

CURSO DE LIDERAZGO

Ministerio Infantil
División Sudamericana

NIVEL 4
MÓDULO 4



Coordinación general:

- División Sudamericana
- Glaucia Korkischko

Revisión:

- Cuca Lapalma

Autora:

- Isabel Laborda
- Cuca Lapalma

Diagramación:

- Ewig Studios

ÍNDICE

MÓDULO 4: EVANGELIZANDO A LA GENERACIÓN ALPHA (EVANGELISMO EN LA ERA DIGITAL)

Introducción	03
1. CARACTERÍSTICAS DE LA GENERACIÓN ALPHA.....	03
2. RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA EL DESARROLLO DE LA ESCUELA SABÁTICA.....	05
2.1 Recursos didácticos: un medio y no un fin.....	06
2.2 Recursos digitales para la clase on-line.....	07
2.3 Gamificación e interacción del alumno.....	10
3. REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTAS PARA EVANGELIZAR.....	13
4. RIESGOS Y OPORTUNIDADES DE LAS TECNOLOGÍAS.....	16
4.1 Tecnología y misión.....	19
BIBLIOGRAFÍA.....	20



MÓDULO 4:

EVANGELIZANDO A LA GENERACIÓN ALPHA
(EVANGELISMO EN LA ERA DIGITAL)

INTRODUCCIÓN

En los últimos 20 años los avances tecnológicos y en especial el internet, han cambiado completamente nuestra vida y cultura. En el caso de nuestros alumnos, este impacto es aún mayor, porque ellos nacieron en la era digital. Por esto, se los denomina como “nativos digitales”. En eso radica la importancia de abordar este tema. No podemos seguir realizando nuestras clases de manera “analógica” en “un mundo digital”. Debemos usar la tecnología a nuestro favor para que las enseñanzas de la Biblia sigan siendo relevantes en la vida de nuestros alumnos.

1. CARACTERÍSTICAS DE LA GENERACIÓN ALPHA

El investigador Mark McCrindle acuñó el nombre de Generación Alpha. La generación Alpha, corresponde a los niños nacidos a partir del año 2010. En cuanto a esta generación debemos señalar que aún no tienen características definidas, pero sí es claro que están inmersos en un mundo conectado. Esta generación tiene más herramientas para acceder a la información, “quieren todo y ahora”. A nivel sociocognitivo se destaca su falta de atención, la menor capacidad de dedicar mucho tiempo a una tarea, la necesidad de cambio de tarea constante, baja tolerancia a la frustración, así como la escasa supervisión de los progenitores en el uso de medios y dispositivos tecnológicos. (Castro, 2020).

En una entrevista realizada a un grupo de profesores de Educación Infantil, los maestros mencionaron cómo los niños son más nerviosos, están más acelerados, tienen menor competencia social y más dificultades para la gestión de emociones.

La comunicación para esta generación será eminentemente visual y a través de voz, emoticones, memes y vídeos, más que de texto. El auge y la normalización en el día a día de los asistentes virtuales, chatbots e Inteligencia Artificial en general, hará que crezcan habituados a este tipo de interacción. Según ICEMED (2017) la Generación Alpha sabe interactuar con los dispositivos móviles y encontrar los vídeos que les gustan, mucho antes de que aprendan a hablar. Esto acarrea peligros debido a la cantidad de contenido que se publica en internet siendo gran parte de ella, inadecuada para niños.

De acuerdo con el último informe de Ofcom sobre el uso de los medios por los niños, el número de los pequeños entre 5 y 15 años que poseen un smartphone o tableta sigue creciendo: un 41% de ellos ya poseía una tableta en 2016. La inteligencia artificial aumentará nuestra concepción sobre lo que la tecnología puede hacer, los algoritmos de procesamiento de datos harán las experiencias cada vez más personalizadas, y nuevas interfaces ofrecerán nuevas formas de comunicación. Estas tendencias encajarán dentro de las expectativas que la Generación Alpha tiene puesta en la tecnología. La tecnología no solo afectará la experiencia de la Generación Alpha con el mundo, sino que también definirá el modo en el que se relacionará. (Turk, WIRED Consulting).



Las características descritas tienen su foco de origen, para gran parte del profesorado entrevistado, en la educación familiar que los niños reciben actualmente. Los docentes señalan la presencia de una mayor permisividad, la ausencia de normas en el ámbito familiar y derivado de ello, problemas de comportamiento en las aulas. (Castro, 2020).

