

ENSAYO

# Educación en la Era del Cambio: La Gestión Tecnológica como Puente al Futuro

*Educating in the Age of Change: Technological Management as a Bridge to the Future*


Elimar Karina Castillo-Medina<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidad Yacambú, Cabudare, Venezuela, email: elimarkc27@gmail.com

 **Recibido:** Enero 8, 2025

 **Aceptado:** Enero 20, 2026

 **Publicado:** Mayo 29/ 2026

 **DOI:** 10.37843/rted.v19i1.646

## RESUMEN

La tecnología educativa se ha consolidado como un bastión de la gestión eficaz de los procesos de enseñanza y aprendizaje. El objetivo del presente ensayo fue abordar, desde la interpretación de distintos autores, la categoría de tecnología educativa, describiendo aspectos que le conciernen, como su evolución histórica, su importancia en la educación actual, los modelos pedagógicos apoyados en la tecnología y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. El presente ensayo se enmarcó en el método deductivo, el paradigma humanista, el enfoque cualitativo de tipo interpretativo y el diseño narrativo tópico. Con base a la literatura revisada se encontró que en Venezuela a pesar de las limitaciones que se presentan para la accesibilidad del total de la población a las tecnologías, se han desarrollado acciones en función de hacer llegar la misma a los estudiantes, a través de programas como Canaima Educativo y Semilleros Científicos, por medio de recursos educativos abiertos, la creación de contenidos y la investigación en robótica educativa, astronomía y ciencias espaciales. Se concluyó que además de considerar los programas mencionados (Canaima Educativo y Semilleros Científicos) que impulsa el Estado venezolano, es relevante que los docentes reflexionen sobre la utilidad de incorporar modelos pedagógicos apoyados con tecnología para desarrollar una gestión efectiva de la educación, que ofrezca a los estudiantes la oportunidad de implementar herramientas tecnológicas que le coadyuvarán a comprender los contenidos y generar escenarios interactivos en un aprendizaje personalizado y al mismo tiempo colaborativo.

**PALABRAS CLAVE:** Tecnología educativa, gestión efectiva, educación actual, modelos pedagógicos.

## ABSTRACT

Educational technology has become a cornerstone of effective teaching and learning. The objective of this essay was to explore the concept of educational technology from the perspective of various authors, describing relevant aspects such as its historical evolution, its importance in contemporary education, pedagogical models supported by technology, and information and communication technologies (ICT) in education. This essay employed a deductive method, a humanist paradigm, a qualitative interpretive approach, and a narrative design. Based on the literature reviewed, it was found that in Venezuela, despite the limitations in providing access to technology for the entire population, efforts have been made to bring technology to students through programs such as Canaima Educativo and Semilleros Científicos, utilizing open educational resources, content creation, and research in educational robotics, astronomy, and space sciences. It was concluded that, in addition to considering the aforementioned programs (Canaima Educativo and Semilleros Científicos) promoted by the Venezuelan government, it is crucial for teachers to reflect on the usefulness of incorporating technology-supported pedagogical models to develop effective educational practices. This would provide students with the opportunity to use technological tools to understand content and create interactive learning environments that are both personalized and collaborative.

**KEYWORDS:** Educational technology, effective management, contemporary education, pedagogical models.

### Cómo citar



Castillo-Medina, E. (2026). Educar en la Era del Cambio: La Gestión Tecnológica como Puente al Futuro. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 19(1), 155-161. <https://doi.org/10.37843/rted.v19i1.646>



## Introducción

La tecnología educativa se ha consolidado como un bastión de la gestión eficaz de los procesos de enseñanza y aprendizaje. El objetivo del presente ensayo fue abordar, desde la interpretación de distintos autores, la categoría de tecnología educativa, describiendo aspectos que le conciernen, como su evolución histórica, su importancia en la educación actual, los modelos pedagógicos apoyados en la tecnología y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Desde esta perspectiva, en el abordaje realizado destacaron las oportunidades significativas para mejorar los procesos educativos, considerando asimismo los retos y desafíos que los educadores deben enfrentar en su implementación.

