiencia que Pérez Ortega (2017) desarrolló con su proyecto sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en contextos educativos, tanto como recurso tecnológico, como metodología de enseñanza-aprendizaje, posicionando a los estudiantes como productores de conocimiento; en este caso, de recursos audiovisuales para fines educativos. Puede identificarse que les asignó una tarea concreta, emplazándolos como “productores de recursos audiovisuales para contextos educativos” (Pérez Ortega, 2017, p. 247).

Ella se apoyó en las ideas de Durall *et al.* (2012), quienes proponían concederles a los estudiantes “protagonismo, como oportunidad” (p. 17) para seleccionar recursos disponibles en la red, según sus preferencias y necesidades. En ese quehacer, al contribuir con la elaboración de contenidos, los estudiantes también construían su propio conocimiento.

La cultura formativa-educativa coloca la centralidad del aprendizaje en el estudiante, fundamentada en el uso de tecnologías, lleva a la necesidad de reconocer la capacidad y responsabilidad del estudiante para aprender cierta autonomía; una autonomía diferente de la labor del docente y una infraestructura tecnológica que favorezca la participación, el trabajo colaborativo en redes de aprendizaje y las comunidades de práctica. (Durall *et al.*, 2012, p. 18).

Según Pérez Ortega (2017), actualmente, en la educación superior, es fundamental introducir experiencias formativas que faciliten la comprensión de los lenguajes propios de los productos y canales digitales (p. 248). Es una tarea que caracteriza necesariamente lo que debe ser el docente del siglo XXI.

### ***1.2. El rol del docente del siglo XXI: una mirada a necesidades formativas de actualidad***

Mencionar la experiencia de Pérez Ortega (2017), permite retomar a Paredes *et al.* (2021), quienes caracterizan el rol del docente del siglo XXI como el de un profesional de la enseñanza, encargado de tomar decisiones para ampliar las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes (p. 340). Ellos distinguen al docente como orientador, guía, incitador a que el estudiante a resuelva problemas de forma activa, mediador entre el conocimiento y el estudiante, en forma ordenada.

Para proceder de esta manera, la creación de nuevos escenarios de comunicación y educación con las TIC exige desarrollar acciones de alfabetización mediática que no solo promuevan el acceso a los medios de comunicación, sino que también trasciendan el concepto de alfabetización verbal y de lectoescritura, para incluir lenguajes y formas de expresión basadas en la imagen digital fija y en movimiento (Pérez Ortega, 2017, p. 250).

Es un llamado a desarrollar las competencias digitales docentes. Paredes *et al.* (2021), caracterizan las competencias digitales, como habilidades que permiten a un profesional adaptarse a los cambios tecnológicos y de relaciones entre los individuos, así como hacer un adecuado uso de la información (p. 341) Queda claro que el desarrollo de estas competencias digitales conlleva, además, a que el docente previamente atesore competencias de actitud crítica, reflexiva, ética, responsabilidad.

Al respecto, Arias (2016, p. 300) insiste en que el docente debe contar con una cultura digital que abarque competencias digitales educativas básicas que comienzan por el adecuado manejo de las TIC, saber brindar instrucciones personalizadas en función de las diferencias individuales del educando, aprender sobre la diversidad de culturas que existe a través del uso de plataformas de búsqueda, incentivar a los estudiantes a crear productos digitales innovadores que despierten su interés y utilizar plataformas en línea para digitalizar el aula.

Y es precisamente la competencia “incentivar a los estudiantes a crear productos digitales innovadores” la idea principal que condujo al planteamiento del objetivo de la comunicación, para lo que se precisa la descripción de una secuencia lógica de estrategias pedagógicas integradoras que comenzando por la de Aprendizaje Basado en Problemas, incluya la relacionada con el Aprendizaje basado en productos, para concluir con la de Aprendizaje basado en la creación de productos digitales educativos, como forma de sugerir al docente la posibilidad de incentivar la creación de productos de interés por los estudiantes, garantizándoles la adquisición de nuevos roles protagónicos que potencian una nueva manera de aprender.

### ***1.3. Aprendizaje: Un trayecto desde la concepción “basado en problemas” a “basado en la creación de productos digitales educativos”***

El necesario mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje en favor de la calidad educativa mediado por la innovación, ante la presencia impetuosa de la era digital, ha favorecido el empleo de estrategias pedagógicas innovadoras (EPT), enfocadas en la adaptación a las necesidades y expectativas de los estudiantes en el contexto del siglo XXI y la atracción de las TIC (Camacho *et al.*, 2024). Dichas estrategias pueden incluir gamificación, colaboración entre pares, personalización de la enseñanza, permitiendo a los estudiantes crear y practicar sus propias actividades o juegos, con el maestro como orientador, facilitador o guía (Barros *et al.*, 2021).