¿Te suena esto familiar? Piensa en tus alumnos y en la interacción que expresan en tu clase. Puede ser que identifiques algunos de estos comportamientos en ellos. Frente a esto, el objetivo de este módulo es que juntos busquemos cómo ayudar a nuestros alumnos y a sus padres para usar la tecnología a favor de su desarrollo equilibrado, inculcando valores que contrarresten las influencias negativas del mundo que los rodea.

2. RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA EL DESARROLLO DE LA CLASE DE ESCUELA SABÁTICA

Ahora que conoces mejor el público para quienes piensas las actividades de cada sábado, ¿Qué tal revisar tu “valija” de recursos y actividades para saber qué usar y cómo? El ambiente online al que tuvimos que “mudarnos” obligadamente durante la pandemia del Covid-19 nos desafió a desenvolvemos en un mundo bastante desconocido y a aprender sobre diferentes herramientas que permitieran desarrollar nuestra clase de manera creativa, para mantener a nuestros alumnos motivados a participar y a estudiar la Biblia.

Aunque deseamos dar vuelta a esta página de la historia del mundo para volver a lo que siempre hicimos: clases presenciales, debemos tener presente que el mundo cambió y el ambiente virtual seguirá siendo un importante punto de encuentro con nuestros alumnos. Es nuestra responsabilidad aprender sobre las nuevas tecnologías, pues siempre será una habilidad necesaria en los maestros.



2.1 Recursos didácticos: un medio y no un fin

Muchos maestros piensan que los recursos tecnológicos, al ser novedosos y atractivos para sus alumnos, aseguran el éxito de una clase online. La realidad es que los recursos didácticos (ya sea un cartel hecho a mano, un objeto que busca despertar curiosidad, o una aplicación para usar en la clase online) son simplemente una herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin duda son recursos muy valiosos pues están para ayudar y facilitar el aprendizaje, pero no son un fin en sí mismo. Según Nérici citado por (Justino, 2013) los recursos didácticos permiten:

- Acercar al alumno a la realidad de lo que quieres enseñar;
- Motivar a tu clase;
- Facilitar la comprensión y percepción de los hechos y conceptos;
- Concretizar e ilustrar lo que estás exponiendo verbalmente;
- Economizar esfuerzos para llevar a tus alumnos a entender hechos y conceptos;
- Auxiliar a tu alumno a que se sienta atraído por lo que se está enseñando;
- Estimular la participación de tu alumno en la clase;
- Desarrollar clases más dinámicas.

Por eso, más allá de que sea en una clase online o presencialmente en la iglesia, debes poner atención a la elección de los recursos didácticos que utilizarás con tus alumnos para que redunde en un aprendizaje significativo y cumpla la función para la cual los has elegido.

2. 2. Recursos digitales para clases online

Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación ofrecen diversas herramientas para ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No necesitas ser una especialista, pero sabiendo que tus alumnos son nativos digitales, sí debes buscar conocer y aplicar recursos que pueden ser bien aprovechados por ellos.

Es importante que la clase siga la misma estructura de la clase presencial (Bienvenida, cantos, oración, misionero, estudio de la lección), ya que esto permite que la transición online-presencial o al revés, sea fácilmente asimilada por los niños. Mantener la estructura de las clases que ya conocen, los hace sentir más seguros.

Considerando esto, algunas preguntas importantes son: ¿qué recursos usar para hacer que mis alumnos se mantengan atentos a lo que intento enseñar, sin estar físicamente presente? ¿Cómo hacer que nuestros encuentros virtuales animen a los niños a desarrollar una amistad con Jesús? ¿Cómo alcanzar a más personas a través de actividades virtuales?

Aquí encontrarás una lista de diversos recursos útiles. Están agrupados por su función y no dudes en buscar tutoriales en Internet para entender mejor como usarlos y aplicarlos a tu Escuela Sabática.



Para realizar una clase online:

- Plataforma Zoom
- Google Meets
- Microsoft team

Para realizar juegos y/o concursos:

- Quizizz
- Kahoot
- Educaplay
- Mentimeter

Para editar y crear imágenes:

- Canva
- Freepik
- Pixabay

Herramientas de edición de video:

- Davinci resolve
- Filmora
- Shotcut

Presentaciones creativas:

- Power Point
- Prezi

Además, existen diferentes páginas de Facebook con ideas de recursos digitales para maestros.

