

## Dr. C. Javier Moreno-Tapia<sup>1</sup>

E-mail: javier moreno@uaeh.edu.mx

<sup>1</sup> Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México.

Los avances tecnológicos han sido muy vertiginosos y la pandemia los ha acelerado todavía más. Por su naturaleza su presencia implica cambios en los procedimientos y procesos y la educación no ha sido la excepción. La presencia de los diversos sistemas de símbolos presentes todos los dispositivos que ahora son más accesibles en costos permiten que se presenten nuevas formas de interactuar con la información.

No obstante, la sola presencia de la tecnología y los recursos para el aprendizaje no es suficiente para garantizar la calidad educativa. Hay que saber utilizarlos y dotarlos de un sentido pedagógico que promueva tareas de alto nivel cognitivo. Nuevas formas de enseñar, aprender y evaluar surgen, pero la responsabilidad y el rol de aprender sigue siendo una tarea que implica poner en acción competencias socioemocionales y cognitivas como autoregulación y aprender a aprender y habilidades de pensamiento.

El uso ético de la tecnología, los medios de enseñanza y la promoción de valores deben tener espacio en los nuevos escenarios y prácticas, que surgen gracias a las mediaciones que se puede lograr para la renovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

De esta forma es importante reflexionar sobre nuestras prácticas, principalmente en escenarios de un contexto latinoamericano donde la brecha tecnológica y desigualdad desafortunadamente se siguen presentando.

En gran medida el número que se presenta contribuye con aportes de diversos temas educativos vanguardistas sin dejar de considerar teorías y principios que han surgido desde tiempos previos al auge de la tecnología digital y que permiten reflexionar sobre la supeditación pedagógica que ésta última debe tener.

El Consejo Editorial de la Revista agradece a autores y revisores por las contribuciones que han hecho para la publicación de este número y les invita a enviar sus artículos para los futuros números.