Siguiendo a Camacho *et al.* (2024) entre las estrategias pedagógicas innovadoras se encuentran Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Personalizado, Aprendizaje por Descubrimiento, Aprendizaje con Tecnología (p. 641). Todas estas estrategias interrelacionadas, partiendo del Aprendizaje Basado en Problemas, podemos identificarlas en la descripción de la experiencia de Pérez Ortega (2017), que intencionalmente, se abordó de forma previa.

Esencialmente se distingue la forma de proceder que contiene la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), para demostrar cómo la investigadora seleccionó una tarea consistente en la construcción de soluciones a problemas basados en la vida real, con la finalidad de activar un conocimiento previo y a su vez generar un diálogo que permita evaluar críticamente las alternativas (Núñez-López *et al.*, 2017, p. 88).

Esta metodología interactiva, concuerda con los principios de la teoría Vygotsky sobre la zona de desarrollo próximo (ZDP), que comprende la diferencia en cuanto a la respuesta que un individuo da frente a una situación específica. Es decir, cuándo la da por sí sólo, a cuándo la da ayudado de un miembro con más experiencia o mayor conocimiento (Tarazona, 2005).

Con la ejemplificación de la experiencia de Pérez Ortega (2017) se aprecia con claridad que, en el ABP, el docente pasa de ser transmisor a facilitador del conocimiento, buscando la generación de un pensamiento reflexivo que termina en un proceso de adquisición de conocimiento. Incluso, busca la oportunidad de favorecer ese protagonismo en el estudiante.

Son acciones que están fundamentadas en la teoría constructivista, porque pedagógicamente el docente centra la enseñanza en el estudiante, y lo conduce a obtener su aprendizaje, haciendo y experimentando, y de esa forma el estudiante modifica su estructura mental, a la vez que desarrolla habilidades cognitivas. Apreciándose así que, en toda la realización de la actividad, es comprensible la presencia de las restantes estrategias pedagógicas innovadoras mencionadas por Camacho *et al.* (2024).

#### 1.4. Aprendizaje Basado en Productos (Abprod)

El enfoque de la propuesta metodológica del Aprendizaje Basado en Productos (Abprod), busca generar un aprendizaje profundo en los estudiantes acorde al panorama real de las necesidades laborales y sociales. Romero-Saritama *et al.* (2019). En esta propuesta, según dichos autores, el estudiante debe llegar a inventar, imaginar y crear soluciones reales a determinadas temáticas de su entorno de acuerdo a sus propias capacidades y conocimientos adquiridos. Por su parte el profesor, además de impartir y compartir conocimientos técnicos, su rol principal deberá motivar, guiar, evaluar y apoyar al proceso de formación integral del estudiante durante la generación del producto. Irá cediendo terreno a favor del estudiante para que al decir de la (UNESCO, 2004) vaya logrando autonomía e independencia en su propio aprendizaje.

#### 1.5. Aprendizaje basado en la creación de productos digitales innovadores de carácter educativo

La referencia a la creación de productos digitales con contenidos de carácter educativo, se propone en la comunicación, para incentivar la creación de productos digitales innovadores que conduzcan al estudiante a gestionar su búsqueda de información en diferentes formatos (textos, imágenes, gráficos, videos, audios, productos multimedia) de forma que los estudiantes creen productos de su interés pero gestionando ellos mismos la información, conformando su aprendizaje desde tareas orientadas por los docentes.

Profundizando al respecto, desde una perspectiva general, una primera mirada se obtiene de Franganillo (2023, p. 2) quien da cuenta de que la tecnología para la creación automatizada de contenidos mediáticos tiene implicaciones relevantes para el periodismo, la publicidad y el entretenimiento, destacando a su vez que, el uso de la IA generativa para la creación de contenidos plantea alcances en diversos ámbitos, como el laboral, el económico y el educativo, así como las ventajas y los riesgos que conllevan.

Particularizando a la mirada educativa, Rodríguez-Cardoso *et al.* (2020:4) comentan su experiencia de las bondades de incluir el uso de dispositivos móviles como parte del proceso de aprendizaje y enseñanza, reconociéndolo como aprendizaje móvil o *mobile learning* (*m-learning*); con el uso de tecnología móvil, de manera independiente o en combinación con otras tecnologías digitales (TD).

