



La generación colaborativa de contenido educativo digital para la multiplataforma Cubaeduca

The collaborative generation of digital educational content for the Cubaeduca multiplatform

Artículo de investigación

AUTOR (ES):

Lic. Giselle Acosta Martínez¹

gacosta@cinesoft.cu

<https://orcid.org/0009-0007-7660-7983>

Dirección General de la Empresa de la Informática y Medios Audiovisuales Cinesoft, La Habana, Cuba.

Dr. C Yosdey Dávila Valdés²

ydavila@cinesoft.cu

<https://orcid.org/0000-0002-9769-0938>

Dirección de Producción de la Empresa de Informática y Medios Audiovisuales Cinesoft, La Habana, Cuba

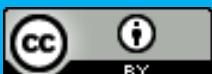
Recibido	Aprobado	Publicado
12 de noviembre de 2025	23 de diciembre de 2025	10 de enero de 2026

Resumen

El presente artículo sistematiza los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la

¹ Directora General de la Empresa de Informática y Medios Audiovisuales Cinesoft

² Gestor de Contenido y Coordinador de la Multiplataforma Cubaeduca.



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



generación colaborativa de contenido educativo digital en la multiplataforma Cubaeduca. Para su desarrollo se empleó el método de análisis documental, integrando tanto aspectos formales como conceptuales de los registros, lo que permitió una evaluación crítica y exhaustiva de la bibliografía pertinente. Esta investigación es parte del proyecto de investigación asociado a programa sectorial “Gestión de la multiplataforma educativa Cubaeduca para la generación de los contenidos que demanda la nueva realidad de la escuela cubana” que está enfocado en la mejora continua de la multiplataforma Cubaeduca donde se destacan sus potencialidades como ecosistema digital que favorece la innovación, la interacción y la producción colectiva de recursos educativos. Se examinan las dimensiones pedagógicas, productivas y cocreativas que intervienen en la elaboración de contenidos digitales, integrando enfoques sobre comunicación, diseño instruccional y colaboración docente. Los resultados permiten identificar una serie de ventajas en la generación colaborativa de contenido educativo digital como por ejemplo el reconocimiento de que es la forma más efectiva de formación docente, ya que los educadores aprenden unos de otros, adquieren nuevas competencias digitales, descubren estrategias pedagógicas innovadoras y se mantienen actualizados en su campo. Se concluye que la generación colaborativa de contenidos digitales constituye un eje estratégico para fortalecer la soberanía tecnológica, la calidad educativa y la profesionalización docente en entornos digitales.

Palabras clave: contenido educativo digital, colaboración, Cubaeduca, generación de recursos, plataformas educativas.

ABSTRACT

This article systematizes the theoretical and methodological foundations that support the collaborative generation of digital educational content on the Cubaeduca multiplatform. Documentary analysis was used for its development, integrating both formal and conceptual aspects



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



of the records, which allowed for a critical and exhaustive evaluation of the relevant literature. This research is part of the research project associated with the sectoral program "Management of the Cubaeduca Educational Multiplatform for the Generation of Content Demanded by the New Reality of Cuban Schools," which focuses on the continuous improvement of the Cubaeduca multiplatform, highlighting its potential as a digital ecosystem that fosters innovation, interaction, and the collective production of educational resources. The pedagogical, productive, and co-creative dimensions involved in the development of digital content are examined, integrating approaches to communication, instructional design, and teacher collaboration. The results identify several advantages of collaboratively generating digital educational content, such as recognizing it as the most effective form of teacher training, since educators learn from each other, acquire new digital skills, discover innovative pedagogical strategies, and stay up-to-date in their field. It is concluded that collaboratively generating digital content is a strategic pillar for strengthening technological sovereignty, educational quality, and teacher professionalization in digital environments.

Keywords: educational digital content, collaboration, Cubaeduca, resource generation, educational platforms.

INTRODUCCIÓN

La transformación digital de la educación ha impuesto nuevas exigencias a los sistemas de enseñanza y aprendizaje, que requieren no solo la incorporación de tecnologías, sino también la generación de contenidos digitales contextualizados, accesibles y pertinentes. En el caso cubano, la multiplataforma Cubaeduca, impulsada por el Ministerio de Educación y coordinada por CINESOFT, se ha consolidado como un ecosistema educativo que integra diversos recursos informáticos, audiovisuales y pedagógicos destinados a apoyar el proceso docente educativo (Dávila, et al., 2025.)



