



SE 14002964
escriba es un espacio que se aprende escribiendo

TECNODIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN CRISTIANA

Nohelia Alfonso

Obra: Tecnodidáctica de la Educación Cristiana

Autora: Nohelia Alfonzo

Junio, 2022

Maracay, Estado Aragua, Venezuela

Depósito Legal: **AR2022000057**

ISBN: **978-980-7898-20-1**



Reservados todos los derechos conforme a la Ley

Se permite la reproducción total o parcial del libro siempre que se indique expresamente la fuente.

Portada y Formato Electrónico: **Nohelia Alfonzo**

Revisión General: **Crisálida Villegas**

Colección Literatura

Serie Literatura Cristiana. Volumen 1, Número 3, Año 2022

Maracay – Escriba. Escuela de Escritores

Es una publicación correspondiente a la colección de Literatura del Sello Editorial Escriba. Escuela de Escritores, dirigida al público general que tiene como propósito divulgar saberes literarios, específicamente esta serie de literatura cristiana agrupa diversos géneros libros de enseñanza, poesía, cancioneros, entre otros que estén relacionados con la fe y doctrina cristiana

INDICE GENERAL

	pp.
Programa Sinóptico	4
Introducción	5
Unidad I. Desafíos y Retos de la Sociedad del Aprendizaje	6
Sociedad del Aprendizaje	6
Sociedad 5.0	10
Educación 5.0	11
Unidad II. Usos didácticos y pedagógico de las Nuevas Tecnologías	
Tecnologías Emergentes	16
Tecnología de Aprendizaje y Conocimiento	18
Tecnología de Empoderamiento y Participación	21
Tecnología de Relación, Información y Comunicación	
Entornos Virtuales de Aprendizaje	24
Unidad III. Herramientas Tecnológicas para la Educación Cristiana	34
Tecnodidáctica	34
Herramientas para el Estudio de la Palabra	38
Referencias	42

PROGRAMA SINÓPTICO

PROGRAMA					CÓDIGO
UNIDAD CURRICULAR					CÓDIGO
DENSIDAD HORARIA					
COMPONENTE ASISTIDO POR EL FACILITADOR			OTROS COMPONENTES		TOTAL HORAS
PRESENCIAL	ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE	TALLER / LABORATORIO	TRABAJO DE CAMPO Y OTROS	APRENDIZAJE AUTÓNOMO	
	12			12	24
COMPETENCIA INTEGRAL					
Valora las potencialidades de los nuevos escenarios de información y comunicación para su utilización en una educación cristiana contextualizada y pertinente con visión proactiva.					
UNIDAD	COMPETENCIAS			ESTRATEGIAS	
I. Desafíos y retos de la sociedad del aprendizaje Sociedad del Aprendizaje. Sociedad 5.0. Educación 5.0.	Examina los desafíos y retos de la sociedad del aprendizaje hacia el umbral de la sociedad 5.0 o sociedad superinteligente para su caracterización e impacto en la educación en correspondencia.			<ul style="list-style-type: none"> – Curación de contenidos en las rrs – Webinar, poster o infografías 	
II. Usos didácticos y pedagógico de las Nuevas Tecnologías. -Tecnologías Emergentes (TE): Inteligencia Artificial, Robótica, Internet de las Cosas. -Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) -Tecnologías de Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). -Tecnologías de empoderamiento y participación (TEP). Principios: objetivos comunes, cohesión social, posicionamiento como grupo, participación ciudadana, interconexión, Redes más usadas: WhatsApp, Youtube, Facebook, Spotify, Twitter, Instagram, Pinterest. Tecnología de la Relación, Información y Comunicación (TRIC)	Conoce los usos didácticos y pedagógicos de las TE, TIC: TAC, TEP y TRIC en el en el contexto de la transición y progresión desde la web semántica, pasando por la ubicua hasta la sensorial para su uso en la educación.				
III. Herramientas Tecnológicas para la Educación Cristiana -Programas y Aplicaciones					
EVIDENCIAS	TÉCNICA			INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> – Videos y fotografías – Contenido digital – Textos escritos – Producciones orales 	<ul style="list-style-type: none"> – Análisis de producción escrita – Análisis de producción oral 			<ul style="list-style-type: none"> – Escala de valoración – Rúbricas 	
REFERENCIAS					
Alfonso, I. (2016). La sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedad del aprendizaje. Referencia en torno a su formación. https://dialnet.unirioja.es/ Aula Planeta (2021). Siete tendencias educativas TIC para el 2021 Catalano, A. (2018). Tecnología, innovación y competencias ocupacionales en la sociedad del conocimiento. Documento de Trabajo N 22. Argentina: OIT Chambers, J. (2010). Sociedad del Aprendizaje. Cisco Consenso de Beijing sobre la inteligencia artificial y la educación (2019). https://es.unesco.org/ García, R. et al. (2018). Aplicaciones de la tecnología en los procesos educativos. México: Amapsi.					

INTRODUCCIÓN



Y si alguno de vosotros tiene falta de sabiduría, pídale a Dios, el cual da a todos abundantemente y sin reproche, y le será dada (Sigo 5:5)

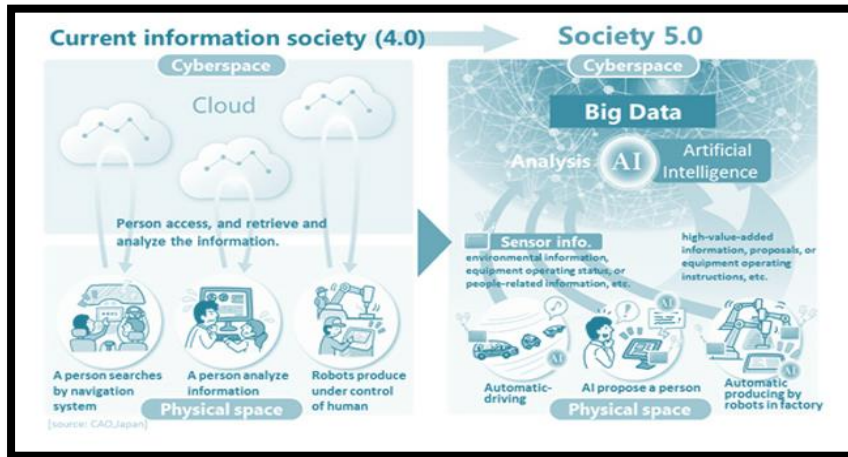
Los nuevos escenarios de información y comunicación, han impactado y transformado la forma como las personas se relacionan en los diferentes ámbitos de su vida cotidiana, al cual no escapa el educativo, en el cual se están produciendo de manera constante y acelerada cambios, transicionando desde la presencialidad pasando por la virtualidad, siguiendo por la educación remota hacia la educación multimodal, entendiendo que cada una de estas modalidades implica prácticas educativas y competencias distintas que conllevan el reposicionamiento y reinención de los roles ejercidos por los actores educativos.

Esto por cuanto, los avances en las tecnologías de la información y la comunicación han incidido notablemente en la forma como el docente planifica, programa y diseña los materiales de difusión de contenidos y de apoyo a los aprendizajes. En consecuencia, la Unidad Curricular Tecnodidáctica de la Educación Cristiana, tiene como propósito principal promover en los maestros del Instituto Bíblico de la Iglesia Cristiana Evangélica de Maracay (IBICEM) una actitud de actualización y de reflexión permanente acerca del papel de la tecnología en la educación. En ese sentido, se orienta al logro de competencias para el uso asertivo de las herramientas tecnológicas.

UNIDAD I

DESAFÍOS Y RETOS DE LA SOCIEDAD DEL APRENDIZAJE

"Mis ojos están puestos en ti. Yo te daré instrucciones, te daré consejos, te enseñaré el camino que debes seguir"
(Salmos 32:8)



Presentación	Link vídeo alusivo al contenido de la unidad de estudio
<p>Existe una estrecha relación entre los cambios sociológicos y su impacto en la transformación del hecho educativo, siendo lo deseable que la educación tenga una visión más futurista, adelantándose y adecuándose antes que se produzcan los cambios sociales y tecnológicos, formando y actualizando a las personas para el afrontamiento exitoso de los nuevos desafíos. De allí que el núcleo temático I, aborda tres grandes aspectos la sociedad del aprendizaje, la sociedad 5.0 o superinteligente y la educación 5.0.</p>	<p style="text-align: center;"> https://www.youtube.com/watch?v=HgAXBF-sbME https://youtu.be/9EbSIPriL34 </p>

La virtualidad como elemento caracterizador de la sociedad en transición del aprendizaje al umbral de la 5.0 o superinteligente, contribuye a integrar de manera convergente las modalidades, metodologías y estrategias de aprendizaje presencial, semi presencial y a distancia. Para lo cual se hace imprescindible generar buenas prácticas de aplicación en el ámbito educativo, sobre la base de

una propuesta pedagógica innovadora que defina los aspectos conceptuales, metodológicos, organizativos y las estrategias de aprendizaje, que realmente potencie un aprendizaje de calidad y pertinencia, con equidad e inclusión social al que puedan acceder no solo los estudiantes regulares, sino también los que residen en regiones apartadas, con limitaciones tecnológicas y culturales, así como aquellos con necesidades especiales.

De modo de sacar el máximo provecho a la triada indisoluble: tecnología, conocimiento y formación generada por la [era digital](#), dando paso a una integración convergente y transversalizada de las modalidades educativas presenciales y no presenciales. De tal manera que el hermanamiento floreciente ha dado origen a una educación híbrida multimodal que sitúa a la tecnología al servicio de la pedagogía, como elemento crucial en un neo modelo de aprendizaje placentero, relevante y pertinente, con cursos bien diseñados, buenos materiales didácticos, excelentes estudiantes y mejores docentes.

Sociedad del aprendizaje

Suárez (2018:16) asume el aprendizaje como un proceso de mediación social que implica la consideración de cambio social permanente no basado de manera fundamental solo en el cambio tecnológico. Se refiere a un proceso para el cual no es suficiente la disponibilidad de información, ya que conlleva un alto grado de interacción creativa, en el que se dé la comunicación compleja como un proceso social, colectivo y horizontal. Se trata de la acción de creación constante, de interacciones subjetivas de tipo serenditipico, a partir de situaciones emergentes.

Al respecto, Alfonso (2016) plantea una visión de aprendizaje permanente, desde y en contextos diversos, no constreñidos por el currículo, en los que surgen posibilidades de reorganización espacial de las actividades formativas y de creación de comunidades virtuales. La noción de sociedad de aprendizaje futurista, societaria, reflexiva asume el aprendizaje como cooperativo, mundial y universal. Apoyado actualmente por las tecnologías y con el foco en el tejido de redes en una sociedad, donde la tendencia es que no va a haber un lugar específico para aprender, sino un espacio educativo abierto. En

este toman fuerzas los modelos de universidades abiertas que facilitan el impulso de la [sociedad del aprendizaje](#), donde cada persona tendrá la posibilidad de seleccionar su propio programa de aprendizaje, denominados programas educativos a la carta.