Un ejemplo en portugués es:

<https://www.facebook.com/tieduca.com.br/>

Un ejemplo en español es:

<https://www.facebook.com/WebdelMaestroCMF>

Algunas consideraciones:

● **Aplicaciones gratuitas vs. aplicaciones pagas.** Aunque hay muchas cosas que se pueden usar de manera gratuita, la mayoría de las empresas venden sus productos. Si decides invertir en algún programa o aplicación, investiga si sirve para lo que necesitas y sobre las condiciones que ofrecen.



- **Iluminación y sonido.** Puede ser un detalle, pero cuando el maestro está bien iluminado, ya sea por una lámpara o por estar cerca de una ventana, capta mejor la atención del alumno. Lo mismo sucede con el sonido, cuando el niño no consigue escuchar bien lo que el maestro habla la atención del alumno decae y genera frustración.
- **Manejo de la tecnología.** No necesitas ser un experto. Muchas veces aprendemos junto a nuestros hijos y alumnos, que en la mayoría de los casos, nos llevan ventaja en cuanto al manejo de las nuevas tecnologías. Pero, si por ejemplo, usarás una ruleta virtual interactiva, asegúrate que dominas el cómo usarla. Practica y prepara con tiempo los recursos virtuales que serán usados.
- **Las clases online no son “un sermón”.** Aunque es mucho más desafiante que en la clase presencial, fomenta la interacción con tus alumnos. Usa preguntas, juegos, desafíos, comentarios en el chat, participación especial con la oración u otras secciones, etc. y anima a los niños a sentirse parte de la clase.
- **Cámara prendida vs. Cámara apagada en aula online.** Cuando un niño no tiene su cámara prendida, no hay seguridad de saber si está participando activamente o no. Aunque no están obligados a tener la cámara prendida, pide que por favor las tengan, así puedes ver en tiempo real sus reacciones y comportamiento frente a las diferentes actividades y contenidos. Si por razones de conexión o timidez no prenden su cámara pide que puedan utilizar las reacciones que plataformas como zoom tienen o que puedan realizar comentarios en el chat.

● **Controla el tiempo.** Así como en una clase presencial, cuida el tiempo que dediques a cada sección de la Escuela Sabática. Puede ser que tengas un juego interesante para comenzar la lección, pero no permitas que el juego acabe siendo el protagonista en desmedro del tiempo para el desarrollo de la lección. También recuerda que los niños se aburren con mayor facilidad con una pantalla entre él y tú, por esto es mejor ser breve y puntual.

● **Paciencia.** Así como en otras situaciones de la vida, cosas inesperadas suceden. Se cae el internet, la señal está débil, algún niño hace travesuras en la transmisión, el celular se queda sin batería, en fin... ¡la lista puede ser larga! Lo importante es saber mantener la calma y buscar opciones para resolver el problema.

2.3 Gamificación e interacción del alumno



Según Deterding citado por Gil-Quintana (2020) la gamificación toma como base la utilización de elementos del diseño de videojuegos en contextos educativos que no se caracterizan por ser específicamente de juego, con el fin de incentivar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador. Tal vez puedes pensar que cuando usas un juego de tablero o una dinámica divertida ya estás utilizando esta técnica. La verdad es que es mucho más que diversión, pues busca alcanzar un aprendizaje significativo a través de insignias, recompensas, ranking, “vidas” o puntos.

Según una nota publicada por UNIR Revista (2020) los siguientes aspectos ayudan a que la gamificación sea un éxito:

a) Medallas, diplomas o insignias: su función, tal y como sucede en la vida real, es conseguir un reconocimiento público de haber hecho algo bien. El alumno estará incentivado a conseguir ese reconocimiento ante otros estudiantes.

b) Niveles: todo va paso a paso, escalón a escalón. Deben existir siempre diferentes niveles para que el propio estudiante vaya viendo su evolución.

c) Puntuaciones: al fin y al cabo, cada juego conlleva conseguir un premio y la gamificación en el aula no es una excepción. Eso sí, es importante establecer diferentes criterios en función de las capacidades de cada alumno para que todos reciban su recompensa.

d) Retos o desafíos: la gamificación ha de poner en compromiso al alumno para ir superando retos, de tal manera que estos puedan demostrar que son capaces de superarlos. A la hora de poner diferentes desafíos, el maestro debe ser cuidadoso para que no haya una elevada frustración.

e) Premios: está más que comprobado que todo funciona mejor cuando hay un premio o incentivo, pero ¿qué tipo de premio? Algunos ejemplos son conseguir tiempo extra para hacer una actividad, ser el encargado de borrar la pizarra o ser el responsable de apagar y encender las luces del aula durante un tiempo determinado.

f) Trabajo en equipo: aunque se puede aplicar de modo individual, la gamificación fomenta el trabajo en grupo, una dinámica básica para impulsar la colaboración y la empatía.