Cabe destacar, en relación con las mencionadas oportunidades, que durante la pandemia hubo la necesidad de incorporar la tecnología en la educación, lo que emergió en escenarios basados en la multimodalidad. En este sentido, Gayoso et al. (2025) plantean sobre las tecnologías digitales que “...tras su adopción emergente durante la pandemia por COVID-19, se han instalado como parte estructural del quehacer docente” (p.104); pero, al mismo tiempo, es necesario reflexionar sobre la carencia de formación docente y sobre el desarrollo de competencias digitales, tanto en educadores como en estudiantes; además, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2023) señala que “...la tecnología digital ha provocado muchos cambios en la educación y el aprendizaje” (p. 8); no obstante, resalta la necesidad de analizar hasta qué punto ha transformado la educación.

El contexto educativo venezolano enfrenta desafíos significativos en cuanto a la incorporación de tecnologías digitales emergentes, de manera que se facilite una gestión efectiva de la educación, al considerar elementos sustanciales como síntomas del problema, entre ellos, el poco o nulo acceso a la conectividad y a los recursos tecnológicos necesarios, por parte de estudiantes y docentes; así como la ausencia de las competencias necesarias, y sobre todo desde la mirada de la estructura curricular, debido probablemente a la poca inversión en el área tecnológica, además de la carencia de capacitación

permanente del docente, lo que incide en el desarrollo de una educación convencional distanciada de los avances tecnológicos; destacando que, desde hace muchos años se han llevado a cabo programas como el proyecto “Canaima Educativo” impulsado por el Estado a través del Ministerio del Poder Popular para la Educación, además de la robótica escolar, con la finalidad de impulsar y promover el conocimiento y la inclusión digital; por tanto, es relevante reflexionar sobre los alcances que la tecnología ha logrado en la educación, porque el mismo no es total.

El presente ensayo se enmarcó en el método deductivo, que Hernández & Mendoza (2018) definen como la ruta metodológica que “se vale de la lógica o del razonamiento deductivo, que parte de la teoría...” (p.7). En este caso, se partió del argumento teórico de que la tecnología educativa ha coadyuvado significativamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se ubicó en el paradigma humanista, enfocado en el bienestar de los estudiantes y tomando en cuenta el planteamiento de Rogers & Rosenberg (1989), “...se reconoce que el potencial de aprendizaje y el poder de acción residen en la persona...” (p.118). Se asumió un enfoque cualitativo, que, en palabras de Hernández & Mendoza (2018), “...resulta conveniente para comprender fenómenos desde la perspectiva de quienes los viven...” (p.9); de tipo interpretativo, y el diseño se ajustó a un narrativo tópicico.

## Desarrollo

La tecnología educativa, en palabras de Olguín (2015), es “el resultado de las aplicaciones de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las tecnologías de la información y la comunicación” (p.4); lo que permite comprender qué implica el uso de diversas tecnologías para atender la compleja red de situaciones que se presentan en los escenarios educativos y en los relacionados con los procesos inherentes a la educación. Como complemento, se cuenta con el aporte de Pérez (2022), quien expone que la tecnología educativa “se ha asumido en la cotidianidad docente como los recursos o herramientas empleados para apoyar, mejorar o complementar los procesos de enseñanza,

aprendizaje, evaluación o uso aplicado de los conocimientos adquiridos” (p.123), lo que muestra una visión pragmática de la categoría en estudio.

Cabe señalar que, las instituciones educativas deben enfrentar desafíos contemporáneos, como la diversidad de estilos de aprendizaje, la inclusión y la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo laboral en constante cambio, la tecnología se presenta como una solución innovadora que puede implementarse para maximizar el impacto del aprendizaje, por tanto, surge la necesidad de incorporar estrategias didácticas fundamentadas en la tecnología y considerar el desarrollo por ejemplo de la gamificación, uso de herramientas de inteligencia artificial, realidad aumentada y realidad virtual, acompañadas en el contexto de la implementación de metodologías activas.