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



En nuestro país, la informatización de la sociedad se aproxima a un proceso más general e integral de transformación digital. Esta se concibe como un cambio en el proceder de las instituciones y empresas, con un salto cualitativo en su cultura organizacional. Si bien está asociada a la utilización de la tecnología, la sobrepasa, en tanto se centra en el ser humano, que de forma activa con sus formas de pensar, planificar y ejecutar se vale de la tecnología para lograr alcanzar resultados superiores. (Dávila, et al., 2024.)

La enseñanza debe considerar la interacción entre lo que se enseña, apoyado por la tecnología, y el aprendizaje individual de cada estudiante, complementado por el trabajo en el aula dirigido por el docente. La preparación de los docentes, tanto en formación inicial como en ejercicio, es esencial para incorporar una nueva didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje acorde a la era digital (ICCP, 2016).

La transformación digital en la educación cubana, como plantean Durall, Gros y Maina (2012), no implica solo una modernización tecnológica, sino una evolución estructural que redefine el papel de las instituciones y de los docentes. En este contexto, la plataforma Cubaeduca, se concibe no solo como un repositorio de recursos, sino como un espacio colaborativo donde los educadores pueden cocrear, validar y compartir contenidos digitales educativos, potenciando una cultura de innovación pedagógica sostenida.

La concepción didáctica de la plataforma se basa en una estructura lógica y secuenciada del proceso de enseñanza-aprendizaje, integrando elementos de la teoría del conocimiento y la teoría del procesamiento de la información. Esta didáctica desarrolladora se centra en la personalización y adaptación de los recursos educativos a las necesidades individuales de los estudiantes. (Bermúdez, 2024).



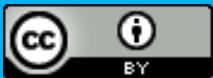


Sin embargo, el proceso de creación de contenido educativo digital requiere de una base metodológica que garantice la coherencia entre las dimensiones pedagógicas, productivas y cocreativas. Desde esta perspectiva, la sistematización teórica sobre la generación de contenido digital para Cubaeduca constituye una necesidad para fortalecer la capacidad del docente como creador y mediador de conocimiento, en correspondencia con los postulados de Cabero (2004) y Marqués (1999), quienes enfatizaron el rol del profesor como diseñador y productor de medios educativos.

En el área internacional autores como Morrissey (2010), Covadonga (2014), Pérez-Ortega (2017) y Mosquera (2021) han realizado diversas investigaciones sobre la utilización de plataformas educativas y la creación de contenido educativo digital, sobre todo en la etapa pospandemia, donde el aprendizaje en línea y la educación a distancia toman un protagonismo nunca antes logrado. Otros autores como Barreto (2006), Dávila (2015) y Lamadrid (2022) defienden el uso de las TIC vinculadas al proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la elaboración de recursos por docentes y estudiantes como herramientas efectivas que apoyan tan importante proceso.

Este artículo tiene como objetivo sistematizar los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la generación colaborativa de contenido educativo digital para plataformas como Cubaeduca, identificando los aportes de autores nacionales e internacionales que contribuyen a este proceso, y valorando su impacto potencial en la profesionalización docente y en la calidad del aprendizaje.

Desde la perspectiva social y educativa, la propuesta de una creación de una metodología que acompañe al docente en esta creación responde a la necesidad de fortalecer la soberanía tecnológica y cultural del sistema educativo cubano, promoviendo la generación de recursos propios y la participación activa de los docentes en la construcción colectiva del conocimiento. Como sostienen





Prahala y Ramaswamy (2004), la co-creación parte de la interacción directa con el usuario, quien no solo consume, sino que produce conocimiento desde su experiencia y contexto.