La primera virtud que ellos reconocen es que las estrategias combinadas con tecnologías móviles inciden favorablemente en las prácticas educativas promoviendo escenarios innovadores de aprendizaje que buscan favorecer la participación de los estudiantes, trayendo consigo nuevas prácticas que involucran socialmente a los sujetos que aprenden en actividades individuales y colaborativas.

Los ejemplos que dichos investigadores muestran son variados:

- Chile: la adición de recursos tales como realidad aumentada (RA) y la cartografía digital, desde dispositivos como tabletas, demostró su eficacia en procesos de aprendizaje de contenido local y elementos patrimoniales; en su investigación se evidenció que los estudiantes que utilizaron tabletas en el trabajo de campo vinculando *m-learning*.
- Indonesia: para superar algunos problemas con la trigonometría reportaron que, la colaboración entre pares en combinación con el *m-learning*, condujo a un mayor logro de los estudiantes en la comprensión de los conceptos.

- Colombia, el *m-learning* ha traído experiencias exitosas en cuanto a los procesos de aprendizaje de las matemáticas, la interacción con el software GeoGebra mediada por dispositivos móviles, para acercar un grupo de estudiantes de ingeniería a la noción de límite.

Con todas sus bondades, dichos autores, reconocen que para trabajar de esta manera se requiere una didáctica específica. Y en el caso de los estudiantes de educación superior, la primera consideración es la evaluación y las actitudes de los estudiantes hacia el *m-learning*.

Conceden especial importancia a tener en cuenta el componente cultural de cada región. Y distinguen que aumentar la diversificación del entorno puede mejorar el uso de *m-learning* por parte de los estudiantes, desarrollar sistemas que aumenten la atención enfocada, la curiosidad y el disfrute resultarán en una mayor diversión y adopción.

De lo que se trata finalmente en esta estrategia pedagógica innovadora que se pretende sumar, es que los estudiantes puedan crear sus productos digitales de interés, pero el docente debe incentivar a partir de las propias competencias que dentro del mundo digital logre desarrollar.

En consecuencia, el docente debe estar preparado para incentivar a los estudiantes a crear blogs como herramienta educativa, infografías, imágenes, videos, entre los más llamativos recursos didácticos digitales como parte del currículo escolar. Estos recursos constituyen discursos multimedia, es decir, están nutridos, además de textos o imágenes, de sonido, videos, simuladores, laboratorios virtuales, bases de datos y gráficos interactivos. Utilizan un formato que ofrece una red de conexiones entre los bloques de información, por lo cuales se puede “navegar”, siguiendo itinerarios personalizados y su lectura exige dispositivos electrónicos y disponer de conexión a Internet.

## 2. Metodología

Se empleó un enfoque cualitativo mediante revisión bibliográfica aplicándose como criterio de inclusión, que las publicaciones fueran fundamentalmente de los últimos 5 años, con relevancia en el ámbito de la educación y el empleo de la Inteligencia Artificial con atención al impacto en la creación y producción de contenidos.

Las bases de datos usadas para la búsqueda incluyeron Scielo, Redalyc, Scopus, Web of Science, fundamentalmente. Se utilizó como estrategia de búsqueda palabras clave como "Inteligencia Artificial", "Educación", "producción de contenidos educativos", "aprendizaje activo", "innovación en educación". Una vez organizada la información acorde a la estructura pensada, se procedió al análisis para la toma de notas, reconocimiento de ideas principales, inferencias, identificación de conceptos clave, entre las acciones principales para proceder a la redacción.

## 3. Resultados

Entre los resultados fundamentales de la revisión bibliográfica en relación con la contribución al proceder de incentivos del docente hacia los estudiantes en favor de un aprendizaje significativo con las estrategias pedagógicas innovadoras pueden mencionarse:

