



Un acercamiento multidimensional al santuario del Éxodo como revelación de Dios*

A multidimensional approach to the Exodus Shrine as God's Revelation

Uma aproximação multidimensional ao santuario do êxodo como revelação de Deus

DOI: <https://doi.org/10.21803/pensam.v11i21-1.281>

Raquel Anaya

<https://orcid.org/0000-0002-9187-7427>

Helmer Benigno Quintero

<https://orcid.org/0000-0001-8068-8893>

William Barrero

Resumen

El santuario del Éxodo es una experiencia remitida a la historiografía bíblica, en donde es análoga la experiencia de salvación. El presente trabajo realiza un acercamiento conceptual del santuario desde las perspectivas antropológica, arquitectural y pedagógica de manera que el educando del siglo XXI pueda apropiarse los conceptos claves de esta verdad bíblica. El uso de la tecnología móvil, favorece el aprendizaje y motiva al visitante a explorar la profundidad semántica y trascendental que se encuentra detrás del santuario del Éxodo

Palabras Claves: Éxodo - Revelación de Dios - Santuario - Tabernáculo - Tecnología móvil

Abstract

The sanctuary of Exodus is an experience referred to biblical historiography, where the experience of salvation is analogous. This paper uses a conceptual approach to the sanctuary from the anthropological, architectural and pedagogical perspectives so that the 21st-century student can appropriate the critical concepts of this biblical truth. The use of mobile technology encourages learning and motivates visitors to explore the semantic and transcendental depth behind the Exodus sanctuary.

Key words: Exodus - God's Revelation - Mobile technology - Sanctuary - Tabernacle.

¿Cómo citar este artículo?

Anaya, R., Quintero, H. & Barrero, W. (2018). Un Acercamiento Multidimensional al Santuario del Éxodo como Revelación de Dios. *Pensamiento Americano*, 11(22), 216-229.

DOI: <https://doi.org/10.21803/pensam.v11i21-1.281>



Resumo

O santuário do Êxodo é uma experiência remetida à historiografia bíblica, onde é análoga à experiência de salvação. O trabalho presente traz uma aproximação conceitual do santuário desde as perspectivas antropológicas, arquitetural e pedagógica de maneira que o educando do século XXI possa apropriar-se dos conceitos-chave desta verdade Bíblica. O uso da tecnologia móvel favorece a aprendizagem e motiva o visitante a explorar a profundidade semântica e transcendental que se encontra por trás do santuário do Êxodo.

Palavras chave: Êxodo, Revelação de Deus, Santuário, Tabernáculo, Tecnologia Móvel

Perfil

Ingeniera de Sistemas, Universidad Industrial de Santander, Colombia. Doctora en Informática, Universidad Politécnica de Valencia, España. Corporación Universitaria Adventista, Asesora de Investigación, Facultad de Ingeniería, Investigadora del Grupo de Investigación en Ingeniería. raquel.anaya.hdez@gmail.com

Perfil

Licenciado en Teología, Corporación Universitaria Adventista, Colombia.

Perfil

Licenciado en Teología, Corporación Universitaria Adventista, Colombia. Departamental de Evangelismo Integrado de la Unión Colombiana del Norte, de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. barrerosaenz@hotmail.com

Raquel Anaya

Ph.D en informática, Universidad Politécnica de Valencia, España.

Helmer Benigno Quintero

Ph.D en Filosofía.

William Barrero

Especialista y master en Ministerio Pastoral del Seminario Teológico Interamericano.

1. Introducción

El Santuario de Éxodo era considerado un lugar sagrado dedicado a Yahvé, el cual incluía el tabernáculo con sus muebles, su tienda de campaña, su corte y sus ceremonias. Esta tienda peculiar que acompañó al pueblo de Israel en su peregrinaje del desierto fue el resultado de una orden explícita y detallada dada por Dios: “Después me harán un santuario, para que yo habite entre ustedes” (Ex 25,8).