DESARROLLO

Para la sistematización de los fundamentos del objeto de estudio se empleó de manera primaria el método de análisis documental. Este método fue crucial para identificar los antecedentes sobre el tema, reconocer el estado del arte y valorar las tendencias pertinentes a la investigación, así como identificar los referentes y posturas existentes desde la ciencias de la educación para la generación de contenido educativo digital de manera colaborativa. La muestra utilizada estuvo compuesta por docentes de distintas provincias y diferentes instituciones incluido docentes de Cinesoft, seleccionados intencionalmente por su experiencia en la utilización de plataformas digitales y participación en entornos colaborativos (Sampieri, Collado & Lucio, 2018).

Para la sistematización de los fundamentos teóricos y metodológicos se empleó el método de análisis documental. La población estuvo constituida por 118 documentos (artículos científicos, libros, tesis doctorales, informes técnicos y documentos institucionales) sobre generación de contenido digital educativo, plataformas educativas y colaboración docente, publicados entre 2004 y 2025. La muestra intencional final incluyó 38 documentos que cumplieron los siguientes criterios de selección: (a) pertinencia temática directa con el objeto de estudio, (b) rigor metodológico evidenciado, (c) procedencia de fuentes científicas reconocidas (revistas indexadas, editoriales académicas, instituciones educativas), y (d) aportes conceptuales significativos al campo. Se aplicaron técnicas de análisis de contenido y análisis crítico de fuentes, organizando la información en categorías conceptuales: (1) fundamentos pedagógicos, (2) fundamentos psicológicos, (3) fundamentos tecnológicos, (4) modelos de colaboración docente, y (5) experiencias de implementación. El procesamiento de la información se realizó mediante matrices de análisis que





permitieron identificar convergencias, divergencias y vacíos en el conocimiento existente. Los resultados de este análisis documental se presentan de forma integrada en la sección de Desarrollo.

Dentro de los principales resultados del análisis realizado al proceso de generación de 20 recursos educativos digitales reveló que el 56% carecía de integración y sistematización teórica; por lo que se evidencia que se conduce empíricamente a partir de la experiencia aislada de los docentes y de los directivos que han sido convocados para su sustento. Esta problemática se evidencia cuando en los recursos que se producen, a pesar de existir un adecuado tratamiento del contenido, generalmente se pierde la concreción de un producto digital atractivo que potencie el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se evidenció que uno de los roles más significativos que deben desempeñar los profesores en estos nuevos entornos de formación es el diseño de medios, ya que en este proceso el docente se convierte no solo en un consumidor de medios, sino en un diseñador y productor de recursos adaptados a las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje que dirige. (Cabero, 2004)

Cabe señalar que a pesar de que el Estado cubano realiza un gran esfuerzo para que cada escuela cuente con el acceso a recursos educativos digitales, variados, no siempre el profesor dispone de los mecanismos que le permiten implementar y ajustar a todos los requerimientos de la asignatura o disciplina con la que trabaja y es cuando surge el motivo para proponer la generación que se corresponda con las necesidades del proceso pedagógico que él dirige (Hernández 2005). Es entonces cuando la generación de contenido educativo digital realizada por los docentes que pueda compartir en plataformas educativas y además tenga en cuenta sus principales necesidades se convierte en un imperativo ya que no solo puede aportar, sino que puede retroalimentarse de ese proceso y realizar mejoras.

Se identificó que cuando se habla de recursos digitales que se generan se entiende que estos actúan



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



como medios, son portadores de un contenido que interactúa con el resto de las categorías didácticas en su selección, secuenciación y presentación. Se tuvo en cuenta en la investigación la relación entre el objetivo, el contenido y el método de enseñanza y aprendizaje (Portuondo & Basulto, s. a.) De esta manera en el proceso de generación de contenido los objetivos se formulan a partir de las necesidades de los sujetos del contexto pedagógico en estrecha relación con el contenido y los métodos que se emplean.

Durante el proceso investigativo sobre la generación de contenido educativo digital, se consideró imprescindible la determinación del referente psicológico asumido. En correspondencia con una interpretación dialéctico-materialista del objeto de investigación. Se tomó como referente el enfoque histórico cultural del psicólogo soviético Vygotsky (1978) sobre el aprendizaje y el desarrollo de cada sujeto, donde se refuerza la participación de los sujetos en la transformación de sí mismos y del medio social en que se desempeñan. La generación de contenido educativo digital reconoce uno de los principios básicos planteado por Vygotsky (1978), cuando se refiere a que, en las formas colectivas, sociales, de actividad y comunicación se gesta el desarrollo individual del ser humano.