Al respecto, Chambers (2010) enfatiza que el foco del aprendizaje debe estar de manera incrementada en la colaboración transdisciplinaria y en competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Se debe adoptar nuevos enfoques procedentes de fuentes no tradicionales y fomentar una colaboración auténtica y abierta de los sectores público, privado y sin fines de lucro. Además, los responsables de guiar el aprendizaje deben abandonar la zona de confort e innovar de forma continua para anticipar las necesidades de los estudiantes, a medida que cambia el mundo que los rodea. En este orden de ideas, señala 9 principios de la sociedad del aprendizaje, a saber:

Cuadro 1
Principios de la Sociedad del Aprendizaje

N°	Principio
1.	Engendra una cultura del aprendizaje a lo largo de la vida
2.	Busca desarrollar estudiantes motivados, comprometidos, que están preparados para conquistar los desafíos no previstos del mañana, tanto como los del hoy.
3.	Coloca el aprendizaje bajo la órbita del que aprende, concibiéndolo como una actividad, no un lugar.
4.	Considera que el aprendizaje es algo para todos, que nadie debería ser excluido.
5.	Reconoce que la gente aprende de maneras diferentes, y persigue satisfacer esas necesidades.
6.	Cultiva y abraza nuevos proveedores de aprendizaje, de los sectores público, privado y tercer sector.
7.	Desarrolla nuevas relaciones y nuevas redes entre estudiantes, proveedores (nuevos y antiguos), financiadores e innovadores.
8.	Proporciona la infraestructura universal necesaria para el éxito, todavía física, pero progresivamente virtual
9.	Apoya sistemas de innovación continua y de feedback para desarrollar conocimientos que funcionen en diferentes circunstancias.

Fuente: Chambers (2010)

De modo que la sociedad del aprendizaje promueve un aprendizaje hipercentrado en el estudiante, que apoyado en las tecnologías, permitirá a los estudiantes lograr las competencias necesarias para conseguir sus objetivos, predecir sus bloqueos y sugerirá medidas para ayudarles a sobreponerse en los desafíos que encuentren. Se trata pues de un nuevo paradigma educativo,

caracterizado por la inmersión tecnológica; los caminos personalizados hacia el aprendizaje; las competencias relacionadas con el conocimiento, la integración global de recursos, sistemas y culturas apoyado en diversas tecnologías emergentes como las tecnologías abiertas, la de la Información centradas en el consumidor y las tecnologías en la nube.

Por lo que las instituciones educativas necesitan proporcionar un ambiente que apoye una cultura de reciprocidad y colaborativa, junto a un acceso a las herramientas de las redes sociales. Al respecto, Cabrera (2019:1) señala que en la sociedad del aprendizaje “nadie escapa a la necesidad de reinventarse”, ya que de acuerdo con Marina citado por Cabrera (2019:1) “toda persona, institución, empresa o sociedad para sobrevivir necesita aprender al menos a la misma velocidad con la que cambia el entorno y debe hacerlo aún más rápido si lo que quiere es avanzar”, por lo que se requieren planes personalizados de formación, pues ya resultan obsoletos e ineficaces los planes de formación estándar.

Por último, la autora señala que el aprendizaje en el contexto de la sociedad del mismo nombre debe incluir los siguientes elementos: (a) **pensamiento crítico**, para aprender a hacer las preguntas adecuadas; (b) **comunicación**, que incorpore elementos que hagan llegar el conocimiento de manera efectiva; (c) **colaboración**, compartir y cocrear son mecanismos multiplicadores; (d) **conectividad**, establecer redes de conocimiento; (e) **comprensión**, no basta con saber usar las cosas, es necesario entenderlas para sacarles todo el partido; (f) **cultura**, porque la inteligencia se desarrolla en un contexto que la potencia; (g) **creatividad**, controlar las emociones, focalizar la atención, mantener el esfuerzo y ejercitar la memoria.

Al respecto, Stiglitz y Greenwald (2014) citados por Macías (2020:1) afirman que “son las [brechas de aprendizaje](#) las que marcan la diferencia entre países desarrollados y no desarrollados”, de modo que el avance es el resultado de aprender a hacer las cosas mejor, derivadas del aprender haciendo; aprender a aprender y aprender de otros y con otros. Hasta el momento, la tecnología ha sido un fin, pero ahora se empieza a replantear como medio para alcanzar el bienestar de las personas y en ese contexto surge el término de Sociedad 5.0.

Sociedad 5.0 o Superinteligente

El concepto parte del objetivo o deseo de usar la tecnología para crear un futuro mejor. La transformación digital, que tiene en su núcleo el internet de las cosas, la inteligencia artificial, la robótica y blockchain, junto con el procesamiento de datos masivos ([big data](#)), se va a expandir para englobar a todo, a todos y a todo evento, cambiando las premisas en las que la sociedad se basa. De modo que la [sociedad 5.0](#) está conformada por la integración sofisticada del ciberespacio (la información) y del espacio físico (el llamado mundo real), centrada en las personas.

Ortega (2019:1) la define como “una sociedad centrada en lo humano que equilibra el progreso económico con la resolución de problemas sociales mediante un sistema que integra de forma avanzada el ciberespacio y el espacio físico”. Se caracteriza por ser una sociedad en la que las diversas necesidades están finamente diferenciadas y satisfechas proporcionando los productos y servicios necesarios en las cantidades requeridas por las personas que los necesitan cuando los necesitan.

En esta todas las personas pueden recibir servicios de alta calidad y vivir una vida cómoda que hace concesiones a sus diversas diferencias, como edad, sexo, región, o idioma. Todo ello a través de la integración de varios sistemas, como la energía, los transportes, la manufactura y los servicios, pero también de funciones de gestión organizativa como los departamentos de personal, contabilidad y jurídicos.

Se trata de una sociedad de la [imaginación](#) y la [creatividad](#), cuyo enfoque se centra en gestionar tres cambios principales: (a) el tecnológico; (b) el económico y geopolítico y (c) el de mentalidad, impulsando el crecimiento económico y resolviendo los problemas sociales, a través de la evolución de superciudades inteligentes, en la que las personas disfrutaran de máximo confort a todas las edades, vitalidad y calidad de vida, en la que se suprime la individualidad, la disparidad, la ansiedad y las limitaciones de recursos.

Regida por los principios de competencia leal, responsabilidad, transparencia y el impulso de la innovación, en el que las temáticas centrales de la educación

son la alfabetización digital, especialización en capacitaciones digitales avanzadas, inteligencia artificial y ciberseguridad. En síntesis el concepto japonés de sociedad 5.0 plantea una forma de ver las transformaciones tecnológicas como algo inevitable y positivo, siempre y cuando se encuentren acompañadas de una ingeniería social, que garantice que dichos avances se encuentren al servicio y beneficio de la humanidad.

De acuerdo con Aranda y col (2020) la sociedad 5.0 propugna que las tecnologías deben aprovecharse para la creación de nuevos conocimientos y valores, que generen conexiones entre las personas y las cosas, conectando el mundo real con el mundo cibernético, para resolver los problemas de la sociedad, implica un cambio importante de paradigma, en el que se vuelve a poner al ser humano en el centro y se entiende que la digitalización y la tecnología es el medio y no el fin, esta debe ser para todos, inclusiva y a medida que la inteligencia artificial se incorpora en todas partes, todo adquiere inteligencia y la sociedad se vuelve más inteligente.

Educación 5.0

Consiste en aplicar todas las ventajas y recursos de las tecnologías (TE, TIC: TAC, TEP y TRIC) en la educación para fomentar un nuevo modelo de aprendizaje más interactivo, participativo, creativo e innovador con el que pueden beneficiarse tanto estudiantes como docentes, lo cual implica un nuevo modelo disruptivo de aprendizaje digital, un cambio de mentalidad de los actores sociales educativos, mediante [entornos personales de aprendizaje virtuales abiertos](#) (EPAVA), como las redes sociales (RRSS) con fines académicos e investigativos, permitiendo compartir y recomendar información relevante, aprendiendo y aplicando el comportamiento social.

Una perspectiva educativa con énfasis en el desarrollo de la personalidad, de los valores básicos, empoderamiento, democracia y responsabilidad colectiva, respeto por el medio ambiente, abarca el desarrollo de competencias duras, blandas y digitales (alfabetización, comunicación y colaboración, creación de contenidos, ciberseguridad, resolución de problemas). Al respecto, Franco (2020:1) enfatiza que “la educación 5.0 integra la inteligencia artificial, ahora bien,

esto no debe significar una pérdida de las sinergias naturales entre los actores educativos, por el contrario deben fortalecerse las relaciones psico-afectivas.

Se debe valorar la integración del entorno familiar, colaborativo y la digitalización en el sistema educativo, personalizando el contexto de las interacciones entre computadoras y humanos, creando experiencias que entusiasmen a los usuarios, propiciando la comunicación y el intercambio de información entre individuos in situ, cambiando de esta manera el paradigma de comunicación del conocimiento. Potenciando el uso seguro y crítico de las tecnologías para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.

Por su parte, Guerrero (2020) explica que “se trata de entrar a una verdadera era digital, incorporándose propuestas tecnológicas relacionadas con la inteligencia artificial a través del aprendizaje profundo (deep learning); el aprendizaje máquina (machine learning); así como las redes semánticas inteligentes, entre otras. Con base a este autor, se presenta en el cuadro 1 que sintetiza la práctica docente en cada etapa de la transición de la docencia 1.0 hasta la 5.0.

Cuadro 2
Transición de la docencia 1.0 a 5.0

Educación	Característica
1.0	Desarrolla el proceso de enseñanza ubicado en el aula, ante grupos de estudiantes, y vierte información a través de documentos seleccionados para el curso (apuntes, artículos, libros de texto, vídeos). Haciendo prevalecer la difusión de información y datos, enfocándose solamente en la lectura de los mismos, de esta forma, se induce al estudio individual del estudiante.
2.0	Se desarrolla el e-learning a través de plataformas LMS, redes sociales, blogs y wikis, entre otros. En efecto, se dan los primeros pasos para la creación de recursos digitales e interactividad para la educación, cuyo desarrollo ha sido la creación permanente de herramientas que fomentan la dinámica de estudio colaborativo e interactivo. Se sustenta en aprender haciendo (contenidos); aprender interactuando (RRSS); aprender buscando (organización inteligente) y aprender compartiendo (aplicaciones y servicios en plataforma).
3.0	Se asocia con la realidad aumentada (RA): (a) combina objetos reales y virtuales en un entorno real; (b) alineación de objetos reales y virtuales entre sí, y (c) ejecutarlos de forma interactiva y en tiempo real. Acceso a un contenido multimedia rico, variado y significativo, facilitándoles un contexto relevante para poder interactuar de manera inmediata
4.0	Se asocia con el aprendizaje profundo y avanzado. Tiene que ver con la interacción entre humanos y máquinas en simbiosis, que posibilita construir interfaces más potentes controladas por la mente, lo que implica, que las máquinas

	son inteligentes al leer los contenidos de la web y actúan conforme a la misma tomando decisiones. Aquí se potencia aún más el uso de los dispositivos móviles y tecnología computacional, integrados con la inteligencia artificial.
5.0	Se valora la integración del entorno familiar, colaborativo y la digitalización en el sistema educativo. Consideran personalizar el contexto de las interacciones entre computadoras y humanos, creando experiencias que entusiasmen a los usuarios, propiciando la comunicación y el intercambio de información entre individuos in situ, cambiando de esta manera el paradigma sobre cómo se transmite y comparte el conocimiento. Se potencia el uso seguro y crítico de las tecnologías para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.

Fuente: Guerrero (2020)

De acuerdo, con los elementos señalados por Guerrero (ob cit) pareciera que apenas Venezuela, está pisando la [educación 2.0](#). Por su parte, Vidal (2019) presenta en el cuadro 3, una prospectiva de lo que será la educación en los próximos 30 años.