Existen dos métodos de interpretación bíblica propuesta por los teólogos (Martínes, 2012). El método alegórico influenciado por las ideas de filósofos como Platón y Aristóteles, en donde “se produce una trasposición de lo histórico y espacial de los textos bíblicos, a un entendimiento atemporal de las realidades divinas” (Martínes, 2012, p.7), perspectiva que tuvo su origen histórico en el alejandrino judío Filón y en Orígenes (González, 1992) y que ha sido utilizada por teólogos como Moffatt (1924) y Barclay (1995), para interpretar el libro de Hebreos; y el método tipológico, que afirma que ciertas realidades del AT, como personas, eventos o instituciones, son “prefiguraciones prospectivas-predictivas” que tienen su cumplimiento en la historia de la salvación del NT (Davidson, 1981).

Este trabajo aborda el tema del santuario del éxodo desde el marco de interpretación tipológico, considerado el más adecuado por las siguientes razones: fue el método utilizado por la iglesia apostólica primitiva para interpretar el AT (Wright, 1952), es esencial para comprender el evangelio, permite entender mejor la integración entre el AT y el NT (Trenchard, 1973; Fountain, 1984) y posibilita el entendimiento de la relación trascendente entre el relato del Santuario del Éxodo y las alusiones al mismo dadas en el NT, especialmente en el libro de Hebreos y Apocalipsis, y sus im-

plicaciones acerca del control que Dios tiene sobre el destino humano (Martínes, 2012).

El alto contenido semántico que el santuario del Éxodo comporta, amerita diversos acercamientos o dimensiones: la dimensión antropológica (sección 2), que permite analizar el contexto social y cultural en el cual se sucedieron estos hechos; la dimensión arquitectónica (sección 3) que permite analizar los aspectos estructurales, funcionales y ontológicos que sustentaron la construcción de esta tienda y, finalmente la dimensión pedagógica (sección 4) que analiza los principios pedagógicos y las estrategias didácticas utilizadas por Dios en el santuario del Éxodo y la manera como estos elementos pueden ser transmitidos, haciendo uso de la tecnología móvil, al ser humano del siglo XXI.

2. Un Acercamiento Antropológico al Santuario del Éxodo.

Los pueblos se realizan en cuanto se realizan sus dioses. El Dios de los hebreos se había realizado sobre aceleradamente, entonces debía haber una mediación para la realización del pueblo. El santuario mediaba en tal realización.

La literatura religiosa del antiguo cercano oriente (Albright, 1940), da cuenta de una progresión en la noción de lo sagrado, en la noción de comunidad, así como de organización y de propósito de grupo. La instancia más inmediata de referenciación es la evolución de la civilización egipcia. Hubo dioses en cuanto hubo condiciones de nación (Blumenthal, 2012). Pero el Dios de los hebreos es singular en cuanto a una manifestación no dialéctica de la diacronía del hecho sagrado. No hay antecedentes a referenciar de mutación y no se proponen modificaciones de desarrollo. El Dios hebreo es no derivado, es inamovible y completo: El Dios único. Y apa-

rece en toda su perfección sin que lo precedan generaciones ni alteridades: El Eterno. Pero la cultura hebrea no estaba ni realizada, ni iniciada: Era una circunstancia del imperio egipcio. Por eso en el emplazamiento entre la Divinidad y un grupo de pastores deslocalizados y sometidos se da una crisis. Cuando Dios se manifiesta en toda su plenitud el pueblo se desacomoda dentro de su requerimiento de transicionalidad material frente a lo sagrado: “Habla tú con nosotros...mas no hable Dios con nosotros” (Ex 20,19). El pueblo que había sido hasta ahora un desconocedor de todas las instancias sociopolíticas del poder, y que había mistificado toda forma de superioridad, en condiciones de grandeza tan inmediatas, reacciona. El santuario es el habilitador del encuentro entre una sociedad distanciada de lo trascendente y el Dios que se aproxima. Dios emplea una inmanencia de su obra soteriológica: el santuario.