Constituyó un hallazgo importante identificar que la generación de contenido educativo digital aspira a lograr una combinación de factores internos y externos que condicionen las vivencias del docente. En este proceso, el docente se convierte en protagonista de su enseñanza a partir de nuevas formas de expresión. Esto garantiza la personalización e implicación en el proceso, su motivación por el contenido, y la utilización consciente de sus recursos personológicos. Además, se destaca el carácter transformador y creativo de los sujetos que participan en el proceso de apropiación de la experiencia histórico social, que los conviertan en sujetos que aportan nuevos productos a los ya ofrecidos por la humanidad. (Dávila, 2015)





Cabe resaltar que el proceso de generación de contenido educativo digital es eminentemente creativo si se tiene en cuenta que la creatividad, entendida como proceso o resultado, supone una combinación, una asociación y una transformación de elementos conocidos para tener un resultado novedoso, pertinente y original. La psicóloga cubana Mitjans (1995) reconoce la creatividad como un proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo, valioso, original y adecuado que cumpla las exigencias de una determinada situación social, en la cual se expresa el vínculo de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad.

Se identificó que la tecnología educativa constituye otra área conceptual importante. Situada en el ámbito de las ciencias pedagógicas, y en especial de la didáctica, se considera a la tecnología educativa como la teoría y la práctica del diseño y desarrollo, selección y utilización, evaluación y gestión de los recursos tecnológicos aplicados a los entornos educativos (Marqués 1999).

Una de las facetas más importantes de la tecnología educativa es el diseño instruccional. Este es un proceso fundamentado en teorías de disciplinas relativas al aprendizaje humano, que tiene el efecto de maximizar la comprensión, uso y aplicación de la información, a través de estructuras sistemáticas, metodológicas y pedagógicas. La instrucción, una vez diseñada, debe ser probada, evaluada y revisada, atendiendo de manera efectiva las necesidades particulares del individuo. Este proceso implica una retroalimentación constante que garantiza la pertinencia y eficacia del material educativo frente a las características y demandas de los aprendices (Yukavetsky, 2003).

Como resultado importante, se identificó que para el docente toma mayor relevancia la aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que implica que debe desarrollar sus propias competencias digitales, al mismo tiempo que implica introducir metodologías activas y colaborativas mediadas con tecnologías que potencien los aprendizajes en entornos digitales, y para ello, necesita diseñar contenidos digitales con los que poder desarrollar al mismo tiempo que





enseña, las competencias digitales de los estudiantes.

Se identificó entonces que los contenidos digitales son los contenidos y materiales multimedia convertidos en digitales, que permiten a los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje buscar, manipular y contrastar, la información, apoyados en la colaboración, la participación, la cooperación y la creatividad que proporciona el aprendizaje en los entornos digitales o en la red. De manera que la selección y estructuración que se haga de ellos debe responder a criterios de pertinencia, organización lógica y coherencia con la estrategia pedagógica. Así, es posible presentar los contenidos educativos digitales en múltiples formatos, tales como texto, sonido, diagramas, imagen fija y animada, video y simulaciones, lo que permite por una parte favorecer la comprensión potenciando el aprendizaje, y por otra mantener la motivación de los estudiantes, es decir, los alumnos en las aulas se sienten más atraídos y motivados por contenidos con los que pueden interactuar. Por ello es importante que los contenidos digitales estén diseñados en distintos formatos.

Es por ello que se asumió el criterio de varios autores del contexto internacional, que coinciden en que los recursos educativos digitales presentes en las plataformas educativas no deben considerarse como objetos estáticos, sino como parte de un flujo dinámico de información en constante transformación. En este sentido, Trillo (2012) señala que el propósito fundamental de una plataforma educativa es crear, ofrecer, reutilizar y gestionar contenidos educativos digitales, propiciando así un ecosistema de aprendizaje activo, flexible y en continua actualización.