## *Evolución Histórica de la Tecnología Educativa en Venezuela*

En el contexto venezolano, Rivas (2025) plantea que “En las últimas décadas, la tecnología ha experimentado una evolución vertiginosa, cambiando radicalmente los paradigmas tradicionales manejados en los diferentes campos de la sociedad, entre ellos la educación” (p. 177). Sin embargo, esta evolución ha debido enfrentar diversas situaciones que afectan el acceso pleno a la tecnología por parte de todos los docentes y estudiantes, tal es el caso de la conectividad; ante esta realidad Rosillón (2019), exponía que “los auges tecnológicos en Venezuela son enfrentados por las organizaciones educativas superior como potencialmente peligrosos debido a las debilidades que presenta el país frente el tema tecnológico...” (p. 2); cabe destacar que se manifiesta una brecha digital frente a las nuevas tendencias, y en la actualidad, se muestra cierto recelo a la incorporación de la Inteligencia Artificial en la educación, como tecnología emergente.

En cuanto a la historia de la evolución de la tecnología educativa en Venezuela, Sarell (2022) presenta una reseña en la que resume que, en las últimas décadas del siglo XX, la tecnología en educación se fundamentó especialmente en la televisión y la radio educativa, con el apoyo del Centro Nacional para el mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia (CENAMEC).

Posteriormente, a finales de los 90, se inicia una propuesta para incorporar computadoras en las escuelas, de manera experimental, específicamente a partir de cuarto grado.

Al iniciar el siglo XXI, la evolución de la tecnología educativa da un paso avanzado con la creación de los Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT) y la implementación del proyecto Canaima Educativo a partir del año 2009, que según el Consejo Nacional de Tecnologías de Información (CNTI, 2015); tiene por objetivo “apoyar la formación integral de las niñas y los niños, mediante la dotación de una computadora portátil escolar con contenidos educativos a los maestros y estudiantes del subsistema de educación primaria...”. (párr. 1); atendiendo las escuelas públicas nacionales, estatales, municipales, autónomas y las privadas subsidiadas por el Estado; es necesario señalar que este proyecto tiene dos fases: la primera de ellas desarrollada en el aula con los niños y niñas de primaria; la segunda fase denominada “Canaima va a la casa”.

En la actualidad, el Ministerio del Poder Popular para Ciencia y Tecnología (MINDYT, 2025), viene desarrollando desde el año 2019 el Programa de Semilleros Científicos con dos rutas científicas: la Robótica Educativa y los Encuentros Regionales de Astronomía y Ciencias Espaciales (ERACE). En cuanto a la primera ruta científica, según el Ministerio citado, se promueve la robótica “como herramienta didáctica de enseñanza para niñas, niños y jóvenes, para el desarrollo del pensamiento lógico a través de estructuras de programación” (párr. 2). Para ello promueve las Olimpiadas de Robótica, con la participación de niños, niñas y jóvenes de entre 8 y 19 años, mediante la educación STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas). En lo que respecta a los ERACE, se busca “fomentar y difundir el conocimiento astronómico y las investigaciones espaciales” (párr. 5).

## *Importancia de la Tecnología en la Educación Actual*

Diversos autores manifiestan que la implementación en educación de variadas plataformas digitales, impulsan la utilización de herramientas avanzadas que han facilitado la

personalización del aprendizaje, entre ellos Maisano et al. (2024), quienes manifiestan que estos “...itinerarios de aprendizaje personalizados responden a las necesidades individuales de cada estudiante...” (p. 2); este escenario permite opciones más flexibles que antes, tomando en cuenta el planteamiento de los autores citados, quienes opinan que, tanto docentes, como el alumnado han mejorado de una manera significativa el conocimiento y las competencias en el aprendizaje digital.

Como se ha expresado, la tecnología desempeña un papel fundamental en la educación, al respecto, Riutort & Tur (2025) opinan que facilita “la personalización del aprendizaje y el seguimiento del progreso del alumnado” (p. 3). De este modo, es necesario tener en cuenta que su implementación debe ser efectiva y para lograrlo, los docentes deben recibir una formación específica en el uso de herramientas digitales, aunado a que deben conocer los principios del Diseño Universal de Aprendizaje, que el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2014) presenta como un marco educativo en el cual se reconoce que todos los niños, niñas y adolescentes presentan diversas maneras de aprender y que por medio de la implementación de técnicas de aprendizaje diferenciadas se logran muchos beneficios en el aula.