Sin duda, en la clase de Escuela Sabática, podemos aprovechar diversas técnicas, siempre aplicándolas con sabiduría en función de la realidad de la clase, la edad de los niños, y las capacidades de ellos. Recordemos no fomentar la competencia sino el trabajo en equipo.

¿De qué otras formas podemos interactuar con nuestros alumnos en un ambiente virtual?

● **Preguntas.** Además de hacer preguntas usando aplicaciones como Kahoot, puedes preparar preguntas relevantes del tema para reforzar lo aprendido. Prepara las preguntas con anticipación. En el caso de los más pequeños deben ser preguntas que las respuestas sean sí/ verdadero (verde) o, no/falso (rojo). El niño deberá mostrar su opinión usando el dedo o un objeto de color.

● **Videos.** Usar videos siempre es un buen recurso, como ejemplo a la hora de cantar. Si es un canto, pídeles a los niños que usen un instrumento, (aunque sea improvisado con dos lapiceras) para acompañar la música. Desafíalos a cantar y no solo a “mirar” el video. Aunque los videos son útiles ¡no abuses de ellos!

● **El rey pide.** ¡Los niños aman este juego! Los niños tienen que buscar o hacer algo allí en sus casas. Sirve para introducir la lección (buscando objetos relacionados al tema) o simplemente para usarlo de transición de una sección a otra, permitiendo distender la atención y el cuerpo de los niños al salir de su silla. Haz una lista, ponte una corona y siempre introduce el pedido con: el rey pide. ¿Qué cosas puede pedir el rey? Un objeto de un color en particular, que el niño salte 5 veces en el lugar, que busque un juguete, una cuchara, que traiga un objeto duro/blando. Inspírate en la historia que contarás.

● **Imitar.** Usa un canto o simplemente pide a los niños que imiten lo que haces para ayudar a relajar el cuerpo (Estirar los brazos, saltar en el lugar, dar una vuelta, etc.).



Sé siempre cuidadoso con los recursos que usarás en el aula. Que el consejo de 1 de Tesalonicenses 5:21 y 22 ¡guíe tus elecciones! “Examinadlo todo y retened lo bueno. Absteneos de toda especie de mal.”

3. REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTAS PARA EVANGELIZAR

En el contexto de esta pandemia, el internet se volvió cada vez más, un canal para realizar evangelismo. Las iglesias descubrieron un nuevo campo misionero en el mundo digital y constantemente escuchamos relatos de personas que a través de este medio conocieron a Dios y entregaron su vida a Él. (Rainer, 2020).

Dentro del amplio mundo de internet, los canales más utilizados para evangelizar son las redes sociales, pero ¿qué son? Las redes sociales, en el mundo virtual, son sitios y aplicaciones que operan en niveles diversos, pero siempre permitiendo el intercambio de información entre personas y/o empresas. Tal vez tú mismo usas alguna de ellas como Facebook, Twitter o aplicaciones como Tik-Tok e Instagram. Para crear y compartir contenido las redes sociales más usadas son YouTube, Facebook e Instagram. De todas formas, siempre hay nuevas opciones y nuestros alumnos son los primeros en llegar allí.

Cuando se trata de la producción de contenido, en primer lugar, hay que tener en cuenta cuál es el objetivo de las personas al estar en determinada red social. Por ejemplo, para muchos, estos espacios son el principal canal utilizado para consumir contenido, información y entretenimiento. Pero también en las redes sociales hay personas que buscan un mensaje de esperanza y podemos llegar a ellos y a sus familias a través de contenido creado para niños. Por eso, debemos tener claro nuestro objetivo a la hora de producir contenido:



- 1. ¿Cuál es mi público objetivo?**
 - 2. ¿Cuál es el mensaje que quiero transmitir?**
 - 3. ¿Cuánto tiempo tengo para entregar el mensaje?**
- Recuerda que la atención de los niños es breve.**

Otro aspecto importante a tener en cuenta es la alta capacidad de difusión de contenido y de viralización en las redes sociales. Crea contenido para redes sociales pensando en esa capacidad. No olvides que las redes sociales son un canal para relacionarse con personas de manera muy cercana, por eso es fundamental la interacción con tu audiencia. (RD Station, 2021). Detrás de las pantallas hay personas que tienen necesidades y aún en la era digital debemos seguir el método de Cristo.