Es preciso dar una distinción antropológica para el modelo de acercamiento y de reconocimiento que Dios emplea. Se podría señalar al nomadismo (Betts, 2012) litúrgico como particularidad. Pero este hecho no era característico de este modelo. En todos los tiempos, los pueblos errantes y detentores de territorios han trasladado sus mistificaciones y sus mediaciones trascendentales en sus viajes. Más bien el santuario hebreo en desplazamiento podría explicarse desde dos condiciones: 1) La instrumentación del modelo obedecía a las circunstancias de deslocalización y tránsito sociocultural, y 2) al hecho de emplazar a un pueblo con su anterior identidad (Matthews, 1981), con itinerario social y político. Después de estar localizados, estacionados en una genética política de cuatro siglos de esclavitud, se propone una salida de logro sociopolítico que ni siquiera su propio líder humano, Moisés dimensionaba sus alcances.

Lo particular del modelo frente a los mode-

los de adoración del antiguo cercano oriente fue el ocultamiento de la divinidad material en condiciones de trascendencia y el desocultamiento de la divinidad en términos de inmanencia doméstica. No era representativa la divinidad. El significado de presente de la divinidad no estaba remitido a un referente o a un referente semiótico. Las formas generales de la liturgia y las formas materiales de los objetos contenían realizaciones de significancia, pero la divinidad misma no estaba contenida en ningún referente de comunicación, puesto que la divinidad hacía presencia y habitación en el escenario.

3. Un Acercamiento Arquitectónico al Santuario del Éxodo

Desde el punto de vista arquitectónico, el santuario del éxodo puede ser entendido desde tres vistas: la vista estructural de sus compartimentos y muebles, los cuales se encuentran con todo nivel de detalle en los capítulos 25-30 y 37-39 del libro de Éxodo, la vista funcional, de los servicios, ofrendas, ceremonias y fiestas que allí se realizaban para lograr el objetivo con el cual fue construido, los cuales se encuentran con todo nivel de detalle en los capítulos 1-7 del libro de Levítico; la vista ontológica que describe el propósito residencial o larario.

3.1 Vista Estructural

El santuario del Éxodo era una estructura compacta y portátil, acomodada a las exigencias nómadas del pueblo de Israel. Aun cuando el tabernáculo era solamente una tienda, se construyó con los mejores, los más preciados y los más costosos materiales que el pueblo poseía.

El santuario presentaba un concepto arquitectónico sencillo y a la vez bello formado por tres compartimentos: (a) El atrio o parte ex-

terna del tabernáculo, que tenía su entrada hacia el este; a este espacio exterior podían entrar las personas del pueblo para ofrecer sus ofrendas o sacrificios de expiación por sus pecados, (b) el primer departamento llamado “Lugar Santo”, en donde tenía acceso el sacerdote para el proceso diario de intercesión (Ex 28,29), y (c) el segundo departamento llamado el “Lugar Santísimo” (Ex 26,33) en donde solo podía entrar el sumo sacerdote una vez al año para el servicio de expiación.

La estructura del tabernáculo estaba formada por armazones de madera recubiertos de oro que descansaban sobre bases de plata (Ex 26,15-30) y estaban protegidos por las cuatro cortinas del tabernáculo; la estructura estaba protegida con una cortina suspendida de cinco columnas de madera de acacia recubiertas con oro que descansaban sobre sendas bases de bronce (Ex 26,37) y los dos compartimentos estaban separados por un velo ricamente bordado con figuras de querubines que colgaba de cuatro columnas de madera recubiertas de oro (Ex 26,31-33), (Ex 26,1-14). (Collins, S., Collins, M., Cortés, Peverini & Valdivia, 2005).