En opinión de Mendoza et al. (2023), “...en la actualidad las tecnologías se han empoderado del proceso de enseñanza-aprendizaje, porque el empleo de herramientas tecnológicas se considera indispensable para la transmisión de conocimientos y para desarrollar el proceso educativo” (p. 58). Este planteamiento permite interpretar que las tecnologías educativas en la actualidad constituyen una perspectiva que difiere de la educación convencional e incentivan que el estudiante tenga una visión mucho más amplia de lo que desea aprender, creando un ambiente motivacional e inclusivo, adaptándose a las necesidades particulares de los alumnos y a las demandas de los escenarios sociales actuales.

### ***Modelos Pedagógicos Apoyados con la Tecnología***

En lo que respecta a los modelos pedagógicos apoyados por la tecnología, Arilla (2023) expone que, cuando “nos referimos a un modelo de enseñanza y aprendizaje que utiliza la tecnología como

herramienta principal de apoyo” (p. 1). En este sentido, estos modelos en realidad aprovechan las ventajas que ofrecen las tecnologías digitales para mejorar la calidad de la educación, por medio de un mayor acceso a la información y a los recursos educativos; además que incentivan el aprendizaje colaborativo, la personalización del aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales, impulsando la utilización de diversos dispositivos electrónicos como las computadoras, tabletas y teléfonos móviles, además de incursionar en diferentes plataformas en línea y la utilización de variadas herramientas de comunicación, búsqueda de información, edición, creación, análisis, almacenamiento, entre otras funciones.

Entre los modelos pedagógicos apoyados por la tecnología se encuentran: TPACK (Conocimiento del contenido pedagógico tecnológico), TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación) y CAIT (Constructivo, Autorregulado, Interactivo y Tecnológico). En cuanto al modelo TPACK, Koehler & Mishra (2009) señalan que “es una forma emergente de conocimiento que trasciende los tres componentes principales (contenido, pedagogía y tecnología)”. El conocimiento tecnológico pedagógico del contenido es una comprensión que surge de las interacciones entre el contenido, la pedagogía y el conocimiento tecnológico” (p. 66). En este sentido, permite abordar la integración de la tecnología de manera compleja en su interacción con el contenido y la pedagogía, superando el enfoque simplista que la considera superficialmente como un complemento.

Con referencia al modelo TEP, Mota et al. (2025) exponen que este comprende “un conjunto de recursos digitales, como plataformas en línea, aplicaciones móviles y herramientas interactivas, que buscan potenciar la participación de los estudiantes, otorgándoles mayor autonomía en su aprendizaje y promoviendo un enfoque más colaborativo y dinámico en el aula” (p. 397). Las tecnologías involucradas en este modelo fomentan la colaboración y el aprendizaje compartido, impulsando la creación de un saber colaborativo y participativo y vinculándose a la construcción social del conocimiento.

En cuanto al modelo CAIT, Beltrán & Pérez (2010) señalan que este “presenta un tipo de

aprendizaje activo, centrado en el estudiante y compatible con el funcionamiento del cerebro humano” (p. 5). Tiene la particularidad de representar el aprendizaje como una secuencia de seis grandes procesos: sensibilización, planificación, elaboración, personalización, aplicación y evaluación, en los que el pensamiento se involucra en cada uno de ellos.

## Las TIC en Educación

El siglo XXI ha sido testigo de los avances de la tecnología en los diversos espacios de la acción humana, y uno de los sectores impactados ha sido la educación con la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los escenarios educativos, haciendo la aparición del e-learning, el b-learning y el m-learning, así como de plataformas para el desarrollo de aulas virtuales como Moodle, Karoline y algunas que no son *Learning Management System* (LMS), que son sistemas de gestión del aprendizaje, pero que ofrecen la facilidad para el desarrollo de actividades educativas como Google Classroom; aunado a herramientas digitales que propician el aprendizaje.

Es necesario presentar la definición de competencia, entre ellas la que presenta Vasco (2003), quien expone que es “...una capacidad para el desempeño de tareas relativamente nuevas, en el sentido de que son distintas a las tareas de rutina que se hicieron en clase o que se plantean en contextos distintos...” (p. 37). En este concepto se señala una particularidad respecto del carácter innovador de las tareas: en otras palabras, las competencias deben relacionarse con tareas prácticamente nuevas, lo que implica la necesaria capacidad de solucionar y de crear.