Cuadro 3 **Prospectiva de la educación**

Año	Característica
2025	La realidad virtual y aumentada aumentarán el aprendizaje remoto y las aulas comenzarán a desaparecer
2026	Un mundo con acceso a internet global y absoluto. El conocimiento no tendrá ningún tipo de barrera y se compartirá utilizando la tecnología sensitiva
2030	Los cerebros humanos se conectarán a la nube. La capacidad de respaldar los pensamientos y recuerdos utilizando computadoras aumentará dramáticamente el potencial de aprendizaje. El uso de imágenes cerebrales permitirá afinar la educación al probar que modos de enseñanza funcionan mejor con cada estudiante. Los avances en química permitirán usar sustancias médicas legales para mejorar la mente de los estudiantes y optimizar sus cerebros para aprender.
2031	La educación sólo será personalizada. Los estudiantes pasarán mucho tiempo involucrando a los profesores individualmente y se ejecutarán como tutorías individuales de un modo totalmente virtual pero tremendamente real en cuanto a la percepción sensorial. Los docentes serán en gran medida pura inteligencia artificial, de hecho será inteligencia cognitiva. El científico informático Cooke asegura que en los próximos 15 años, las máquinas inteligentes reemplazarán en gran medida a los docentes humanos, por eficiencia, capacidad y efectividad.
2035	Los sistemas de aprendizaje artificiales brindarán capacidades de comprensión específicas y temporales: es decir, podrán permitir que una persona comprenda temporalmente o hable un idioma extranjero con fluidez
2036	Desaparecen casi todas las instituciones educativas tal y como son ahora. Las mejores universidades seguirán aunque en un escenario muy diferente. Se abandonarán los métodos tradicionales de prueba. Las evaluaciones serán de otro tipo, sin notas, sin análisis de resultados. La idea tendrá más que ver con el nivel de comprensión a partir del uso tecnológico
2043	La educación será una parte dominante de la vida diaria. El trabajo, implicara aprendizaje constante. Acceso constante a toda la información del mundo a través de dispositivos confundidos con el cuerpo, por lo que la educación se volverá más omnipresentes a medida que sigamos evolucionando.
2050	Las interfaces cerebro-computadora revolucionarán los métodos de enseñanza
2059	Enlace directo e instantáneo entre la red y el cerebro. Como resultado, la memoria será irrelevante.

Fuente: Vidal 2019

Frente a tal proyección futurista cortoplacista el autor advierte que no se puede seguir educando con estrategias del siglo XIX cuando aceleradamente se adelanta el siglo XXII.

UNIDAD II

USOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Todo lo que te viniere a la mano para hacer, hazlo según tus fuerzas; porque en el Seol, adonde vas, no hay obra, ni trabajo, ni ciencia, ni sabiduría (Eclesiastés 9:10)



Presentación	Link vídeo alusivo al contenido de la unidad de estudio
<p>Las tecnologías se caracterizan por su capacidad para transformar, construir o dar una nueva función. De allí que empleadas con fines educativos ofrecen un amplio abanico de posibilidades las cuales serán exitosas en la medida que se logre la fórmula adecuada de mixtura entre la pedagogía y didáctica, el conocimiento disciplinar y la tecnología. Cabe destacar que en la actualidad según su finalidad se han dividido en emergentes, de aprendizaje y conocimiento y de empoderamiento y participación, las cuales se abordan en este núcleo temático</p>	<p style="text-align: center;"> https://www.youtube.com/watch?v=NmQD0b_ws4 https://youtu.be/m_j8Be-vt40 https://youtu.be/Wbc13qUWAuo </p>

El contexto de la pandemia global y las medidas de confinamiento como norma primaria de bio-seguridad, trajo aparejada consigo una potenciación y maximización del empleo de las tecnologías en todos los ámbitos de la vida

cotidiana, con especial énfasis en el ámbito educativo, en donde las aplicaciones telefónicas (App) y las [redes sociales](#) (RRSS) tomaron mayor auge como herramientas con fines educativos.

Por consiguiente, los nuevos escenarios de información y comunicación abren un abanico de posibilidades que deben comportar el desarrollo de nuevos modelos pedagógicos que intensifiquen las interacciones y cooperaciones dentro del espacio educativo, transformando a las instituciones de educación universitaria en verdaderas universidades, universales, globales, transnacionales, generadoras y gestoras de conocimientos multidimensionales y transdisciplinarios.

Tecnologías Emergentes (TE)

Son innovaciones en desarrollo que como su nombre lo dice en un futuro cambiarán la forma de vivir del ser humano brindándole mayor facilidad a la hora de realizar sus actividades. Villegas (2020) afirma que se ha producido un tránsito de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) a las [Tecnologías Emergentes](#) (TE), donde las interrelaciones e interacciones entre las disciplinas y los sistemas tecnológicos, generan emergencias y singularidades, forjando nuevos desafíos a la humanidad y a la educación, entre los cuales los principales son la necesidad de un cambio de conciencia, transformación de la cognición y aumento de la creatividad

Entendiéndose por Tecnologías Emergentes (TE) el conjunto de avances de las tecnologías digitales, de información y comunicación, la robótica, la nanotecnología, la inteligencia artificial, la física cuántica, los nuevos materiales y el internet de las cosas, entre otros. Es decir, abarca todas las potencialidades del internet, que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de la información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido). En ese sentido, constituyen recursos de apoyo en el ámbito educativo por cuanto permiten la simulación, la virtualización, el modelado, entre otras funciones, de sistemas reales.

Cuadro 4
Tecnologías Emergentes

N°	Tipo	Descripción
1	Inteligencia Artificial	Es una disciplina científica desde la que se crean programas informáticos capaces de aprender o desarrollar razonamientos

		lógicos cuyo grado de complejidad y rapidez es igual o superior al del ser humano. Una capacidad que se encuentra en el núcleo de todo sistema de aprendizaje adaptativo presente en plataformas educativas Machine Learning
2	Robótica	Consiste en un método de educación interdisciplinar que tiene por objeto crear un aprendizaje integral; aprendiendo distintas ramas de la ciencia e ingeniería, desarrollando habilidades cognitivas, como pensamiento lógico, resolución de problemas, trabajo en equipo y a usar su imaginación.
3	Automatización	Automatización masiva de exámenes, notas, actividades o aulas virtuales capaces de albergar, en la medida de lo posible, las partes fundamentales de la educación presencial que permitan que la formación del alumnado siga su curso con el mínimo de afectación.
4	Tecnologías de aprendizaje adaptativo	Usan datos manejados por máquinas para medir el progreso de los estudiantes, ajustando el nivel o tipo de contenido del curso a la habilidad del individuo, de manera que aceleran el desempeño del alumno con intervenciones automatizadas y pedagógicas.
5	Interfaces naturales de usuario (NUI)	Interfaces naturales que permiten a los usuarios participar en actividades virtuales con movimientos similares a los que utilizarían en el mundo real, manipulando el contenido intuitivamente
6	Realidad mixta	Engloba todo aquello relacionado con la realidad virtual, aumentada u otras tecnologías digitales de carácter inmersivo, capaces todas estas de generar entornos formativos con un mayor o menor grado de virtualidad como herramientas educativas Learning by Doing.
7	Analíticas de Aprendizaje	Software capaz de evaluar a los estudiantes a través de la interpretación, modelización y análisis de datos arrojados por ellos a través de sus actividades educativas, dicha evaluación se hace en relación al proceso académico y permite predecir los resultados que el estudiante obtendrá y facilitará la detección de problemas de aprendizaje. De esta manera se podrán orientar planes de mejoramiento y adaptar los contenidos de acuerdo a las necesidades de los aprendices.
8	Gamificación	El juego como incentivo para el aprendizaje

Fuente: Villegas (2020)

Las TIC son las tecnologías necesarias para la gestión, transformación y acceso de la información a nivel mundial, que además permiten la transmisión e intercambio de conocimiento sobre cualquier ámbito social, científico, económico, su evolución y desarrollo es evidente, hasta el punto que se han vuelto algo imprescindible en la vida cotidiana.

En ciertos ámbitos, como el educativo, su uso ha llegado a suponer una necesidad imperiosa para poder desarrollar el proceso de aprendizaje en los últimos tiempos de Covid. Aunque esa necesidad ya era palpable antes de la pandemia, dicha contingencia permitió a los actores educativos hacerse

conscientes la integración curricular de la tecnología es indispensable en la educación.

Por ello, es importante que los docentes tengan una correcta formación en competencia digital que les ayude no solo a implementar las tecnologías de manera correcta en el aula sino a ser capaces de contribuir al desarrollo de habilidades digitales de sus estudiantes, haciendo que las tecnologías formen parte del currículo escolar.

Los recursos digitales abren un abanico de herramientas que permiten motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, dando como resultado un aprendizaje mucho más lúdico y accesible para ellos. En este sentido, es necesario que los formadores tengan un conocimiento amplio de las diferentes TIC que cuenten con un gran potencial en el proceso educativo. Llegando a ser clasificadas con diferentes terminologías en función de su orientación hacia diversos usos: aprendizaje, participación y trabajo en equipo o relaciones sociales, apareciendo tres nuevos conceptos relacionados con las TIC: TAC, TEP y TRIC.

[Tecnologías de Aprendizaje y el Conocimiento \(TAC\)](#)

Se refiere al uso de las TIC como herramientas para el aprendizaje, incorporándolas a las metodologías educativas. De acuerdo con Parra y col (2019:2)

Se consideran una herramienta necesaria para la gestión del conocimiento. Colocan al aprendizaje de los estudiantes en el centro del proceso educativo y los consideran responsables de construir, generar y utilizar el conocimiento. Definen nuevos roles para las instituciones, docentes y estudiantes. Trascienden las barreras geográficas. Despliegan nuevas formas de aprender con un enfoque bottom up donde se aprende a aprender de forma colaborativa, posibilitando una mayor calidad del aprendizaje y un entorno más incluyente y humanitario.

Las [TAC](#) de acuerdo con Ramírez (2020:28) tratan de orientar las TIC hacia usos formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor. Se trata de incidir en la metodología, en los usos de las tecnologías y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas. Se trata, en definitiva, de conocer y explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la tecnología. Es decir, las TAC

van más allá de aprender a usar las TIC y apuestan por explorar las herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento, desarrollando competencias para la selección de la herramienta adecuada de acuerdo al fin educativo que se persigue.

Potencializan los diferentes estilos de aprendizaje y promueven una educación inclusiva y flexible, permiten que los estudiantes desarrollen habilidades para aprender a aprender, generar nuevos conocimientos a través de la experiencia y utilizar las herramientas digitales como vehículo para la innovación, acompañadas de responsabilidad para contribuir en su desarrollo como personas creativas, solidarias y socialmente activas.

Para Ariza (2017:3) las TAC “...trata entonces de una coevolución entre tecnología y su uso didáctico” que favorece la construcción de un aprendizaje desde, por y para una sociedad multimediática y multimodal, construido a través de múltiples y variadas formas y difundido mediante tecnologías diversas”. En el cuadro se mencionan algunas TAC.

Cuadro 5
Tecnologías TAC

Tipo	Descripción
Entornos Personales de Aprendizaje (PLE)	Entornos personales que ayudan a los estudiantes a tomar el control y gestión de su propio aprendizaje. Esto incluye el apoyo a los estudiantes para fijar sus propios objetivos de aprendizaje y gestionarlo. La gestión de los contenidos y procesos, comunicarse con otros y lograr así los objetivos de aprendizaje. Incluyen la integración de los episodios de aprendizajes formales e informales en una experiencia única, el uso de redes sociales que pueden cruzar las fronteras institucionales y la utilización de protocolos de red (Peer-to-Peer, servicios web, sindicación de contenidos) para conectar una serie de recursos y sistemas dentro de un espacio gestionado personalmente.
Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)	Para Villaescusa (2020) el Diseño universal para el aprendizaje es un modelo que tiene en cuenta la diversidad del estudiantado. De manera que favorece la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación. Sus características son que: (a) el docente debe presentar la información mediante diferentes soportes y en formatos distintos teniendo en cuenta la diversidad de capacidad de percepción, comprensión o el uso del lenguaje; (b) el docente tendrá que proporcionar opciones que permitan diferentes maneras de motivar para asegurarse el compromiso y la cooperación del estudiante; (c) deben ofrecerse opciones diferentes para poder demostrar lo aprendido. Entre algunas herramientas sugeridas están: Book Builder permite la creación de libros digitales interactivos con contenido multimedia. Uso de un canvas para diseñar tareas de ABP asegurando la inclusión: para motivación ClassDojo, vídeos con Powtown y para contenido Araword o Signslator, entre otros.
Recursos Educativos Abiertos	Para Mosquera (2018) los recursos educativos abiertos son materiales didácticos, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y

(REA)	<p>distribución gratuitos.</p> <p>Se suelen diferenciar dos tipos de recursos educativos en abierto: 1. Los que siguen el modelo institucional y son creados por expertos. 2. Los enmarcados en un modelo de comunidad, producidos, individual o colectivamente, de forma altruista, mediante herramientas digitales gratuitas que permiten compartir contenido entre los usuarios. Se conoce, se analiza, se adapta, se aplica y se difunde.</p> <p>Sus características son: acceso gratuito y variedad de recursos, son editables y reutilizables por los usuarios, se pueden, y deben, adaptar al contexto educativo en el que se desean emplear, se pueden combinar entre sí dando lugar a nuevos materiales. Además de compartir el recurso original para que pueda llegar a más personas, los nuevos materiales generados a partir de los existentes también deberían ser publicados y redistribuidos, enriqueciéndonos y creciendo entre todos.</p>
Cursos Online Masivo (MOOC)	Cursos online masivos y abiertos a distancia, accesible por internet en el que se puede inscribir cualquier persona y no tiene límite de participantes.

