

Definición

Las herramientas digitales en educación son las **aplicaciones, plataformas y recursos tecnológicos diseñados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.**

Integran contenidos multimedia, mecanismos de evaluación y funciones de personalización que adaptan la experiencia formativa a las necesidades individuales del alumnado.

”

(Josué et al., 2023)

Definición

las herramientas digitales abarcan desde sistemas de gestión del aprendizaje, entornos virtuales de enseñanza y simuladores, hasta aplicaciones móviles, repositorios de recursos educativos abiertos y herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica.

”

(Padilla et al., 2023)

Distinción

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) representan una **evolución** en el uso educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), orientando su potencial hacia la **mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y la construcción significativa del conocimiento**.

Las TIC se centran en el **acceso, gestión y transmisión de información**.

Las TAC ponen el acento en el **uso pedagógico de la tecnología para favorecer aprendizajes activos, colaborativos y contextualizados**

(Lozano, 2011; Rojas Carrasco et al., 2023)

Las herramientas digitales en educación son un conjunto heterogéneo de mediaciones tecnológicas cuya potencia transformadora depende de decisiones pedagógicas, condiciones de equidad y marcos institucionales que orienten su uso hacia la construcción significativa del conocimiento y la inclusión educativa.

(Area Moreira, 2009, p. 49)

Las TIC no tienen efectos mágicos ni generan automáticamente innovación educativa.

(Area Moreira, 2009, p. 49)

Conoce a...

2. Daniel Canogar

(Madrid, 1964) va a pasar a engrosar la lista de los artistas que han creado proyectos para el stand de EL PAÍS en ARCO. Una de las constantes de este creador es la obsolescencia de las imágenes, de tecnologías recientes que rápidamente se convierten en viejas: "He visto mucha tecnología que ya no existe pasar por delante de mis ojos". Considera que el artista tiene herramientas para posicionarse y responder a la sociedad digital. La asimila para digerir esta cultura digital, que no sea una abducción sino que cada uno la lleve por el camino que le interese. Otras de sus características son la luz y lo telúrico, presentes en sus instalaciones del stand de ARCO.



Referencias

- Area Moreira, M. (2009). Manual electrónico. Introducción a la Tecnología Educativa. Universidad de La Laguna <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- Josué, A., Bedoya-Flores, M. C., Mosquera-Quiñonez, E. F., Mesías-Simisterra, Á. E., & Bautista-Sánchez, J. V. (2023). Educational Platforms: Digital Tools for the teaching-learning process in Education. Ibero-American Journal of Education & Society Research, 3(1), 259-263. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.626>
- Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. Anuario ThinkEPI, 5, 45–47. Recuperado a partir de <https://thinkepi.scimagoepi.com/index.php/ThinkEPI/article/view/30465>
- Padilla, G. M. R., Caicedo, C. C. R., Rodríguez, V. G. G., & Cornejo, M. A. N. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. Polo del conocimiento, 8(10), 313-344. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6127>
- Rojas Carrasco, Oscar, Martínez-Fuentes, Marlenis, & Campbell, Lucas. (2023). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) para mejorar los procesos de enseñanza en educación virtual. EduSol, 23(85), 115-125. Epub 05 de octubre de 2023. Recuperado en 21 de octubre de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000400115&lng=es&tlng=en.