En el mismo contexto, Tobón (2007) define las competencias como “aquellas conductas observables y habituales que posibilitan el éxito de una persona en una actividad o función...” (p. 61). De la definición anterior se desprende que las competencias deben representar la praxis de quien las posea; en el caso que trata este documento, se refiere a los docentes que desarrollan su práctica en la modalidad virtual u online. Desde esta perspectiva, Garzón (2021) explica que las competencias que debe poseer un docente para incentivar el aprendizaje mediado por las TIC deben responder a cinco tópicos: tecnológico,

comunicativo, pedagógico, de gestión e investigativo, coincidiendo con la Unesco (2019) en los planteamientos presentados en el Marco de competencias docentes.

Aunado a las competencias, el docente debe contar con las habilidades necesarias, que según Tobón (2007), se refieren a “procesos mediante los cuales se realizan tareas y actividades con eficacia y eficiencia” (p. 77), comprendiendo que la combinación de competencias y habilidades hace el complemento ideal para que el desempeño del docente sea el más efectivo en la consecución de lo planificado en lo concerniente a la construcción de saberes y la concreción de un aprendizaje autónomo, mediado por las TIC en la virtualidad.

El docente debe poseer Competencias tecnológicas, referidas a la capacidad para la correcta selección, así como en la utilización eficiente de las diversas herramientas tecnológicas, para sacar el mejor provecho en las actividades de aprendizaje; además de Competencias pedagógicas para la incorporación de las TIC y la consolidación de nuevas maneras de aproximación a la teoría del conectivismo; de igual manera Competencia de gestión, referida a la capacidad de incorporar de manera efectiva, las TIC en los procesos de planificación, organización, dirección, control y evaluación de los procesos educativos y Competencia investigativa, que gira en el eje de la gestión del conocimiento y desde la dimensión teleológica, generar nuevos conocimientos utilizando las TIC, en función de lograr la transformación del saber y la creación de nuevos saberes.

Desde esta perspectiva, se puede comprender que el docente debe desarrollar un proceso de formación que le permita adquirir las competencias necesarias para implementar las TIC en el marco de la enseñanza y el aprendizaje, con la finalidad de lograr una gestión efectiva de los procesos en el aula y que el estudiante se encuentre motivado a personalizar su aprendizaje desde un contexto participativo y colaborativo, que le permita crear conocimiento a través de estrategias didácticas dinámicas y activas con apoyo de las TIC.

## Conclusiones

Luego de analizar las diversas reflexiones de los diferentes autores consultados sobre la tecnología educativa, se concluye que, el Estado venezolano impulsa programas tecnológicos orientados a lograr un mayor alcance de la población escolarizada, pero es necesario promover la formación de los docentes en el uso de las TIC de manera adecuada y efectiva para que su gestión de los procesos de enseñanza y aprendizaje sea productiva en la creación de recursos educativos digitales, además de considerar relevante que los docentes reflexionen sobre la utilidad de incorporar modelos pedagógicos apoyados con tecnología para desarrollar una gestión efectiva de la educación, que ofrezca a los estudiantes la oportunidad de implementar herramientas tecnológicas que le coadyuvarán a comprender los contenidos y generar escenarios interactivos en un aprendizaje personalizado y al mismo tiempo colaborativo.

La implementación de los modelos pedagógicos con apoyo tecnológico ofrece la oportunidad de propiciar el impulso del pensamiento crítico, aunado al desarrollo de competencias digitales, tanto en los docentes como en los estudiantes, fomentando habilidades que les permitirán el acceso a múltiples escenarios informativos y, sobre todo, la gestión del conocimiento a partir de la participación y la colaboración.

## Declaración de Conflictos de interés

La autora declara que no existen conflictos de interés relacionados con la realización de este estudio ni con la interpretación de sus resultados. Asimismo, manifiestan que no mantienen relaciones personales, académicas ni financieras que puedan influir en el desarrollo ni en los hallazgos de la investigación.

## Declaración de Financiamiento

La autora declara que la presente investigación no recibió financiamiento de instituciones públicas, privadas ni comerciales y que se desarrolló con recursos propios, lo que garantiza la independencia en el proceso de investigación.