Fuente: Elaboración propia

Se recomienda revisar los siguientes hipervínculos que permiten profundizar en la información arriba señalada:

<https://www.youtube.com/watch?v=HQ7qmU7-i2A>
<https://www.youtube.com/watch?v=DaNXHzjwntU>

Por su parte, Velasco (2017:774) menciona los siguientes recursos TAC en el siguiente cuadro.

Cuadro 6
Recursos TAC

Tipo	Nombres	Función
Editor de vídeo	Quik, Splice, Stupeflix y 123 apps	Permiten crear y editar vídeos de una manera sencilla
Video Interactivo	Vizia y EDpuzzle	Permiten convertir cualquier vídeo en una lección interactiva que captará la atención y interés del estudiante
Audio	Sound Cloud, Audacity, Peggo y Vocaroo	Permiten crear archivos audio y poder compartirlos
Infografías	Genially, Typorama, Fotojet y Piktochart	Permiten crear infografías de cualquier tipo
Gestión del Aula	iDoceo y Additio	Permiten gestionar el día a día de un docente: listas, evaluación, rúbricas, banco de recursos, organización de grupos
Gamificación	Cerebriti Edu, Quizizz, Trivinet, Jeopardy Rocks, Playbuzz, Triventy y Arcademic	Para gamificar el aula
Evaluación	Apester, Kahoot!, Google Forms y Quiz Revolution	Permiten comprobar los aprendizajes
Comunicación	Homeroom, Otter y Blogger	Para establecer una comunicación fluida entre todos los miembros de la comunidad educativa
Presentaciones	Emaze, Genially, Powtoon, Sparkol y Haiku Deck	Para hacer presentaciones de una manera sencilla y con unos resultados atractivos y profesionales

Generadores de actividades	Educaplay y Kubbu	Aplicaciones para crear actividades interactivas de manera personalizada
Trabajo colaborativo	Padlet, Team Maker, Teamweek, Meetingwords y Quip	Facilitan el trabajo colaborativo
Derechos de autor	Pixabay, Iconicons, Skitterphoto, Sample Focus y pngimg	Imágenes sin derechos de autor para utilizar en los proyectos
Mapas mentales	Coggle y WiseMapping	Para crear mapas mentales digitales
Otras utilidades	Small pdf, Refme, Videociborg y Jumpshare	Facilitan la tarea diaria de cualquier docente
Idiomas	Lyrics training, Locallingual y Forvo	Para aprender idiomas a través de audios reales y de situaciones interactivas

Fuente: Velazco (2017)

[Tecnologías de empoderamiento y participación \(TEP\)](#)

Zambrano (2017:1) las define como “aquellas que se utilizan como sustento para la cohesión social de un grupo determinado de personas”, es decir, redes sociales, en las cuales se fomenta la participación activa en tiempo real. Por su parte, Balardini (2018) señala que educar en el contexto de la cultura digital, implica el uso de las TEP, las cuales fomentan la ciberdemocracia, permitiendo a los actores educativos emitir su opinión, siendo escuchadas por nuevos medios, y tenidas en cuenta, actuándose en consecuencia, de modo que no sólo comunican, sino que crean tendencias y transforman el entorno educativo, generándose respuestas colectivas frente a los diferentes retos educativos.


Las [TEP](#) tienen como propósito incidir, influir en las personas y crear tendencias; así como espacio de participación ciudadana, impulsando cambios. Lo cual es perfecto para el rol de tutor influencer que debe ejercer el docente en la educación multimodal actual. Es fundamental no perder de vista que la intención educativa del empleo de las TEP es el logro de una participación significativa. Dan paso a nuevos e innovadores escenarios para la difusión y divulgación de la ciencia y la tecnología, el cambio ha sido rápido e impactante.

De acuerdo con Alfonso (2021) el uso de las TEP en el ámbito educativo refuerzan el nivel de compromiso ([engagement](#)) desde el punto de vista académico, social, cognitivo y afectivo, con respecto a la institución y comunidad educativa, que repercute en la mejora del aprendizaje. Por tal motivo, Shirky (2020) citado por Alfonso (2021) afirma que en el ámbito educativo, las redes sociales más efectivas, son aquellas en las cuales se produce la conversación de

minorías, es decir, nichos especializados las cuales se mencionan, a continuación, en el cuadro 6.

Cuadro 6
Redes sociales

Icono	Nombre	Descripción
	Facebook	Creación de páginas para grupos privados de clase, administrados y moderados por el docente que, a través de esta red social, puede compartir contenido con sus estudiantes, plantear actividades y generar debates, así como fomentar la relación y el buen uso de esta red social con actividades relacionadas con el etiquetado de perfiles, límites de la privacidad. Permite establecer una comunicación personal los estudiantes, crear unidades contenidos y publicaciones, grabar videos en vivo (live) en directo (streaming)
	Twitter	Búsqueda y selección de información, incentiva la creatividad y capacidad de síntesis en la escritura (texting) gracias a su limitación a 140 caracteres.
	Instagram	Creación de álbumes para resumir una actividad, emisión de videos en directo que fomenten la participación y la creatividad de los estudiantes, subidas de imágenes, a través de sus teléfonos inteligentes (smartphones) con lo que, además, se incentiva el uso educativo de sus dispositivos móviles
	Whatsapp	Posee un conjunto de herramientas que pueden promover un sin fin de utilidades en el área pedagógica. Los profesores pueden lograr una comunicación más rápida y fluida con sus estudiantes. También puede aumentar el nivel de interacción entre estudiantes y crear de este modo esferas de construcción de conocimiento. Use la función de grupos para crear grupos de aprendizaje y estudio. Crear lecciones de audio que se pueden enviar directamente a los estudiantes. Permite enviar audios, imágenes, videos, archivos (Word, Excel, pdf). Permite realizar diagnósticos, favorece el pensamiento crítico, permite aclarar dudas, intercambiar saberes, mentoring
	Telegram	Permite envío bidireccional de mensajes, llamadas y mensajes por voz (notas de voz y videos), confirmación de envío y lectura, posibilidad de compartir archivos, creación de grupos de usuarios Dos de sus características más novedosas y diferenciadoras son: canales y bots, se trata de robots con apariencia de usuarios reales que devuelven información personalizada en función de las demandas solicitadas a través de mensajes pueden enriquecer la experiencia educativa ya que permite realizar: (a) tests de preguntas, a modo de trivia para fijar conocimientos, mezclando el aprendizaje móvil (m-learning) con cierta gamificación (ludismo educativo) de la experiencia docente; (b) encuestas para evaluar la actividad docente (c) dar respuesta a preguntas recurrentes, a modo de preguntas frecuentes (faq) personalizado y automatizado; una herramienta que ayudará a reducir el tiempo empleado en responder a preguntas básicas, normalmente relacionado con la planificación de la asignatura
	Youtube	Es un sitio ampliamente utilizado por docentes y estudiantes para subir contenido educativo como videos, presentaciones, y compartirlos con la comunidad académica y público en general,
	Spotify	Los podcast son una herramienta idónea para compartir información y contenido cultural en un mundo hiperconectado Esta plataforma digital de audios, posee principios del aprendizaje personalizado, al generar un perfil del usuario con base a sus preferencias, ofreciendo entretenimiento y aprendizaje
	Pinterest	Permite crear un tablero de clase donde puede fijar pines relevantes relacionados con la asignatura, como el trabajo de los estudiantes. Seguir otros tableros que tengas como docente, contienen consejos y trucos para el aula. La función de búsqueda de Pinterest lo llevará a encontrar las ideas que necesite. Contiene planes de lecciones. Crear paneles de investigación donde puede incluir videos, imágenes y artículos relevantes. Proyectos grupales. Curar Infografías. Diario visual. Gestión del aula. Buscar libros. Planificación universitaria

	<p>Blog</p>	<p>Es un sitio web que facilita la publicación instantánea de entradas (posts) y permite a sus lectores dar retroalimentación al autor en forma de comentarios. Ofrecen muchas posibilidades de uso en procesos educativos. Sirve para estimular a los estudiantes a escribir, intercambiar ideas, trabajar en equipo, diseñar, visualizar de manera instantánea de lo que producen, mejora la capacidad de síntesis, mejorar los contenidos académicos, enriqueciéndolos con elementos multimedia como: videos, sonidos, imágenes, animaciones, ofrecen al docente facilidades para crear, visualizar, actualizar y compartir con otros colegas su propio banco de proyectos de clase y de actividades.</p>
---	-------------	--

Fuente: Elaboración propia

Principios de las TEP: objetivos comunes, cohesión social, posicionamiento como grupo, participación ciudadana. Se recomienda ver el siguiente video que presenta otras herramientas digitales para la educación digital <https://www.youtube.com/watch?v=P1vfuhTaBx4>. Al respecto, Reig (2013) manifiesta que el TEP-Learning persigue en definitiva potenciar la identidad digital profesional de sus participantes, aumentando así las posibilidades de un aprendizaje verdaderamente significativo para personas y comunidad profesional.

[Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación \(TRIC\)](#)

Suponen la aparición más reciente en lo que a evolución de uso de las tecnologías se refiere, permitiendo a los docentes cambiar su rol habitual y pasar a ser guías del proceso de aprendizaje. Las TRIC favorecen la interacción entre estudiantes y docentes en un plano comunicativo horizontal, promoviendo un escenario libre de diferencias comunicativas a través de la creación de relaciones sociales en el aula, las cuales se ven potenciadas por la realización de actividades de carácter más práctico, imbrica todo el potencial de la multialfabetización que se produce en las interacciones en el plano creativo y en la dimensión receptiva de cada uno de los coautores o mediadores.

Al respecto, Gabelas (2017:1) manifiesta que el componente relacional, facilita la conversión de la información, entendida como dato, a conocimiento. Dimensiona la comunicación y coloca la tecnología como entorno de mediación, donde lo relevante siempre serán el docente y el estudiante, desarrolla las habilidades sociales y comprende que el aprendizaje y por tanto el conocimiento es más sináptico que nunca. Entiende que el cerebro es nuestro mejor maestro, y que cuando leemos y escribimos estamos conectando de un modo más o menos consciente diferentes áreas, disciplinas, experiencias y buscando un sentido. Este

autor enfatiza la urgencia de recuperar el modelo pedagógico de lo dialógico, centrado en la reciprocidad (social, cultural, legal) para una sociedad mejor.