En el caso de la producción de materiales audiovisuales con fines educativos como parte de los recursos educativos digitales, también ha sido investigada en Cuba por González (1986, 1988) Hernández (2005), Barreto (2006, 2007, 2011), entre otros. Se coincide con la opinión ofrecida en estos trabajos donde se reconocen tres fases de realización (preproducción, producción y



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



postproducción), se le ofrece una gran importancia al guion y a los procesos de montaje, cuestiones que pueden extrapolarse a otros tipos de recursos digitales. Estos investigadores incluyen dentro del proceso a un equipo técnico artístico profesional, aunque sin plantearse en aquel momento que muchas de estas funciones pudieran ser asumidas por el mismo docente.

Por su parte Dávila (2015), introduce la posibilidad de que estos docentes puedan generar sus propios recursos con su grupo de clases enfocado más a la producción audiovisual pero que sin dudas constituye antecedente para esta investigación. Solo que en la actualidad existen otras condiciones que propician que ese recurso que genera el docente en su centro pueda ser compartido a través de espacios virtuales como las plataformas educativas, específicamente como el caso de Cubaeduca.

Una de las cualidades de la multiplataforma Cubaeduca que sobresalieron en esta investigación, precisamente estuvo relacionada con la colaboración y cómo se defienden las potencialidades que tiene para facilitar este proceso donde el docente comparte su creación en un ambiente colaborativo o de cocreación que, en términos más amplios, se definió como un proceso donde las nuevas ideas son diseñadas con las personas y no para ellas (Prahad & Ramaswamy, 2004). Es el docente como usuario de la plataforma quien, en este proceso, determina una necesidad y da soluciones desde su mismo entorno y experiencia.

Se identificó que mientras que las plataformas virtuales proveen el espacio, son los contenidos y su diseño instruccional los que realmente determinan la calidad de la experiencia de aprendizaje. En este contexto, la generación de contenido educativo digital deja de ser una tarea individual del docente aislado para convertirse en una tarea colectiva, por lo que la colaboración entre docentes constituye una condición fundamental para la creación, curación y mejora continua de contenidos destinados a las plataformas virtuales como es el caso de Cubaeduca.





Se concibe que la colaboración entre los docentes para la generación de contenidos va mucho más allá de una simple división de temas. Implica un proceso intencionado y sistemático de co-creación, donde se trabaja de manera interdependiente para diseñar experiencias de aprendizaje significativas.

No se trata de que cada docente trabaje de manera aislada. La co-creación significa diseñar juntos desde cero: definir objetivos de aprendizaje y usuarios meta, delimitar el contenido, seleccionar los tipos de recursos, generar los recursos informáticos y audiovisuales, socializar los resultados y crear instrumentos de evaluación de forma conjunta que propicie la mejora continua.

Se identificó un concepto desarrollado por Etienne Wenger denominado Comunidades de Práctica (CoP), que se define como un grupo de personas que comparten una preocupación o una pasión por algo que hacen y aprenden a hacerlo mejor mediante la interacción regular. Se concluyó que los docentes que colaboran en la generación de contenidos educativos digitales forman una CoP donde comparten recursos, critican constructivamente los diseños de los otros y desarrollan un lenguaje y unos estándares comunes (Wenger, 1998).

Si algo distingue el proceso de generación de contenido que se propone es la posibilidad de realizarlo en un ambiente colaborativo desde la selección y organización, que no es más que la posibilidad de encontrar, filtrar, organizar y dotar de contexto recursos existentes en la web. Se realiza una especie de curaduría que le permite a los docentes identificar contenidos para un mismo curso y garantizan una perspectiva más rica y diversa, seleccionando los mejores materiales disponibles. Esto sin dudas es la base que le permite alcanzar un nivel superior de conocimientos y así generar sus propios recursos después.

Esta práctica no es arbitraria; se sustenta en teorías que destacan el valor social del conocimiento. El conocimiento se construye socialmente. Cuando los docentes colaboran, están negociando significados, desafiando sus propias perspectivas pedagógicas y construyendo una comprensión





más profunda y colectiva de cómo se debe enseñar una materia en un entorno virtual. El producto final, la generación del contenido es superior porque es el resultado de un proceso de reflexión dialógica (Vygotsky, 1978).