En esa búsqueda por cómo realizar evangelismo digital, las siguientes preguntas son comunes: ¿cómo hago para dar estudios bíblicos online? ¿Cómo hago para predicar en Internet? ¿Puedo ser un evangelista digital sin tener muchos seguidores? Para predicar en Internet ¿necesito tener buena oratoria? Para responder algunas de estas preguntas, te presentamos los aspectos a considerar mencionados por Jamie Jean en su artículo “Cinco pasos para convertirse en un evangelista digital” y por Natanael Castro en su artículo “Misión Digital” :





1. Investiga sobre contenido relevante. En lo que respecta al evangelismo digital, debe formularse el contenido para informar, educar e inspirar. La iglesia debería ser líder en la creación de contenido que mejora la vida de otras personas y apoye su crecimiento espiritual.

2. Participa del “llamado digital a las puertas”. Esto se refiere a compartir contenidos espirituales en tu perfil de redes sociales o mediante mensajes de texto, o correos electrónicos, para crear la oportunidad de que las personas participen contigo en relación con tu fe. La vida y el carácter de Jesucristo debería estar visible en tus contenidos e interacciones digitales.

3. Ama a las personas como Cristo las amó y presenta su incomparable amor. Ese debe ser nuestro objetivo, sea física o virtualmente. Partiendo de ese principio, el evangelismo digital es un enfoque del evangelismo, que tiene como fin la conversión de personas.

4. No es necesario “ser famoso” para actuar como un evangelista digital. Así como el evangelismo no debe ser realizado solo por evangelistas renombrados, el evangelismo digital no deben realizarlo solo quienes tienen muchos seguidores o una “vida activa” en las redes sociales.

5. Usa lo digital para conectar a personas físicamente. El evangelio y la vida cristiana van mucho más allá de una relación digital. La necesidad de llevar personas físicamente a los pies de Cristo y a la comunidad de la iglesia jamás cambiará.

6. Lo digital no es la mejor estrategia siempre. Para dar estudios bíblicos a amigos que viven lejos, lo digital es una buena herramienta. Por otro lado, para dar estudios bíblicos a un vecino, ¿hacerlo digitalmente es la mejor opción? Sin considerar los momentos de cuarentena, la respuesta es no. El estudio presencial debe ser tu primera opción, después de todo, un estudio presencial y didáctico pueden tener un impacto mayor para quien participa.



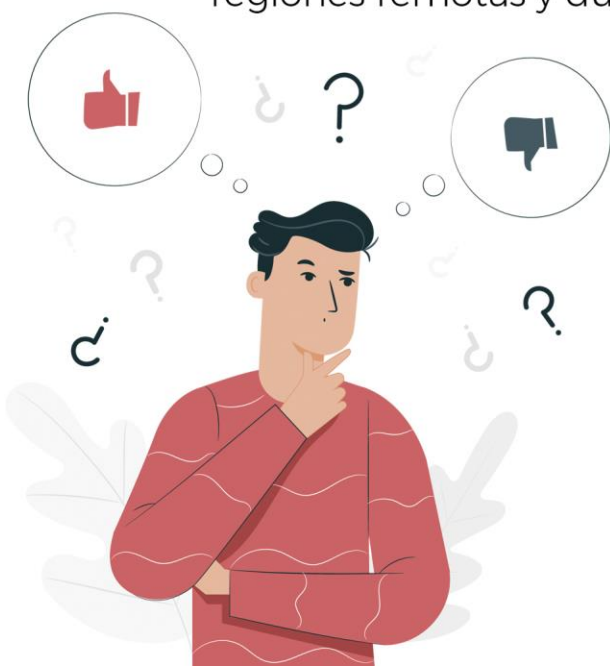
7. No condiciones el evangelismo. Como lo digital no es un fin en sí mismo sino una herramienta, al hacer los planes de evangelización la pregunta principal no es “¿cómo puedo usar lo digital para evangelizar?”, sino “¿cómo puedo evangelizar?” En segunda instancia, puede entrar la pregunta: “las herramientas digitales ¿se encajan en el escenario?” ¿Notas la diferencia? En el primer enfoque se condiciona el evangelismo al medio digital, en el segundo se evalúa cómo lo digital puede emplearse en el evangelismo.