"Nadie educa a nadie, nadie se educa a sí mismo, los hombres se educan entre sí con la mediación del mundo"
(Freire, 1970)

Entornos virtuales de aprendizaje

Un [entorno virtual de aprendizaje](#) es un espacio educativo alojado en la web o en una plataforma de tecnología, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el estudiante pueda llevar a cabo las actividades necesarias para propiciar el aprendizaje: conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo. Todo ello de forma simulada, mediando la interacción física entre docentes y estudiantes.

Esto encamina también al cambio de roles entre docentes y estudiantes, convirtiendo los primeros en guías que dirigen al estudiante y proponen recursos adecuados a los ritmos de aprendizaje y convirtiéndose los segundos en personajes responsables que construyen su propio aprendizaje de manera activa y colaborativa. Además, amplía sustancialmente las posibilidades de acceso a los contenidos, ya que el estudiante puede completar su formación desde cualquier lugar o dispositivo.

Puede distinguirse entre dos tipos de comunicación dentro de los entornos virtuales de aprendizaje, la comunicación síncrona y la asincrónica. En esta última, la interacción entre estudiante y profesor se basa principalmente en foros y mensajería. En la síncrona se utilizan mucho los encuentros virtuales en tiempo real, como puede ser un chat o videollamadas.

Tanto como refuerzo de modalidades presenciales como en entornos totalmente virtuales, los EVA permiten trabajar y vincular actividades con competencias tecnológicas que posibilitan, por ejemplo, generar, compartir o tratar la información. Además, dado este vínculo con las TIC, se puede trabajar competencias que formen parte del entorno virtual: escritura y síntesis de textos,

comunicación en forma de correo o en espacios de debate, búsqueda, selección y difusión de información o teniendo en cuenta la versatilidad de estos entornos, trabajar con herramientas que se puedan integrar en estos.

Esto permite evaluar en el propio EVA aspectos relacionados con el desempeño de los estudiantes: participación activa, interacción y comunicación, gestión e intercambio de información, dominio del propio entorno, planificación o actitud y buenas maneras en un trabajo en equipo virtual.

Las plataformas permitirán el uso de: Foros o grupos de debate, correo electrónico y mensajería interna, tablón de noticias, calendario, chats y audioconferencia y/o videoconferencia.

Plataformas educativas

Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que se encuentra con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación. Para ello, estos sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación (como chats, correos, foros de debate, videoconferencias, blogs) y, en muchos casos, cuentan con un gran repositorio de objetos digitales de aprendizaje desarrollados por terceros, así como con herramientas propias para la generación de recursos.

Las plataformas educativas tienen, normalmente, una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de los diferentes centros educativos, cuentan, estructuralmente, con distintos módulos que permiten responder a las necesidades de gestión de los centros a tres grandes niveles: gestión administrativa y académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de mediación del aprendizaje.

Las plataformas virtuales también llamadas [IMS](#), [LMS](#), [EVEA](#), [LCMS](#) se presentan en un gran número gratuitas, semi-gratuitas que dan la opción de convertirse en un servicio premium con poca inversión y otras privativas. Muchas de estas en un principio eran de acceso gratuito, pero sólo para realizar pruebas.

Luego, se vendieron de forma privada con otros nombres entre los docentes de instituciones educativas como escuelas, colegios universidades, centros de estudios y demás.



[Moodle](#) es una de las plataformas de código abierto más reconocidas en el ámbito de la educación virtual y como puede ser de gran utilidad a la hora de realizar tus clases en línea, se plantea de forma sencilla su funcionamiento básico. Es una plataforma de aprendizaje gratuita que permite a los docentes crear o personalizar su sitio web con todo el contenido educativo que tienen para ofrecer. Algunas de sus características son: Diseño personalizado, variedad de actividades y herramientas, interfaz de fácil uso, manejo y gestión administrativa, organización de cronogramas, organización de archivos, material y seguimiento a estudiantes.

Algunas de las funciones más importantes de esta plataforma son: configuración de curso. Es posible crear cuantos cursos se requieran, además de agregar el material que se necesite. Un docente puede tener varios cursos a su cargo y realizar clases en colaboración con otros docentes.

Inscripción de estudiantes. Este proceso se reconoce como matriculación y es distinto a la identificación de los estudiantes porque sucede cuando éstos han ingresado a la plataforma. Existen distintos métodos para que un estudiante sea inscrito: por cuenta propia, con ayuda del docente a cargo o como invitado al curso.

Tareas. Moodle ofrece distintas clases de tareas que acompañan el desarrollo de una clase, entre estas: redacción de textos dentro de la plataforma, envío de archivos enlazados, foros y cuestionarios, entre otros.


Exámenes. Esta plataforma admite distintas formas de evaluar, entre estas, exámenes cortos o tests, exámenes extensos, cuestionarios y exámenes por parejas o grupales.







Evaluaciones y valoraciones. La realimentación es un proceso que el docente puede realizar luego de la consignación de las tareas, las evaluaciones y los procesos de cierre de módulo. El docente puede hacerlo a través de una caja de comentarios que lleva el mismo nombre y cuya admisión ha sido previamente autorizada por los administradores de la plataforma.




Moodle es una plataforma muy completa si se desea realizar uno o varios procesos de formación. Allí, es posible personalizar el espacio de trabajo y supervisar a los estudiantes. Sin embargo, al tener tantas funciones y formas de trabajar, es conveniente, para aprovechar todos los beneficios, practicar el diseño dentro del ambiente de trabajo de la plataforma. En el enlace: https://youtu.be/dkyy0mlOe_wse encuentra información complementaria.






También, se puede decir que Moodle es una de las aplicaciones informáticas que sirve de base a la educación virtual, es uno de los software, más competentes para el desarrollo de la educación virtual o e-learning. Ofrece las herramientas necesarias para crear un curso al que el estudiante podrá acceder cómodamente desde cualquier ordenador. Esta aplicación informática se trata de un software libre con particularidades similares a las de Blackboard y otras plataformas privadas. Moodle es el acrónimo de Modular Object - Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular).

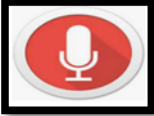





Cuadro 7
Algunas herramientas tecnológicas con fines educativos

Tipo	Nombre	Descripción
Presentaciones	<p data-bbox="511 1556 672 1589">Power Point</p> 	<p data-bbox="743 1556 1385 1894">Su forma de trabajo se fundamenta en diapositivas que funcionan como hojas o páginas que contendrán los elementos que se quieren presentar: texto, imágenes, música y animaciones. Así, la creatividad del usuario resulta decisiva para que las presentaciones sean atractivas y consigan mantener la atención del receptor dictando una clase, haciendo un lanzamiento de un producto o comunicando una idea. Es una herramienta de aprendizaje muy intuitivo. Permite compartir archivos de forma muy versátil (pdf, jpg, entre otros).</p>

	<p>Prezi</p> 	<p>Es una herramienta de presentaciones en línea, cuenta con varias plantillas (gratuitas y privativas) prediseñadas para que los usuarios incorporen recursos y personalicen las presentaciones. Cuenta con un método de visualización que permite conectar los distintos puntos de un esquema y recorrer visualmente de unos a otros. Funciona de una manera más parecida a la visión humana, moviendo los ojos al siguiente punto o ramificación: se crean relaciones espaciales entre los contenidos. El sistema de presentación continuo de Prezi logra mantener la atención de la audiencia.</p>
	<p>Slideshare</p> 	<p>Permite elaborar presentaciones completamente estáticas. Sólo es posible desplazar contenido. Funciona en línea como un repositorio de información, por lo que representa una base de datos con todos los elementos de búsqueda. De esta manera la presentación quedará almacenada y clasificada para ser ubicada por el motor de búsqueda.</p>
	<p>Canva</p> 	<p>Permite trabajar con un asistente o directamente desde el editor. Este programa es muy sencillo de usar. Las imágenes son de excelente calidad. Se trata de uno de los programas más utilizados para crear gráficas para redes sociales, tarjetería y presentaciones en línea. Entre las ventajas del trabajo con Canva se tiene que cuenta con imágenes gratuitas, ofrece diferentes formatos y medidas, permite descargar la presentación en formatos de impresión, es una herramienta colaborativa.</p>
Esquemas y diagramas	<p>Luciddchart</p> 	<p>Es un programa que ayuda a los usuarios a bosquejar y compartir diagramas de flujo profesionales, ofreciendo formatos prediseñados, desde procesos de lluvia de ideas hasta administración de proyectos.</p>
	<p>MindMeister</p> 	<p>Es una herramienta para generar mapas mentales en línea que facilitan la captura, desarrolla y compartir ideas de forma gráfica. Tiene muchísimos usuarios (para julio de 2021 el sitio oficial reportó más de 10 millones de personas). Esta aplicación permite generar lluvias de ideas, tomar notas, planificar proyectos y realizar tareas que requieren de esquemas. MindMeister además está basado totalmente en la web, por lo que no se necesita descargar ni actualizar.</p>
Almacenamiento	<p>Dropbox</p> 	<p>Es una herramienta que permite sincronizar archivos a través de un directorio virtual o disco duro virtual en la red. Esto permite disponer de un disco duro o carpeta virtual de forma remota y accesible desde cualquier ordenador en el mundo. Es lo mismo que tener una memoria stick o Pen drive USB pero alojado en Internet de tal forma que se puede tener toda la información que deseemos en la red y con ello siempre disponible desde cualquier PC en cualquier parte del mundo.</p>

	<p>Google Drive</p> 	<p>Es el servicio de almacenamiento de datos en internet que provee Google en su versión gratuita e incluye una capacidad de almacenamiento 15 GB. Este servicio funciona como un paquete de Windows Office on línea, que permite crear carpetas para almacenar y subir archivos de cualquier tipo. Producir y modificar documentos en línea en diferentes formatos de procesador de textos, planillas de cálculo, pdf, editor de diapositivas. También se pueden elaborar formularios para encuestas, exámenes; así como editar e insertar dibujos e imágenes.</p>
	<p>OneDrive</p> 	<p>Es el servicio de almacenamiento en la nube de Microsoft, lo que lo convierte en una herramienta de utilidad para guardar y emplear o descargar documentos, vídeos, música o cualquier archivo que el usuario necesite guardar. Es una plataforma que permite además compartir estos archivos con posterioridad y tener acceso desde cualquier dispositivo. Mediante OneDrive se puede crear un documento y editarlo sin necesidad de guardarlo en un USB o enviarlo a una dirección de correo electrónico para su edición. Los programas que puedes utilizar para ello, son los que contiene el paquete de Microsoft Office: Word, Excel, Power Point y OneNote.</p>
	<p>Mega</p> 	<p>Es un servicio de almacenamiento en la nube que se utiliza para guardar, compartir o intercambiar archivos de forma libre. Se puede acceder a ellos desde Windows, Mac OS X, Linux o desde cualquier dispositivo móvil con internet. Es la versión mejorada de Mega Upload, servicio de alojamiento de archivos creado por el informático Kim Dotcom en el año 2005. El principal avance de MEGA consiste en que, al subir el archivo o carpeta, la información queda totalmente encriptada mediante el sistema cifrado RSA 2048 bits, que sólo controla el usuario a su entera discreción. Tiene la opción de usar en ordenadores o teléfonos inteligentes.</p>
	<p>Adobe Acrobat</p>	<p>Es una de las aplicaciones de PDF de la que fue pionera Adobe Systems. Este software permite ver archivos PDF fuera de línea y en línea. También permite crear, editar, gestionar e imprimir archivos PDF con facilidad. La interfaz de usuario de Adobe Acrobat tiene tres vistas: Inicio, Herramientas y Documento. A su vez, la vista documento puede tener dos interfaces: interfaz de documento único (se visualiza un documento a la vez) o interfaz de varios documentos (interfaz con fichas para visualizar varios archivos PDF).</p>
líneas de tiempo	<p>Timeline</p>	<p>Es sencilla, rápida e intuitiva, facilita la creación de líneas de tiempo paso a paso, organizadas por fechas o hitos. Solo hay que ir situando los hechos destacados sobre el eje temporal e incluir un texto y</p>