La generación de contenido en un ambiente colaborativo es la encarnación perfecta del conectivismo. Los profesores actúan como nodos en una red de conocimiento. Al conectar sus conocimientos, experiencias y recursos, crean un contenido más robusto, actualizado y diverso que el que cualquier (docente individual) podría producir por sí solo. El aprendizaje es el proceso de conectar nodos especializados de fuentes de información (Siemens, 2005).

La colaboración construye capital social dentro de una institución—es decir, redes de confianza y cooperación. Esto facilita el flujo de conocimiento tácito (aquel que no está escrito) y convierte a la institución educativa en una organización que aprende y se adapta más rápidamente a los cambios (Putnam, 2000).

El aporte más importante de esta investigación lo constituyó la identificación de ventajas en la generación colaborativa de contenido educativo digital para plataformas educativas. Entre estas ventajas se encuentran las siguientes:

1. Desarrollo de procesos psicológicos que desplieguen la autoimagen, autoconcepto, autoestima y asertividad.
2. Favorece la formación de la opinión y la emisión de juicios personales.
3. Flexibiliza la enseñanza en tiempo, espacio, herramientas de comunicación y códigos de interacción.
4. Favorece la creación de escenarios tanto para el aprendizaje en ambientes colaborativos y de cocreación como para el autoaprendizaje.





5. Posibilita el uso de herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica.
6. Propicia un proceso de comunicación predominantemente dialógico y abierto hacia el otro.
7. La colaboración, actúa como un control de calidad. Los errores se detectan antes, las actividades se enriquecen con múltiples puntos de vista y se asegura la coherencia pedagógica en todo el recurso.
8. La colaboración es más eficiente. Evita la duplicación de esfuerzos y permite distribuir la carga de trabajo.
9. Constituye la forma más efectiva de formación docente, los educadores aprenden unos de otros, adquieren nuevas competencias digitales, descubren estrategias pedagógicas innovadoras y se mantienen actualizados en su campo.

CONCLUSIONES

La generación de contenido educativo digital para Cubaeduca requiere una base metodológica sólida, que articule de manera coherente las dimensiones pedagógicas, tecnológicas y comunicativas. La sistematización teórica demuestra que la producción intuitiva o improvisada limita el impacto formativo de los recursos digitales. Es importante resaltar al docente como el actor central del proceso de creación de contenidos, no solo como usuario de la plataforma, sino como productor, mediador y cocreador del conocimiento. Este rol se corresponde con los planteamientos de la literatura contemporánea y con la estrategia cubana de transformación digital.

La cocreación distingue a este proceso de generación que se reafirma como un enfoque pertinente y necesario para la producción de contenidos educativos digitales, pues facilita la participación activa de los usuarios, promueve la innovación y genera recursos con mayor pertinencia contextual.



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



Es por ello que Cubaeduca se consolida como un ecosistema educativo estratégico, que permite no solo el acceso a recursos, sino también la interacción, validación y producción colaborativa. Su fortalecimiento contribuye a la soberanía tecnológica y cultural del sistema educativo cubano.

De forma general, la generación colaborativa de contenido educativo digital representa un eje clave para garantizar la calidad del aprendizaje, promover prácticas pedagógicas innovadoras y responder a las demandas de la escuela cubana contemporánea.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barreto, I. (2006). Modelo pedagógico para la producción de la Televisión Escolar [Tesis doctoral, Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño]. La Habana, Cuba.

Barreto, I., & López, S. (2007). ¿Cómo elaboro materiales audiovisuales para usarlos con mis estudiantes? [Monografía en CD-ROM]. Curso 11 Precongreso Pedagogía. Órgano Editor Educación Cubana.

Barreto, I., Labañino, C., Rodríguez, P., Rodríguez, I., & Pérez, M. (2011). Educación y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: una mirada desde la formación del docente [Monografía en CD-ROM]. Curso 19 Precongreso Pedagogía. Ministerio de Educación, La Habana, Cuba.

Bermúdez Ruano, F. (2024). Las Ciencias de la Educación como fundamentos de las plataformas educativas digitales. Revista de Ciencias Pedagógicas, ISSN: 1605–5888. RNPS: 1844.