Los diferentes muebles del santuario fueron elaborados teniendo en cuenta todas las indicaciones dadas por Dios en cuanto a sus medidas, material y ubicación: en el atrio o parte externa se encontraba el altar del sacrificio y la fuente de bronce: “Harás también una fuente de bronce, con su base de bronce para lavar; y la colocarás entre el tabernáculo de reunión y el altar, y pondrás en ella agua. Y de ella se lavarán Aarón y sus hijos las manos y los pies” (Ex 30,18-19). El autor del libro de hebreos presenta una descripción resumida de los muebles que se encontraban en los dos compartimentos internos:

Porque el tabernáculo estaba dispuesto así: en la primera parte, llamada el Lugar Santo,

estaban el candelabro, la mesa y los panes de la proposición. Tras el segundo velo estaba la parte del tabernáculo llamada el Lugar Santísimo, el cual tenía un incensario de oro y el arca del pacto cubierta de oro por todas partes, en la que estaba una urna de oro que contenía el maná, la vara de Aarón que reverdecía, y las tablas del pacto; y sobre ella los querubines de gloria que cubrían el propiciatorio; de las cuales cosas no se puede ahora hablar en detalle. (Hb 9,2-5).

Retomando el método de interpretación de tipología que, como ya fue mencionado establece “prefiguraciones prospectivas-predictivas”, se puede afirmar que cada uno de los muebles del santuario, están apuntando, desde diferentes perspectivas, al plan que Dios ha ideado para restaurar la relación rota con el ser humano. A continuación se presentan algunas de las aplicaciones de estos elementos: El altar del sacrificio es símbolo del sacrificio vicario del “cordero de Dios que quita el pecado del mundo” (Jn 1,29); La fuente de bronce simboliza la pureza que Dios, fuente de agua verdadera, puede otorgar a aquellos que se acercan a él con confianza (Hb 4,16); el altar del incienso representa la continua intercesión de Cristo por el hombre en el santuario celestial (1Jn 2,1-3); el candelabro representa la presencia de Dios como la luz guiadora que nunca se apaga (Jn 8,12); el arca del pacto representa la manera como se integran de manera armónica la Justicia de Dios (representada por los Diez Mandamientos) y su misericordia (representada por la cubierta del propiciatorio) (Dt 10,3-5).

3.2 Vista Funcional

Cuando Dios dijo: “Háganme un santuario para que yo habite entre ellos” (Ex 25,8), estaba manifestando el deseo divino de que le construyan una morada para vivir en medio de su pueblo. El santuario serviría como

el medio por excelencia a través del cual se restituiría en la tierra lo que el pecado había arrebatado: la presencia de Dios entre los seres humanos; Su construcción constituyó un testimonio elocuente del cumplimiento de la promesa: "Caminaré entre ustedes. Yo seré su Dios, y ustedes serán mi pueblo" (Lv 26,12) (Sailhamer, 1992).

Mientras que las instrucciones para la construcción del santuario, que son narradas en el libro de Éxodo, fueron dadas desde las oscuras nubes del monte Sinaí, las instrucciones de su propósito funcional, declaradas en el libro de Levíticos, fueron dadas desde el tabernáculo que recién se había construido; de esta manera el pueblo iniciaba una nueva experiencia de relacionamiento con Dios más cercana y tangible, no desde la montaña que les infundía temor, sino desde el tabernáculo, y específicamente desde el propiciatorio, de entre los dos querubines que están sobre el arca del pacto (Ex 25,21-22). El tabernáculo se convirtió entonces en el lugar especial de encuentro de una realidad llamada pueblo con una realidad llamada Dios, siempre viviente y presente.

Allí se llevaba a cabo los dos servicios más representativos, dando evidencia de la función salvífica que el santuario quería ilustrar: el sacrificio continuo que se realizaba mañana y tarde, y el día de expiación, que se realizaba anualmente: Por medio de la expiación diaria se proveía intercesión continua para todo Israel (Ex 29,38-46) y por medio de la expiación anual se purificaba el santuario de todos los pecados acumulados durante el año y se liberaba a Israel de la culpa de sus pecados (Lv 16).