		una imagen (opcional). Se puede guardar el proyecto para abrirlo y continuar en otro momento, o descargar el resultado final en PDF. Perfecto para un primer contacto con la elaboración online de ejes temporales y para que los estudiantes aprendan a utilizarlo rápidamente.
	Tiki-Toki 	Trabaja en línea y permite generar líneas de tiempo en tres dimensiones. Facilita la inclusión de imágenes y vídeos, y compartirla. Cada línea de tiempo posee su propia URL. Se pueden diferenciar categorías mediante colores. Hay una versión que es gratuita, pero también tienes varias opciones de pago.
Videos	YouTube	
	Vimeo	
	Animoto	
	Powtoon	
	Knovio	
Comunicaciones	Skype . 	Es un software que permite comunicarte con las personas que tengan instalada la misma aplicación. Está diseñado tanto para conversaciones entre dos personas como para conversaciones grupales. Entre las principales características de Skype están: llamadas de audio y videollamadas de alta definición, mensajes inteligentes, pantalla compartida, grabación de llamadas y subtítulos en directo, llamadas a teléfonos, conversaciones privadas.
	Zoom 	Plataforma para video y audioconferencia, colaboración, chat y seminarios web en dispositivos móviles, computadoras de escritorio, teléfonos y sistemas de sala. La utilidad de Zoom se resume en tres grandes características: reuniones individuales, videoconferencias grupales, uso compartido de pantalla.
	Google Meet	
Audios	Sound Cloud 	Plataforma de audio abierta más grande del mundo, impulsada por una comunidad conectada de creadores, oyentes en el futuro de la cultura. Permite crear podcasts de lecciones, comentarios de tareas o proyectos para que puedan ser consultadas más tarde, facilita la evaluación de prácticas, tareas o exámenes en asignaturas relacionados con el aprendizaje musical. Cuenta con el apoyo para practicar la pronunciación de textos.
	Audio recorder	Programa para la grabación de audios (sonidos) que facilita al usuario grabar audio desde dispositivos

		<p>como micrófonos, webcams, tarjetas de sonido, como de aplicaciones como Reproductores multimedia o Navegadores de Internet, entre otras.</p>
	<p><u>Google Podcast</u></p> 	<p>Herramienta para escuchar y descubrir podcast ofreciendo una experiencia más personalizada e intuitiva a los usuarios. Es gratis, básica, sencilla y bien diseñada. Al utilizar la aplicación para podcasts de Google, los usuarios recibirán sugerencias de contenido alineados con sus preferencias. Será muy fácil que te conozcan más personas y puedas incrementar tu popularidad. El objetivo principal de Google para crear su propio directorio de podcasts es difundir los archivos de audios para que cada vez sean más personas las que puedan acceder a ellos. Google Podcasts trabaja de la mano con inteligencia artificial para difundir el contenido de los creadores. Así logra identificar los gustos de los usuarios y sugerir opciones que puedan adecuarse a sus preferencias.</p>
		<p>Sirve como canal de comunicación, para resolver dudas y compartir información, en el área educativa, compartir información y consejos entre varios colaboradores, proporcionando información para estudiantes. También se puede decir que, un blog es una página web en la que se publican regularmente artículos cortos con contenido actualizado y novedoso sobre temas específicos o libres. Espacio para expresar tus ideas, intereses, experiencias y opiniones.</p>
		<p>Herramientas colaborativas, en cuya construcción pueden participar varios usuarios a la vez. En el campo educativo, las wikis permiten trabajar, investigar y desarrollar contenidos por parte de los estudiantes, abriendo un nuevo canal bidireccional de comunicación y aprendizaje.</p>
	<p>Repositorios</p> 	<p>Son sistemas de información que preservan y organizan materiales científicos y académicos como apoyo a la investigación y el aprendizaje, a la vez que garantizan el acceso a la información. La palabra española repositorio procede del latín repositorium, que significa armario o alacena. Por lo tanto, los repositorios de instituciones educativas contienen documentos, como por ejemplo tesis y las revistas electrónicas de acceso abierto, los cuales constituyen vehículos fundamentales para la difusión del conocimiento producido en las instituciones</p>
	<p>Buffer feedy</p> 	<p>Aplicación que permite programar la publicación de mensajes al mismo tiempo en todas las redes sociales. Se presenta para computadores y dispositivos inteligentes. Permite organizar y compartir los artículos mediante un simple clic de ratón, se agrega a la cola de publicaciones programadas de Buffer, las noticias que llaman la</p>

		<p>atención y se quiere publicar. Hasta ahora, Buffer se podía instalar como extensión de navegador en Firefox, Chrome y Safari. Comparte en las redes sociales más populares como por ejemplo Twitter, Facebook, o LinkedIn. También cuenta con aplicaciones para iPhone y Android, y el servicio gratuito te ofrece estadísticas o incluso permite que varios</p>
	<p>Slido</p> 	<p>Permite a los planificadores de eventos y gestores de reuniones dar voz a la audiencia y hacer que sus eventos sean atractivos con encuestas y cuestionarios en vivo y a los usuarios les facilita agrupar las principales preguntas para generar conversaciones significativas, involucrándolos con encuestas en vivo, captando valiosos datos de eventos.</p>
	<p>Testmoz</p> 	<p>Es una herramienta realmente útil y práctica para hacer evaluaciones es posible compartir con los estudiantes usando un enlace, además de generar una contraseña para revisar los resultados. Sirve para crear cuestionarios y evaluaciones en línea. La principal ventaja es que no se debe descargar ni requiere registro por parte de los estudiantes y es gratis. Su interfaz es muy sencilla y de fácil uso. Brinda la posibilidad de realizar cuatro tipos de pregunta: opción múltiple, verdadero/falso, única opción y llenar el espacio. Para realizar un cuestionario solo se debe asignar un nombre y una contraseña al mismo y brinda una URL para acceder a éste. Cuando esté publicado y los estudiantes lo hayan contestado el docente podrá acceder a un reporte detallado de las respuestas.</p>
	<p>google forms</p> 	<p>software de administración de encuesta</p>
	<p>bots</p> 	<p>Programa que realiza tareas repetitivas, predefinidas y automatizadas. https://www.youtube.com/watch?v=pDwbU5Xt-dQ</p>

Fuente: Elaboración propia (2022)

UNIDAD III

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA EDUCACIÓN CRISTIANA

Mejor son dos que uno, porque tienen mejor paga por su trabajo. 10 Porque si caen, el uno levantará a su compañero, pero, ¡ay del que está solo!, porque cuando caiga no habrá otro que lo levante. 11 También si dos duermen juntos, se calentarán mutuamente; pero, ¿cómo se calentará uno solo? (Eclesiastés 4:9-12)



Presentación	Link vídeo alusivo al contenido de la unidad de estudio
Se trata de entender la nueva relación que tienen hoy en día, en el marco de la sociedad del aprendizaje, tanto los contenidos, la didáctica y las nuevas tecnologías que aplicadas al campo de la educación cristiana van a potenciar el aprendizaje de las escrituras.	https://www.youtube.com/watch?v=23WWQFc2W2o https://www.youtube.com/watch?v=hF40oTQNem4

Tecnodidáctica

Rodriguez y Zhinin (2021:54) combina diversos métodos, técnicas, estrategias y recursos de aprendizaje con aplicaciones web a fin de estructurar actividades en ambientes multimodales para el cumplimiento de intenciones formativas que permiten desarrollar contenidos y evidencias al integrar la tecnología y la didáctica.

Conjunto de conocimientos, aplicaciones, dispositivos y herramientas tecnológicas (empleo de ordenadores, Internet, teléfonos móviles, tabletas o pizarras digitales) aplicadas al ámbito de la educación que permiten al docente planificar y optimizar el proceso de mediación del aprendizaje.

González (2020) Modelo de uso que integra la tecnología y la didáctica, conectando los contenidos de aprendizaje con los intereses, necesidades, expectativas y pasiones de los actores educativos para aplicarlos en diferentes ámbitos y contextos con lo cual se destaca su flexibilidad, adaptabilidad y recursividad para generar propuestas educativas de empoderamiento de quien aprende centradas en el uso más que en el manejo de las tecnologías.

El [estilo de aprendizaje multimodal](#) sugiere facilitar un concepto o tema empleando varios modos, ya que al involucrar la mente en múltiples estilos de aprendizaje al mismo tiempo, las personas experimentan un método que se adapta colectivamente a todos. De allí que los docentes deben de forma consciente seleccionar herramientas que propicien la educación multimodal, apoyándose para ello en la tecnodidáctica.

En este orden de ideas, las tecnologías actuales aplicadas a la educación han traído consigo una nueva forma de escritura, que han generado un cambio novedoso y facilitador para la comprensión de la lectura, denominada [hipertexto](#) que comprende el conjunto de documentos que se relacionan entre sí a través de palabras clave está estructurado básicamente en dos partes esenciales: nodos y enlaces, lo cual trae aparejado consigo otros términos que de manera ilustrativa se presentan a continuación

Cuadro 8
Definición de Términos Básicos

Término	Definición
Multimedia	combina la imagen, el texto, el sonido y otros elementos para un contenido interactivo
Hipermedia	Producción de contenidos comunicativos por medio de varios soportes (imagen, video, texto, mapas). Combina el hipertexto (el que usamos en internet para la búsqueda de información y para enlazar archivos multimedia u otros sitios) con el multimedia.
Crossmedia	La producción de contenidos comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas. Es una producción integrada. Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos. El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de

	proyecto.
Transmedia	Involucran distintas plataformas, distintos lenguajes y distintos sistemas de significación (verbal, icónica, audiovisual, interactiva). Por lo tanto, se habla de una nueva narrativa.

Fuente: Flores (2019)

Holgun (2013) explica que el empleo de la tecnodidáctica en la educación cristiana involucra tres procesos: información + comunicación = formación, los cuales se describen en el cuadro 9, a continuación

Cuadro 9
Tecnodidáctica en la educación cristiana

Información	Comunicación	Formación
-Contenidos (Curación)	-Tutor	-Estudiante
Diseñados bajo un modelo Tecnodidáctica	Interacción con el docente y entre los estudiantes mediante canales síncronos y asíncronos	Proceso que facilita la comprensión -Interpretación -Argumentación -Apropiación
-Impresa -Digital -Visual -Auditiva -Audiovisual	-Correo electrónico -RRSS -Plataforma educativa	https://quizlet.com/es https://www.udutu.com/ https://www.blackboard.com/ https://www.google.com/maps https://animoto.com/ https://filmora.wondershare.net/ https://www.blogger.com/ https://www.slideshare.net/

Fuente: Holgun (2013)

Al respecto, Sepúlveda (2015) enfatiza que “se deben integrar las tecnología a las clases bíblicas, como medio de apoyo, manteniendo en el centro los contenidos y las actividades para el desarrollo de conocimientos y habilidades asociadas a la Palabra de Dios”. En este orden de ideas, Warlick afirma que se necesita la tecnología en cada aula y en las manos de cada estudiante y de cada docente, porque es el bolígrafo y el papel de los tiempos actuales y el lente a través del cual se experimenta el mundo”. Existen diferentes herramientas digitales que se pueden utilizar para aprender. No es necesario utilizarlas todas, sino que la conozca y seleccione aquéllas que se adapten mejor a su forma de aprender. Escoger la técnica y la herramienta adecuada, aumentará las probabilidades de éxito en los estudios.