- Cuando se procede a la creación de contenidos educativos originales, creativos y contextualizados, en cualquiera de las propuestas pedagógicas innovadoras, se vislumbra un proceso en el que se identifican con claridad las tareas del docente porque este actuar exige en un orden lógico: un profundo conocimiento del tema, el establecimiento de un objetivo de enseñanza-aprendizaje, que garantice la delimitación de los contenidos, lo que a su vez, permitirá la selección del recurso TIC para soportarlo, y los procedimientos metodológicos que facilitarán la aproximación de los estudiantes al objeto de estudio (Pérez Ortega, 2017).
- La propuesta metodológica del Aprendizaje Basado en Productos desde los planteamientos de Romero-Saritama *et al.* (2019, p. 432) contiene un orden de aspectos metodológicos (que coinciden con el desarrollo de competencias específicas). Según los mencionados investigadores, en un orden lógico se comienza por la exploración del entorno, presentación y análisis de lo observado (Comunicación y expresión oral), generación de ideas de productos, (Creatividad, Trabajo en equipo), vigilancia tecnológica (Búsqueda de información Técnico científica, uso de diferentes tecnologías, trabajo en equipo), diseño y elaboración del producto (Trabajo multidisciplinario, capacidad de analizar y sintetizar, pensamiento crítico), presentación del producto (Síntesis del producto desarrollado, comunicación oral, expresión oral) exposición del producto (Comunicación y expresión oral, interacción social con el público, redacción de informes técnico-científicos) y finalmente, evaluación del producto y competencias (autocrítica).
- La idea de creación de productos digitales educativos innovadores tiene dos aristas esenciales: la del estudiante que puede desarrollar diferentes productos como blogs, infografías, videos, con contenido que le resulte relevante, significativo. La del docente, que esta precisado de conocer la tecnología y estar actualizado constantemente para ofrecer esas oportunidades de protagonismo creativo a los estudiantes desde las posibilidades del currículo.

## 4. Discusión

Los hallazgos conceden una importancia vital al docente en su rol de mediador clave para el proceso de creación de contenidos, pero resulta imprescindible la continua formación docente en competencias digitales como requisito para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras para la creación de productos digitales educativos innovadores.

Con respecto a las estrategias pedagógicas innovadoras se identifican coincidencias en los estudios respecto a la estructura metodológica del aprendizaje basado en productos, pero se aprecia que es muy necesaria la descripción del proceder didáctico por parte de los docentes.

Es evidente que desde la perspectiva de la producción de contenidos educativos innovadores se puede fomentar un aprendizaje activo y contextualizado, por lo que el positivo impacto está asegurado.

## 5. Conclusiones

En la comunicación, fruto de la revisión bibliográfica, sobresalen dos conceptos fundamentales: los productos digitales educativos innovadores y las estrategias pedagógicas innovadoras. Ambos se interrelacionan en un orden concatenado de tareas entre docente y estudiantes que benefician la formación continua del docente y el desarrollo del aprendizaje significativo.

La creación de productos digitales educativos innovadores por parte de los estudiantes, además de estimular el aprendizaje activo, favorece el desarrollo de habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo. Es una tarea que, por su contextualización y originalidad de los contenidos educativos, les convierte en componentes clave para la generación de experiencias de aprendizaje significativo.

La implementación de estrategias pedagógicas innovadoras por parte del docente conlleva a que no solo debe dominar el contenido de enseñanza, sino también adquirir competencias digitales para guiar a los estudiantes en la producción de materiales educativos. Por lo que resulta imprescindible que los docentes reciban formación continua para adaptar metodologías como el Aprendizaje Basado en Productos a diferentes contextos educativos. Pero es un menester la descripción y la estructuración de procedimientos didácticos adecuados, para lo que es necesario el desarrollo de programas de formación docente centrados en la producción de contenidos digitales para incrementar la integración de estas estrategias en el currículo escolar.

Quedan abiertas las puertas a nuevas investigaciones que analicen la efectividad de la producción de contenidos educativos con la tecnología digital en diversas disciplinas y niveles educativos.

## 6. Referencias

- Arias, M. (2016). *¿Cuáles son las características de los profesores del siglo XXI?*. Scribd. <https://lc.cx/QPnXFz>
- Barrero, M. (2014). *El aprendizaje para el siglo XXI: una aproximación*. Congreso CIEC (Vol. 7). [https://lc.cx/Q\\_pVKy](https://lc.cx/Q_pVKy)
- Barros Barros, S. y Aldas Arcos, H. (2021). Estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(2), 25-50. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1223>
- Beciez, D. (2009). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. LCE-312. <https://lc.cx/EtxPMO>
- Bonilla, M. D. L. Á., Benavides, J. P. C., Espinoza, F. J. A. y Castillo, D. F. P. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica UISRAEL*, 7(3), 25-36. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>
- Camacho, R. J. C. M., Terán, I. Y. L., Lozano, L. J. C., Zapata, R. D. S. y González, A. E. C. (2024). Gerencia Educativa: Estrategias Innovadoras con las IA en el Sistema Educativo de Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 6134-6158. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12817](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12817)