Anima a tu clase a participar activamente de proyectos que los incentiven a hablar de Jesús a su manera. ¿Ya escuchaste del proyecto “**Evangelismo kids**”? ¿O de la semana de Evangelismo Infantil? ¿O que tal realizar tu propio proyecto evangelístico? Conversa con la líder del Ministerio Infantil de tu campo para saber en cuales proyectos pueden involucrarte. Visita también <https://downloads.adventistas.org/es/> y las redes oficiales del Ministerio Infantil de la División Sudamericana ¡para no perderte las novedades!

4. RIESGOS Y OPORTUNIDADES DE LAS TECNOLOGÍAS

Las tecnologías digitales brindan oportunidades de aprendizaje y educación a los niños, especialmente en regiones remotas y durante las crisis humanitarias.

Las tecnologías digitales también permiten a los niños acceder a información sobre asuntos que afectan a sus comunidades y pueden ayudarles a resolverlos. A continuación, compartiremos algunas ideas adaptadas de un informe preparado por UNICEF titulado *Estado Mundial de la infancia* (UNICEF, 2017).



Aunque muchas herramientas de Internet han estimulado la creatividad y ampliado el acceso de los niños a una gran cantidad de contenido enriquecedor y entretenido, también han planteado cuestiones de dependencia digital y de “adicción a la pantalla”. Incluso han agravado la propagación de un discurso de odio y de otros contenidos negativos contrarios a los valores que queremos inculcar a nuestros niños.

Para transformar las oportunidades en beneficios reales, debemos comprender el contexto de las experiencias digitales de los niños y proporcionarles la orientación y el apoyo adecuados. Para los niños desfavorecidos, como por ejemplo quienes viven con discapacidades, la conectividad puede significar la diferencia entre la exclusión social y la igualdad de oportunidades. Para los niños en tránsito, puede significar un viaje más seguro, la oportunidad de mantenerse en contacto con los miembros de su familia y oportunidades educativas en un país extranjero.

La tecnología digital también plantea riesgos importantes para la seguridad, la privacidad y el bienestar. Aumentan las amenazas y los daños que muchos niños ya confrontan fuera de línea y hacen que los niños ya vulnerables lo sean más todavía. Aun cuando la tecnología digital ha fomentado el intercambio de conocimientos y la colaboración, también ha facilitado la producción, distribución y el intercambio de material sexualmente explícito y de otro contenido ilegal que se emplea para explotar y abusar de los niños. Además se han abierto nuevas vías para la trata de niños. También ha hecho que sea mucho más fácil para los niños, acceder a contenido inapropiado y potencialmente dañino y, lo que es más sorprendente, para que produzcan ellos mismos ese contenido.

A pesar de los muchos beneficios de la tecnología, ésta ha facilitado el uso de esos nuevos canales de comunicación para el acoso en línea, con un alcance mucho más amplio. Del mismo modo, han aumentado las posibilidades del uso indebido y la explotación de la privacidad de los niños, y han cambiado la forma en que los niños consideran su propia información privada.

Los niños son los más afectados por los peligros en línea, incluida la pérdida de privacidad. Tienen menos posibilidades de comprender los riesgos y es más probable que sean víctimas de los daños. Esta vulnerabilidad concreta arroja luz sobre el momento en que el riesgo se convierte en un daño real para los niños. Los riesgos reales son:

- **Riesgos de contenido:** Cuando un niño está expuesto a un contenido no deseado e inapropiado. Esto puede incluir imágenes pornográficas y violentas; algunas formas de publicidad; material racista, discriminatorio o de odio; y sitios web que defienden conductas poco saludables o peligrosas, como autolesiones, suicidio y desórdenes alimenticios como la anorexia.
- **Riesgos de contacto:** Cuando un niño participa en una comunicación arriesgada, como por ejemplo, con un adulto que busca contactarlo para fines sexuales, o con personas que intentan radicalizar a un niño o persuadirlo para que participe en conductas poco saludables o peligrosas.
- **Riesgos de conducta:** Cuando un niño se comporta de una manera que contribuye a que se produzca un contenido o contacto riesgoso. Esto puede incluir que los niños escriban o elaboren materiales odiosos sobre otros niños, inciten al racismo, publiquen o distribuyan imágenes sexuales, incluido el material que ellos mismos produjeron.