Cuadro 10 Herramientas Tecnológicas Educativas

Herramienta	Descripción
Editores de texto	Permiten tener apuntes, ampliarlos, subrayarlos, compartirlos, entre otros. En algunos, los contenidos se guardan creando una cuenta en el propio editor, en otros casos, se guardan en el navegador y los puedes exportar a otras plataformas de almacenaje de datos online. Algunos ejemplos son Google Drive, Zoho, Hocom, StackEdit, Office, Simplenote, Evernote y Squid.
Pósteres interactivos	Sirven para crear un póster que puede ayudarte tanto para realizar un trabajo de clase, como para acumular información (vídeos, textos, mapas conceptuales...) que pueden ser muy útiles y efectivos en tus estudios. Algunos de ellos son Glogster, Padlet, Popplet, Mural, Genially y Canva.
Videos	Los videos educativos permiten ampliar la información sobre una temática o entenderla mejor. Entre los sitios más visitados están Khan Academy, Youtube, Educatube, Educatina, Academic Earth y TED Talks.
Podcast	Las aplicaciones de podcast ofrecen multitud de contenidos educativos en una amplia gama de temáticas y formatos como entrevistas, tertulias, narraciones de textos, etc. Spotify, Apple Podcasts, Google Podcasts, Ivoox y Storytel, son algunas de las plataformas más solicitadas.
Plataformas de almacenaje de datos online	En estos espacios puedes guardar diferentes tipos de documentos y compartirlos. Como ejemplos tenemos Dropbox, Google Drive, Box, iCloud y Evernote.
Redes sociales	Te permiten estar siempre conectado con los demás. Esta comunicación puede ser también útil en el momento de estudiar y compartir dudas. Además, muchas instituciones actualmente las usan para la educación online. Como ejemplos tenemos a Twitter, Facebook, Whatsapp, Instagram y Telegram.
Plataformas de videoconferencia	Existen muchas herramientas que permiten la comunicación multidireccional en directo para realizar reuniones grupales, trabajar de manera colaborativa y ofrecer estudios online. Podemos mencionar a Zoom, Classroom, Google Meet, Skype y Microsoft Teams.
Mooc	Son una modalidad de formación online que se caracterizan por ser cursos en línea masivo y abiertos, es decir, diseñados para ser impartidos a un gran número de alumnos a la vez y gratuitos. Una formación que te permite actualizar tu currículum y especializarte en sectores específicos. Dado el auge que han experimentado este tipo de cursos, han ido apareciendo iniciativas privadas, que con la colaboración de grandes expertos de cada materia, profesores de las más prestigiosas universidades de Estados Unidos, se han convertido en grandes éxitos como son los casos de Udacity y Coursera.
E-Learning	Teleformación, formación on-line, enseñanza virtual, aquellos procesos de mediación del aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el estudiante pasa a ser el centro de la formación, al tener que autogestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros.
Bots interactivos	Software o programa informático que se sirve de la inteligencia artificial (IA) para realizar tareas automatizadas a través de internet como si se tratase de un ser humano.

Fuente: Venegas (2021)

Herramientas para el estudio de la palabra

Los avances tecnológicos facilitan en gran manera el estudio bíblico, un ejemplo de ello son las aplicaciones para el celular, ipad y tabletas. Dentro de los programas más utilizados al día de hoy, se encuentran los siguientes:

Cuadro 11

Herramientas Tecnológicas Educativas Cristianas

Herramienta	Descripción
You Version	Posee más de varias versiones bíblicas, planes de lectura, herramientas para realizar anotaciones y marcar versículos. También, funciona como una red social, por medio de la cual es posible contar con seguidores, crear imágenes con versículos (que pueden ser publicadas) y dejar comentarios.
Blue Letter Bible	Esta aplicación brinda la posibilidad de realizar una lectura bíblica mediante el sistema auto-scroll, por medio del cual los pasajes pueden ser estudiados sin necesidad de realizar cambios de página. El programa a la vez, permite acceder a concordancias en griego y hebreo mientras se cuenta con conexión a internet.
Biblia.is:	Esta aplicación, permite la creación de notas, compartir versículos, tener seguidores y seguir a otros, además existe la posibilidad de enlazarla con Facebook y Twitter. Otra opción que brinda este programa, es la oportunidad de ver películas por medio del sistema The Jesus Film
https://online.bibliadeestudio.org/	Con BibliaDeEstudio.org usted puede profundizar en la Biblia de modo académico y contemporáneo.
https://es.ligonier.org/	página web donde ofrece series y artículos sobre diversos temas bíblicos
https://www.lifewayequipa.com/	Este ministerio provee cursos gratuitos que incluyen evaluaciones sencillas para reforzar tu entendimiento de cada materia.
https://www.coalicionporelevangelio.org/cursos/	Publica semanalmente artículos, videos, y podcasts. Pero, además, en los Cursos Coalición encontrarás material que te ayudará a profundizar más en temas de teología práctica, teología pastoral, doctrinas bíblicas, estudios bíblicos, e historia de la Iglesia. Te sorprenderá la cantidad de recursos disponibles.
https://www.youtube.com/c/BibleProjectEspa%C3%B1ol	(Proyecto Biblia) tiene un canal en YouTube en español donde presenta videos creativos que proveen un resumen y explican el trasfondo de cada libro de la Biblia. Además, podrás encontrar miniseries sobre cómo leer la Biblia, estudios de palabras bíblicas, y seres espirituales.
https://www.gracia.org/	El legado de más de 50 años en la predicación del pastor John MacArthur está disponible en español. La página web de Gracia a vosotros contiene sermones que estudian verso por verso todo el Nuevo Testamento y varios libros del Antiguo. Además, incluyen transcripciones de los sermones.
Accordance	Incluye la posibilidad de ver simultáneamente diferentes versiones y traducciones de la Biblia. Los eruditos y los

	usuarios interesados pueden hacer una referencia cruzada de una traducción moderna con el griego o hebreo original y obtener más información sobre lo que dice la Escritura. Al hacer clic en el texto, se abrirán otras funciones dentro de la aplicación, incluyendo impresionantes visualizaciones de datos, gráficas e incluso mapas en 3D.
Glorify App	La aplicación incluye lecturas bíblicas diarias, devocionales, reflexiones y comentarios, así como la capacidad de leer, resaltar y anotar partes de la Biblia. También hay pensamientos para el día, oraciones, declaraciones y un amplio contenido de audio para cualquier momento que estés atravesando en tu vida. Hemos incluido un espacio para tomar notas y escribir un diario mientras lees la Biblia también puedes escuchar música especialmente seleccionada para ti, mientras lo haces.
Logos	Es un poderoso kit que te permite buscar información y referencias en toda su biblioteca, así como funciones integradas de planificación de estudios y sermones. Para aquellos que solo quieran un software bíblico para uso casual, la versión básica es gratuita. Si deseas una colección de recursos fundamentales y algunas funciones adicionales, el precio aumenta y continúa aumentando en la medida que se adicionen más recursos.
https://www.bibliatodo.com/	Página web multirecursos
https://pesquisa.biblia.com.br/dicionario/?lang=es-AR	Diccionario
https://www.stepbible.org/	Está disponible en línea para usar con tu navegador o también puedes descargar la aplicación si no cuentas con buen internet. te abre la posibilidad de acercarte a las Escrituras en los idiomas originales (hebreo, arameo y griego).
https://biblehub.com/	Presenta herramientas de estudio de actualidad, griego y hebreo, además de concordancias, comentarios, diccionarios, sermones y devocionales.
https://www.missionhub.com/	Permite elegir entre cuatro tipos de pasos: orar, cuidar, compartir y relacionarse. También puedes crear tus propios pasos de fe y MissionHub te los recordará.
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.estudios.biblicos.profundos&hl=es_HN	La aplicación de Estudios bíblicos diarios es una herramienta de apoyo y consulta para predicar y estudiar la palabra de Dios. Reflexiones cristianas muy útiles para todo cristiano
https://play.google.com/store/apps/details?id=org.cru.soularium&hl=en&gl=US	Abre una ventana al alma. Debido a que las imágenes se conectan profundamente con nuestras emociones, nos permiten entablar conversaciones significativas sobre la vida y Dios.
https://play.google.com/store/apps/details?id=biblia.explicada&hl=en_US&gl=US	Trata de explicar las escrituras de modo que cualquiera pueda entenderla. Una de las funciones que tiene es que se muestra el significado de algunas palabras que no son

	de uso diario y que podrían dificultar el entendimiento del texto que se presenta. Adicionalmente, puedes escribir notas directamente en la aplicación para facilitar tu estudio. Otra de sus funciones es la opción de escuchar la biblia en vez de leerla lo que da una excelente opción para personas que quieren aprovechar cualquier momento para estudiar la biblia mientras hacen otra cosa. Y si tienes problemas de conexión, no te preocupes, esta app te permite leer la biblia sin necesitar internet.
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobincube.preguntas_de_la_biblia.sc_D8BR7P&hl=en_US&gl=US	En esta aplicación puedes buscar respuestas a interrogantes con respecto a ciertas experiencias de la vida basadas en lo que las escrituras se refieren. Además de esto, la app te brinda herramientas para ayudarte a entender las palabras que se usan gracias a su diccionario de teología. Junto a esto, te explica cuál es la mejor manera en la que puedes estudiar la Biblia de modo que sea más sencillo entender las escrituras
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alexander_menjivar.Cuanto_Sabes_de_la_Biblia	Cuanto Sabes de la Biblia es una de las Aplicaciones para Estudiar la palabra más entretenida, ya que te permite poner a prueba lo que has estado leyendo en el libro sagrado y a su vez, hacer que tu hijo se interese en aprender para poder ganar.
https://play.google.com/store/search?q=5000+Preguntas+Sobre+la+Biblia&c=apps	Es una trivia que incluye un cuestionario de cada libro y tema disponible en la Biblia. Para ello, tienes que seleccionar el libro del que deseas ser interrogado y la app te proporcionará una serie de preguntas relacionadas con la lectura de esos pasajes.
https://www.templonuevavida.ca/category/estudios/	Página web de estudios bíblicos
https://palabrasbiblicas.learnnn.com/cimientos-biblicos	Este es un curso de 15 lecciones. Le mostrará lo más destacado de la Biblia, el mensaje de Dios para usted. Un curso con un mentor personal. Cada lección es seguida por preguntas. Cuando esté disponible, obtendrá un mentor en línea que verificará sus respuestas y a quién puede hacer preguntas de seguimiento. Por lo general, su mentor responderá a su lección en un plazo de 24 a 48 horas. Le aconsejamos que tome una o dos lecciones al día. Esto le permitirá reflexionar profundamente sobre el contenido espiritual de las lecciones, y desarrollar una relación con su mentor para hablar sobre sus preguntas y su vida espiritual. Lo mejor es que utilices varias semanas para realizar todo el curso. Al final del curso, recibirá un certificado si su progreso ha sido satisfactorio para su mentor.
https://www.rhemabooks.org/es/free-christian-books/	Estos libros gratuitos son sencillos, profundos, prácticos y capaces de cambiar vidas. Ideales para jóvenes y adultos; para nuevos creyentes y para los más experimentados.
https://e-sword.softonic.com/	E-sword es una aplicación gratuita que sirve para estudiar la biblia de una manera sencilla y enriquecedora

https://www.bbnradio.org/	Estudios Bíblicos Gratuitos en audio
https://www.bjnewlife.org/	Libros Impresos, Electrónicos y en Audio Gratis
http://www.encinardemamre.com/descargar_programas_de_la_Biblia.html	Web de Recursos Cristianos. Descargar programas cristianos gratis para pc, Software bíblico, programas de la biblia
https://www.pinterest.com/lezamamcarmen/juegos-y-din%C3%A1micas-cristianas/	Juegos y dinámicas cristianas
https://elc.github.io/posts/juegos-biblicos/es/	Juegos Bíblicos para Jóvenes y Adolescentes
https://www.devocionalescristianos.org/2009/07/1500-dinamicas-cristianas-y-juegos-para-toda-ocasion.html	1500 dinámicas y juegos cristianos
https://www.subiblia.com/preguntas-respuestas-biblicas-juego/	50 preguntas bíblicas con respuestas (5 juegos divertidos)

Fuente: Elaboración propia

Además de las apps para teléfonos inteligentes, existe la opción de visitar páginas web y portales electrónicos, con el fin de utilizar diccionarios bíblicos, conocer contextos históricos del antiguo y nuevo testamento y obtener planes de estudio; todo esto, de manera gratuita, en su mayoría.