Cabero, J. (2004). Formación del profesorado en TIC. El gran caballo de batalla. Comunicación y Pedagogía. Tecnologías y Recursos Didácticos, (3), 1–10. <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/jca11.pdf>

Covadonga, A. (2014). Proyectos de innovación en entornos b-learning masivos: La experiencia de



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



la UNED. Revista de Educación a Distancia (RED, 42). Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://revistas.um.es/red>

Dávila, Y. (2015). Metodología dirigida a la preparación para la producción de materiales audiovisuales con fines educativos de los estudiantes de la carrera Marxismo-Leninismo e Historia [Tesis doctoral, Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona”]. La Habana, Cuba.

Dávila Valdés, Y., Bermúdez Ruano, F. N., Coloma Rodríguez, O., Rios Leonard, I. H., y del Valle, M. C. (2025). Transformación digital educativa en Cuba: una mirada desde experiencias transferibles (Colección Cursos Congreso Internacional Pedagogía 2025). Editorial Pueblo y Educación.

Dávila Valdés, Y et. al. (2024). Referentes teórico-metodológicos que sustentan la gestión de la multiplataforma educativa CubaEduca en el contexto de la nueva realidad de la escuela cubana. (Resultado No. 1, Proyecto: Gestión de la multiplataforma educativa Cubaeduca para la generación de los contenidos que demanda la nueva realidad de la escuela cubana. Código: PS221LH001_016, Programa sectorial: Sistema Educativo Cubano. Perspectivas de desarrollo. Ministerio de Educación de la República de Cuba.

Durall, E., Gros, B., Maina, M., Johnson, L., & Adams, S. (2012). Innovación educativa: tendencias y retos. El informe Horizon del NMC sobre educación superior 2012 (edición iberoamericana).

Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/17021/6/horizon2012_esp.pdf

González V. (1986). Teoría y práctica de los medios de enseñanza. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

González V. (1988) Profesor comunicador. La Habana, Cuba: Editorial Pablo de la Torriente Brau.



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



Hernández, E. (2005). Cómo realizar un video didáctico. En Hernández, P. A., Barreto, I., & Hernández, E., (Comp.), Al Habla con los medios. Selección de lecturas (pp. 97–104). Editorial Ediciones Imprenta Universitaria de la Universidad Bolivariana de Venezuela.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). Metodología de la investigación (7^a ed.). McGraw-Hill.

ICCP. (2016). La preparación docente en la era digital. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas.

Lamadrid, A. (2022). Estrategia de aprendizaje con dispositivos móviles en el Ministerio de Educación Superior de Cuba. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(1), 89–102. <https://rces.uh.cu>

Marqués, P. (1999). La tecnología educativa: conceptualización, líneas de investigación y perspectivas. Universidad Autónoma de Barcelona.

Mitjans, A. (1995). Creatividad, personalidad y educación (p. 13). Editorial Pueblo y Educación.

Morrissey, J. (2010). El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje: Cuestiones y desafíos. En Conectados en el ciberespacio (pp. 235-246). UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Mosquera, I. (2021). El desarrollo de la competencia digital de futuros docentes en una universidad en línea [The development of the digital competence of future teachers in an online university]. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 73. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2021.89823>

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. <https://doi.org/10.17583/rise.2017.2544>

Prahalad, C. K., & Ramaswamy, V. (2004). The future of competition: Co-creating unique value



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



with customers. Harvard Business School Press.

Portuondo, R., & Basulto, C. (s.a.). Introducción a la didáctica. La didáctica como ciencia [Soporte digital].

Putnam, R. D. (2000). Bowling alone: The collapse and revival of American community. Simon & Schuster.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1).
http://www.itdl.org/journal/jan_05/article01.htm

Trillo, F. (2012). Diseño y desarrollo de plataformas de e-learning: recursos, objetos y contenidos digitales. Universidad de Santiago de Compostela.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.

Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.

Yukavetsky, G. (2003). *Principios de diseño instruccional y aprendizaje visual*. Editorial Trillas.



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



DECLARACIÓN DE CONFLICTO Y CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Contribución de los autores

Lic. Giselle Acosta Martínez: Conceptualización, Investigación, Redacción-borrador original, Curación de datos, Análisis formal, Metodología.

Dr.C. Yosdey Dávila Valdés: Redacción-revisión y edición, Administración del proyecto, Recursos, Software, Supervisión, Validación, Visualización, Adquisición de fondos.



Artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)