El alcance y la manera en que los niños se benefician de sus experiencias digitales tienen mucho que ver con sus bases y redes de apoyo familiares. Mientras que aquellos que disfrutan de sólidas relaciones sociales y familiares suelen usar internet para reforzar estas relaciones -algo que les genera un mayor bienestar- los niños que sufren a causa de la soledad, el estrés, la depresión o determinados problemas en el hogar, pueden encontrar que internet agrava algunas de estas dificultades existentes.

Al observar los beneficios y peligros de internet surgen algunas afirmaciones básicas a considerar. En lugar de restringir a los niños el uso de los medios digitales, una mediación más atenta y solidaria de los padres, madres y educadores es más prometedora para facilitar que los niños obtengan de la conectividad el máximo beneficio y el mínimo riesgo. Debería prestarse una mayor atención a los contenidos y actividades de las experiencias digitales de los niños –lo que hacen en línea y por qué– en lugar de remitirse estrictamente a la cantidad de tiempo que pasan frente a la pantalla. Para mejorar el bienestar mental de los niños es importante adoptar un enfoque holístico y centrarse en otros factores que se sabe que tienen un impacto mayor que el tiempo frente a la pantalla, como el funcionamiento familiar, la dinámica social en la escuela y las condiciones socioeconómicas, al mismo tiempo que se alienta el uso moderado de la tecnología digital.

4.1. Tecnología y misión

En este módulo pudimos ver que cuando la misión, la responsabilidad y los cuidados necesarios se unen, los recursos digitales pueden convertirse en una herramienta poderosa. Para finalizar, solo reforzaremos algunos de los beneficios:

- Poder realizar nuestra clase desde cualquier lugar y bajo circunstancias adversas como la pandemia del Covid-19.
- Utilizar herramientas conocidas por nuestros alumnos que son nativos digitales.
- Poder compartir el evangelio con niños y sus familias que no asistirían presencialmente a la iglesia.
- Poder realizar evangelismo a bajo costo. Por ejemplo, la Escuela Cristiana de Vacaciones se puede realizar con un presupuesto menor que el que se necesita de manera presencial.

Para finalizar, recuerda la importancia de no perder el contacto estrecho con las personas, siendo conscientes que detrás de cada pantalla hay un ser humano que necesita del amor de Dios y de sus hermanos. Pidamos sabiduría al Señor para usar los recursos que tenemos disponibles en la actualidad a favor de todas aquellas que necesitan conocer a Jesús y prepararse junto a nosotros ¡para su pronto regreso!

BIBLIOGRAFIA

ICEMED, Instituto de economía digital ESIC; **Las 6 generaciones de la era digital**. Diciembre de 2017. https://cdn5.icemd.com/app/uploads/2018/12/Estudio_6-generaciones-de-la-era-digital-.pdf.

Castro Ana, Fernández Daniela, Patera Salvatore; **¿Cómo aprenden las generaciones Z y Alpha desde la perspectiva docente? Implicaciones para desarrollar la competencia aprender a aprender**. Revista digital *Aula Abierta*, Volumen 49, número 3, julio-septiembre, 2020/págs. 279-285. Universidad de Oviedo.

Castro Natanael, **Misión digital**. Portal de Noticias Adventistas <https://noticias.adventistas.org/es/columna/natanael-castro/como-entender-el-evangelismo-digital/>

Del Moral María Esther, Villaluestre Lourdes, Neira María del Rosario; **Oportunidades de las TIC para la innovación educativa en las escuelas rurales de Asturias**” *Aula abierta*, ISSN 0210-2773, Vol. 42, N° 1, 2014, págs. 61-67. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0210277314700101>

Domm Jamie Jean Shneider, **Cinco pasos para convertirse en un evangelista digital**. Portal de la División Interamericana de la Iglesia Adventista del Séptimo día: 2020. Disponible en: <https://www.interamerica.org/es/2020/06/cinco-pasos-para-convertirse-en-un-evangelista-digital/>

Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E.; **La realidad de la gamificación en educación primaria**. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123 Año 2020. Disponible en: <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

JUSTINO, Marinice N. **Pesquisa e recursos didáticos na formação e práticas docentes**. Curitiba: InterSaberes, 2013. Disponible en: <<https://bit.ly/3dQUSJw>>.