Además de estos dos servicios representativos, en el santuario del Éxodo se ofrecían varios tipos de ofrendas. El libro de Levítico las esquematiza por secciones, dando a conocer cada uno de ellas por sus características pe-

culiars e importancia según su propósito.

En Levítico 1, la ofrenda que se resalta es el holocausto. El holocausto era un "regalo"; un acto voluntario de consagración de una persona o de toda la nación; su nombre hebreo oláh significa "lo que asciende", sugiere una "ofrenda que sube hasta Dios". En el capítulo. 2 aparece la minjáh; esta era una ofrenda de cereales, de harinas preparadas en diversas formas. Para esta ofrenda se prescribían productos de origen vegetal, constituidos por granos, harina de trigo o de cebada, a menudo elaborada en forma de pan; a éstos se les añadía sal, aceite e incienso y libaciones de vino (Lv 2,2-7; Nm 15,4-11). Estos presentes indicaban sumisión y dependencia; señalaban que el hombre dependía de Dios para recibir todas las cosas buenas de la vida y reconocía a Dios como dueño y dador. Al presentar tal ofrenda, el hombre admitía ser solamente un mayordomo de las cosas que se le habían confiado. En el capítulo. 3 se presenta la ofrenda de paz (el ze'bach shelem). Esta era una de las celebraciones más gozosas de Israel, podía presentarse en cualquier momento por una persona o por la comunidad. La comida sagrada con que concluía la ceremonia destacaba el compañerismo con Dios, huésped del adorador, así como invitado. La ofrenda de paz expresaba el gozo por las dificultades resueltas, los votos cumplidos, las tareas terminadas y la armonía con el cielo mediante la fe y la sumisión. En el capítulo 4 se describe la ofrenda por el pecado (el chattá). El Señor llamó "pecados" a las infracciones no advertidas a su voluntad expresa, e impuso la muerte del sustituto para subrayar la culpabilidad de quien los había cometido. Las ofrendas por el pecado se dividían según quién fuere el oferente; es decir, si fuera el sacerdote, la congregación, el gobernante o cualquiera persona común del pueblo, cada uno de ellos ofrendaba un animal diferente y se procedía de manera distinta. En el capí-

tulo 5 se presenta la ofrenda por la culpa (el ashám). Esta palabra hebrea significa falta, transgresión o culpa y es la misma expresión utilizada en Gn 26,10, denotando culpabilidad. Esta ofrenda era similar a la presentada en el capítulo 4 en el sentido de que su fin era expiar (Lv 5,6), sin embargo, ésta variaba en el procedimiento de la misma. Se puede decir que la ofrenda por la culpa puede ser considerada como representando el rescate por un mal específico, mientras la ofrenda por el pecado simboliza la redención general. En esta ofrenda, a diferencia de la mayoría, se debía traer una hembra de los rebaños, cabra o cordera, y habría expiación por su pecado. Finalmente se encuentran las ofrendas especiales como las primicias (re'shyit) Lv 2,12-14, las gavillas (nuwph) en Lv 23,10-14 y las ofrendas encendidas Ishshah en Lv 23,27.

El santuario se convirtió también en el escenario de actividades para la realización de fiestas que estaban estrechamente relacionadas con su identidad como pueblo y con el ciclo de sus cosechas: la fiesta de la pascua o fiesta de los panes sin levadura (Ex 12), la cual recordaba la liberación de los israelitas de la esclavitud y coincidía con la cosecha de la cebada; la fiesta de pentecostés (Lv 23,15-21) o fiesta de las semanas la cual recordaba la proclamación de los 10 mandamientos en el monte Sinaí y coincidía con la cosecha del trigo y la fiesta de las cabañas o tabernáculos (Lv 23,34-36), la cual recordaba la peregrinación de los israelitas por el desierto y marcaba el fin de la cosecha.