## Declaración de Ética

El estudio no requirió aprobación ética, al basarse exclusivamente en revisión de literatura y documentos públicos, sin participación humana ni datos personales identificables. Se garantizó el uso responsable de las fuentes, conforme a principios de integridad académica y rigor científico.

## Referencias

- Arilla, M. (2023). *Modelos pedagógicos tecnológicos*. Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación. <https://go.docentes20.com/rvj7>
- Beltrán, J., & Pérez, L. (2010). CAIT: un modelo de aprendizaje para el siglo XXI. *FAISCA Journal of High Abilities*, 17(19). <https://go.docentes20.com/rvf5k>
- Consejo Nacional de Tecnologías de la Información [CNTI]. (2015). *Servicio Canaima Educativo*. Ministerio del Poder Popular para Ciencia y Tecnología.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2014). *El acceso al entorno de aprendizaje I: entorno físico, información y comunicación*. UNICEF.
- Garzón, C. (2021). Las competencias docentes en el siglo XXI de cara a la virtualidad de la educación con ocasión del Covid-19. *Boletín Redipe*, 10(5), 177-188. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i5.1295>
- Gayoso, S., Servín, A., Zuñiga, M., & Benítez, F. (2025). AIDA-TIC: Propuesta metodológica para integrar tecnologías digitales en itinerarios flexibles e inclusivos en educación superior. *EDUTEC*, (93), 103-124. <https://doi.org/10.21556/edutec.2025.93.4063>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). ¿What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1). <https://go.docentes20.com/rydn>
- Maisano, D., Carrera, G., Mastrogiacomo, L., & Franceschini, F. (2024). Remote STEM education in the post-pandemic period: challenges from the perspective of students and faculty. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, (1). <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00497-8>
- Mendoza, M., De la Peña, G., & Linzán, M. (2023). Tecnologías educativas emergentes para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de tercero Bachillerato en tiempos de pandemia. *Journal Scientific MQR Investigar*, 7(1). <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.54-73>
- Ministerio del Poder Popular para Ciencia y Tecnología. (2025). *Programa Nacional Semilleros Científicos*. MINCYT.
- Mota, K., Moyano, G., Quiñones, J., & Solís, D. (2025). Tecnologías para el empoderamiento y la participación como herramienta en

- la Educación Superior. *Revista Multidisciplinaria Voces de América y el Caribe*, 2(1). <https://doi.org/10.69821/REMUUVAC.v2i1.125>
- Olguín Guzmán, E. (2015). *Generalidades de la Tecnología Educativa*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. <https://go.docentes20.com/r7ez7>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. Unesco.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco]. (2023). *Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?* Unesco.
- Pérez, L. (2022). Tecnología educativa en América Latina. *EDUTECA*, (81), 122-136. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2539>
- Riutort, M., & Tur, G. (2025). Creación de juegos digitales sobre el ODS14 para la Educación Primaria siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje. *Innovación Educativa*, (35). <https://doi.org/10.15304/ie.35.10738>
- Rivas, R. (2025). La Tecnología Educativa: Evolución, Impacto y Desafíos en la Educación Venezolana. *Revista Internacional Tecnológica Educativa Docentes 2.0*, 18(2). <https://doi.org/10.37843/rted.v18i2.645>
- Rogers, C., & Rosenberg, R. (1989). *La persona como centro*. Herder.
- Rosillón-Olivares, K. (2019). Transformación digital de la educación: tendencias que plantea la tecnología educativa para la educación superior 4.0 en Venezuela. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 146-149. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.22>
- Sarell, J. (2022). Acercamiento a la Historia de La Evolución de la Tecnología Educativa en Venezuela. *Areté. Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*, 8(16). <https://doi.org/10.55560/arete.2022.16.8.4>
- Tobón, S. (2007). *Formación basada en competencias: Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Universidad Complutense de Madrid. <https://go.docentes20.com/rg88>
- Vasco, C. (2003). Objetivos específicos, indicadores de logros y competencias ¿y ahora estándares? *Educación y Cultura*, 62, 33-41. <https://go.docentes20.com/r397>