REFERENCIAS

- Abiu, P. (2017). 20 excelentes herramientas y apps para pastores. Documento en línea. Disponible en: <https://tecnoiglesia.com/2017/08/20-excelentes-herramientas-apps-pastores/>
- Alfonzo, N. (2021). **De la Educación Universitaria Remota a la Educación Multimodal: Una Evolución de los Procesos Educativos en Contexto Postpandemia**. Maracay, Venezuela: UNES
- Alfonzo, N. (2021). Cibercomunidades: Una Vía Para Potenciar Los Saberes Universitarios en el Contexto Postpandemia. **Revista Electrónica Gestión Educativa**. Marzo. Documento en línea. Disponible en: <https://gestioneducativa.ar/>
- Análisis Softonic (2021). **E-sword, estudia la Biblia cómoda y gratuitamente**. Documento en línea. Disponible en: <https://e-sword.softonic.com/>
- Aranda, N. y col (2020). **El Líder de la Sociedad 5.0**. Trabajo de grado para optar al título de Magister en Gerencia de la Innovación y el Conocimiento. Colombia, Medellín: Universidad EAFIT
- Ardell, J. (2021). **Entornos personales de aprendizaje (PLE)**. Documento en línea. Disponible en: <https://youtu.be/blzYQlj63Cc>
- Ariza, M. (2017). **Las TIC y las TAC dentro de la educación para comunicadores sociales y periodistas: el nuevo reto del perfil profesional**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.javeriana.edu.co/>
- Balardini, S. (2018). **Tecnologías para el empoderamiento y la participación**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.chicos.net/>
- Boneu, J. (2007). **Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos**. Documento en línea. Disponible en: <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>
- Boyd, J. (2021). **STEPBible: Una herramienta gratis y poderosa para el estudio bíblico**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.coalicionporelevangelio.org/articulo/stepbible-estudio-biblico/>
- Burgos, N. (2022). **Apps para gestionar el tiempo de estudio**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/apps-gestionar-estudio/>
- Cabrera, V. (2019). **La Sociedad del Aprendizaje**. Documento en línea. Disponible en: <https://empresas.blogthinkbig.com/>
- Carranza, A (2021). **Educación Multimodal**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.crehana.com/>
- Chambers, J. (2010). **La sociedad del aprendizaje**. USA: Cisco Systems, Inc. Documento en línea. Disponible en: <https://www.cisco.com/>
- Colegio Indoamericano (2021). Las mejores apps para las clases en línea. <https://blog.indo.edu.mx/mejores-apps-para-escuela-a-distancia>
- Cursos On-line Masivos (2017). **Módulo 1: Combinar Tecnología y Educación - Sentido pedagógico**. Video en línea. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cdM1xagnMY4>
- Echeverría, A. (2014). **Usos de las TIC en la docencia universitaria: opinión del profesorado de educación especial**. Documento en línea. Disponible en: <https://doi.org/10.15517/aie.v14i3.16131>

- Educación 3.0 (2019). **27 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos.** Documento en línea. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- Educación 3.0 (2019). **Cómo crear una nube de tags y sus usos en el aula.** Documento en línea. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/crear-una-nube-tags-las-palabras-mas-usadas-texto/>
- Educrea (2022). **50 de las mejores herramientas gratuitas y online para profesores.** Documento en línea. Disponible en: <https://educrea.cl/50-de-las-mejores-herramientas-gratuitas-y-online-para-profesores/>
- Espinoza, J. Miranda, W. y Chafloque, R. (2019). **Estilos de aprendizaje Vark en estudiantes universitarios de las escuelas de negocios.** Documento en línea. Disponible en: <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a15v7n2.pdf>
- Euroinnova (2021). **Conoce 12 herramientas o aplicaciones tecnológicas útiles para el aprendizaje.** Documento en línea. Disponible en: <https://www.euroinnova.edu.es/>
- Faithlife (2022). **Software Bíblico Logos 9. Tu extraordinario aliado de estudio bíblico y ministerio.** Documento en línea. Disponible en: <https://es.logos.com/>
- Fernández, M. (2021). **Curso Multimodalidad de la Educación.** Modulo I. Venezuela: UNERG
- Fernández, Y. (2021). **Guía de herramientas básicas para estudiantes: 31 apps y webs imprescindibles para ayudarte con los estudios.** Documento en línea. Disponible en: <https://www.xataka.com/basics/guia-herramientas-basicas-para-estudiantes-31-apps-webs-imprescindibles-para-ayudarte-estudios>
- Fleming, N. (1992). **Teaching and Learning Styles: VARK Strategies.** Nueva Zelanda: Christ Church.
- Flores, K. (2019). Multimedia, hipermedia, crossmedia, ¿transmedia?. Documento en línea. Disponible en: <https://www.uic.mx/>
- Franco, A. (2018). **El rol del docente y estudiante en la educación virtual.** Documento en línea. Disponible en: <https://www.compartirpalabramaestra.org/>
- Franco, A. (2020). **La pandemia nos llevó a pensar en una educación 5.0.** Documento en línea. Disponible en: <https://www.utadeo.edu.co/>
- Fundación Innovación Bankinter (2022). **Las 10 herramientas digitales que todo estudiante universitario debe conocer.** Documento en línea. Disponible en: https://www.fundacionbankinter.org/noticias/aplicaciones-para-estudiantes-universitarios/?_adin=02021864894
- Gabelas, J. (2017). **TIC-TAC-TRIC: Comunicar para Educar.** Documento en línea. Disponible en: <https://ined21.com/tic-tac-tric/>
- García, K. (2017). **Educación y uso de herramientas tecnológicas.** Disponible: https://youtu.be/bFT8YVO_Gy8
- Gil, P (2020). Documento en línea. Disponible en: **Cómo construir un mundo mejor con la educación.** Revista Telos 114. <https://publiadmin>.
- Goodfellow, T. (2021). **Las 8 mejores herramientas para potenciar tu estudio bíblico.** Documento en línea. Disponible en: <https://glorify-app.com/es/las-8-mejores-herramientas-para-potenciar-tu-estudio-biblico/>

- Guerrero, S. (2020). **Docencia 5.0-competencias virtuales: la evolución de la docencia**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.lostiempos.com>
- González, M. (2020). **Propuestas Tecnopedagógicas para el Webcente Universitario**. Documento en línea. Disponible en: <https://books.google.co.ve/books>
- Holgun, L. (2013). Herramientas Tecnológicas en la Educación Cristiana. Documento en línea. Disponible en: <https://dokumen.tips/>
- Macías, G. (2020). **La Sociedad del Aprendizaje**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.eluniverso.com/>
- MejoresApp.Net (2021). **Aplicaciones para estudiar la Biblia**. Documento en línea. Disponible en: <https://mejoresapps.net/aplicaciones-para-estudiar-la-biblia/>
- MejoresApp.Net (2021). **Las 4 Mejores Aplicaciones Para El Estudio de la Biblia**. Documento en línea. Disponible en: <https://mundoapps.net/aplicaciones-para-el-estudio-de-la-biblia/>
- Morales, M. (2020). **De las TIC a las TAC a las TEP**. Video en línea. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=NmQD0b_-ws4
- Mosquera, I. (2018). **Los Recursos Educativos Abiertos (REA)**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.unir.net/>
- Mundobytes.com (2021). 7 Aplicaciones Para el Estudio de la Biblia. Documento en línea. Disponible en: <https://mundobytes.com/aplicaciones-para-el-estudio-de-la-biblia/>
- Ojeda, S. (2019). **La Sociedad del Aprendizaje**. Video en línea. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=HgAXBF-sbME>
- Olesberg, L. (2012). **9 herramientas de investigación para el estudio de la Biblia**. Documento en línea. Disponible en: <https://versosbiblicos.net/9-herramientas-de-investigacion-para-el-estudio-de-la-biblia/>
- Ortega, A. (2019). **Sociedad 5.0: el concepto japonés para una sociedad superinteligente**. Documento en línea. Disponible en: <http://www.realinstitutoelcano.org/>
- Parada, J. (2016). **La Tecno-Didáctica de los Contenidos**. Documento en línea. Disponible en: <https://medium.com/@yersonparada>
- Parra, H. y col (2019). Las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC) y la formación integral y humanista del médico. **Revista Investigación educación médica** vol.8 no.31. México. Documento en línea. Disponible en: <http://www.scielo.org.mx/>
- Ramírez, A. (2020). **Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como herramienta didáctica en la gestión formativa del estudiante de Medicina**. TEG para el grado de Magister en Educación Virtual. Colombia: Universidad Cooperativa. Documento en línea. Disponible en: <https://repository.ucc.edu.co/>
- Reig, D. (2013). **TEP-Learning, dando sentido al Aprendizaje en la era web**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.e-volucion.es/>
- Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. **Revista Multi-Ensayos**. N° 6, Volumen 12. Documento en línea. Disponible en: <https://www.lamjol.info/>

- Rodriguez; K. y Zhinin, G. (2021). Estrategias Tecnodidácticas para la comprensión lectora. Documento en línea. Disponible en: <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1794/1/TIC34EB.pdf>
- Sepúlveda, C. (2015). **Cómo ejercer una educación cristiana relevante en la era digital**. Documento en línea. Disponible en: <http://www.revistalafuente.com/>
- Sepúlveda, C. (2020). **Las mejores herramientas para el discipulado y estudio bíblico online**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.coalicionporelevangelio.org/articulo/las-mejores-herramientas-para-el-discipulado-y-estudio-biblico-online/>
- Vaders. A. (2021). **Cimientos Bíblicos**. Documento en línea. Disponible en: <https://palabrasbiblicas.learnnn.com/>
- Vargas, L. (2019). **Siete aplicaciones para profesores y estudiantes con las que puede enseñar o aprender**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.larepublica.co/especiales/especial-educacion-septiembre-2019/siete-aplicaciones-con-las-que-puede-ensenar-o-aprender-2915330>
- Velasco, M. (2017). **Las Tac y los Recursos para Generar Aprendizaje**. Documento en línea. Disponible en: <https://revistas.uv.cl/>
- Venegas, R. (2021). Las TIC en Educación Cristiana. Documento en línea. Disponible en: <https://universidadlogos.education>
- Vidal, M. (2019). **La educación del futuro. Desde 2020 al 2050**. Documento en línea. Disponible en: <https://www.marcvidal.net/>
- Villaescusa, M. (2020). **Metodología Dua: Diseño Universal para el Aprendizaje**. Documento en línea. Disponible en: <https://inspiratics.org/>
- Zambrano, F. (2017). Sociedad del Conocimiento y las TEP. **Revista de Investigación**. Vol. 2, N°. 10, págs. 169-177
- Zambrano, C. (2020). **El profesor debe ser dinámico, histriónico, motivador, observador y sobre todo profesionalmente y académicamente exigente**. Documento en línea. Disponible en: <https://cambridgeinstitute.net/>



Noelia Yaneth Alfonso Villegas

**Postdoctora en Investigación, en Investigación Transcompleja
y en Estudios de Paz y Cooperación, Doctora en Ciencias de la
Educación, Magister en Investigación Educativa, Magister en
Derecho Laboral, Abogada**



978-980-7898-20-1
Escriba es un club que te aprende a escribir.

ISBN: 978-980-7898-20-1



9 789807 189820 1