- Carlín Chávez, C., Carballosa González, A. y Herrera Rivas, K. K. (2020). Formación de competencias investigativas de los estudiantes en la universidad de Guayaquil. *Universidad y Sociedad*, 12(2), 8-16. <https://lc.cx/XMH0uh>
- Durall, E., Gros, B., Maina, M. F., Johnson, L. y Adams, S. (2012). *Perspectivas tecnológicas: educação superior na Ibero-América 2012-2017*. <http://hdl.handle.net/10609/17021>
- Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 11(2), m231102a10. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710>
- González González, R. A. y Silveira Bonilla, M. H. (2022). Educación e Inteligencia Artificial: Nodos temáticos de inmersión. *Eduotec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 82, 59-77. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.82.2633>
- Morales, A. e Higuera-Rodríguez, L. (2017). Procesos de enseñanza-aprendizaje. Estudios, avances y experiencias. *Profesorado: Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 21(2), 1-6. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56752038001.pdf>
- Núñez López, S., Ávila Palet, J. E. y Olivares, S. L. (2017). El desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios por medio del Aprendizaje Basado en Problemas. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 8(23). <https://lc.cx/RUZ2iC>
- Pachacama-Nasimba, V. P., Villacrés-Arias, G., Carlín-Chávez, E. y Maliza-Cruz, W. (2025). Metodología para la creación de entornos virtuales de aprendizaje de la asignatura Mecánica Automotriz en Educación Superior. *Conectividad*, 6(1), 195-210. <https://revista.ister.edu.ec/ojs/index.php/ISTER/article/view/226>
- Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de recursos educativos digitales: reflexiones sobre innovación educativa con TIC. *International Journal of Sociology of Education*, 6(2), 244-268. <http://dx.doi.org/10.17583/rise.2017.2544>
- Paredes, C. E. P., Agurto, M. P. C. y Macas, D. F. J. (2021). Herramientas tecno-educativas del siglo XXI: fortaleciendo competencias digitales docentes para la enseñanza y aprendizaje. *Sociedad & Tecnología*, 4(S2), 335-349. <https://doi.org/10.51247/st.v4iS2.155>
- Piraval, M., Morales, B. y Gutiérrez, M. (2013). *Situaciones de aprendizaje. Pautas metodológicas para el desarrollo de competencias en el aula*. Gobierno de Guatemala. Ministerio de Educación Dirección General de Currículo, 5-7. [https://www.academia.edu/26781997/Situaciones\\_de\\_aprendizaje](https://www.academia.edu/26781997/Situaciones_de_aprendizaje)
- Rodríguez-Cardoso, Ó. I., Ballesteros-Ballesteros, V. A. y Lozano-Forero, S. (2020). Tecnologías digitales para la innovación en educación: una revisión teórica de procesos de aprendizaje mediados por dispositivos móviles. *Pensamiento y Acción*, 28, 83-103. <https://repositorio.uptc.edu.co/items/79a6b10e-675f-4f4d-872e-6c90d69f44cf/full>
- Romero-Saritama, J. M. y Simaluiza, R. J. (2019). Aprendizaje Basado en Productos: una propuesta metodológica de enseñanza activa en la educación universitaria. <https://doi.org/10.26754/CINAIC.2019.0089>

Sánchez Vera, M. D. M. (2023). La inteligencia artificial como recurso docente: usos y posibilidades para el profesorado. *Educar*, 60(1), 0033-47. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1810>

Tarazona, J. L. (2005). Reflexiones acerca del aprendizaje basado en problemas (ABP): una alternativa en la educación médica. *Revista colombiana de Obstetricia y Ginecología*, 56(2), 147-154. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcog/v56n2/v56n2a06.pdf>

UNESCO (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente*. Informe UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/>

## CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

### Contribuciones de los/as autores/as:

**Conceptualización:** Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M. **Análisis formal:** Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M. **Curación de datos:** Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M. **Redacción-Preparación del borrador original:** Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M. **Redacción-Revisión y Edición:** Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M. **Visualización:** Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M. **Supervisión:** Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M. **Administración de proyectos:** Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M. **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Iza Villacís, V. y Gutiérrez Quiroz, C. M.

**Financiación:** Esta investigación no recibió financiamiento externo.

### AUTOR/ES:

**Víctor Iza Villacís**

Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.

[viza@ups.edu.ec](mailto:viza@ups.edu.ec)

**Carla María Gutiérrez Quiroz**

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

[cmgutierrezq@ube.edu.ec](mailto:cmgutierrezq@ube.edu.ec)