En conclusión, todos los servicios, fiestas y ceremonias que se realizaban en el santuario eran escenarios de relacionamiento propiciados por Dios para reestablecer la relación rota con la raza humana y reestablecer el orden en el universo (Collins et al., 2005); enseñaban lecciones acerca de la gravedad del pecado, de la necesidad de la confesión, de la media-

ción, la reconciliación y la expiación. Además propiciaban espacios de encuentro que creaban una identidad en el pueblo alrededor del Dios que moraban con ellos y se hacía realidad en sus actividades cotidianas.

3.3 Vista Ontológica

El término hebreo traducido como «modelo» en Ex 25,40 es tabnit, un vocablo que deriva de una palabra cuyo significado básico es «edificar». “El término tabnit, describe un objeto tridimensional y en la mayoría de los casos presupone la existencia de un original; existen diversos significados de esta palabra en diferentes textos bíblicos: el modelo como una estructura (Sal 144,12), un diseño o modelo para un edificio (2R 16,10; 1Co 28,11-19), una imagen o figura de algo (Dt 4,16.18; Sal 106,20; Is 44,13; Ez 8,10; 10,8), o una réplica o símil (Jos 22,28)” (Rodríguez, 2006).

El autor de Hebreos entiende que el santuario del AT es un tipo del santuario celestial: cuando en Hebreos 8,5 se cita a Éxodo 25,40 se usa la palabra “tipos”, para referirse a un modelo del santuario celestial y también se pueden utilizar los sinónimos de “sombra” o “copia”; Hebreos 8,2 califica este santuario celestial como “verdadero” y por lo tanto el santuario celestial es un “antitipo” del santuario terrenal; por su parte Hebreos 9,9 usa la palabra “ilustración” lo que da a entender que el santuario es una ilustración de la obra salvífica de Dios (Martínez, 2012).

En el campo de las ciencias aplicadas, un modelo “es un objeto, concepto o conjunto de relaciones que se utilizan para representar de forma simplificada y comprensible una porción de la realidad empírica” (Rios, 1995). En el campo de la informática, el modelado conceptual se define como el proceso de obtener un modelo del mundo real, con el propósito de facilitar la comprensión de la reali-

dad y estudiar su comportamiento; en dicho proceso se aplica el principio de abstracción, que es el proceso mental por medio del cual se seleccionan las características y propiedades relevantes de la realidad (Frorer, Hazzan & Manes, 1997). Dada una situación problema, el modelador debe determinar qué aspectos del mundo real incluir o excluir y con qué nivel de detalle modelar cada aspecto; estas decisiones generalmente se realizan de común acuerdo entre el modelador y los involucrados en el problema; el modelo conceptual es luego utilizado por los desarrolladores de software para construir el modelo computacional (estructuras de datos y programas de software) que simulan, en una solución tecnológica, la realidad que va a ser apoyada (Kotiadis & Robinson, 2008).

Si se aplica esta definición del modelado conceptual de informática al santuario del éxodo, se encuentran algunos contrastes interesantes para destacar: el modelo presentado por Dios a Moisés representaba una realidad que está por encima de la comprensión humana; el «modelo» mencionado en los pasajes de Éxodo ya analizados implican la existencia de un templo que sirvió de patrón arquitectónico para la construcción del tabernáculo y por lo tanto se puede afirmar que el modelo estaba apuntando “hacia una realidad superior dotada de existencia objetiva; es decir, un Santuario Celestial como realidad tangible de la morada de Dios en los Cielos” (Holbrook, 1996). Fue Dios mismo quien cumplió el papel de modelador y quien, de manera unilateral, hizo el proceso de abstracción para identificar los aspectos relevantes que serían representados en el modelo. Este modelo sirvió a la vez de maqueta para la construcción del santuario del éxodo. Como Arquitecto Divino, Dios no solo presentó el modelo a Moisés, sino que dio instrucciones precisas acerca de la construcción, desde la elaboración de muebles hasta las ceremonias que allí se de-

bían realizar (Goldstein, 1994).

El santuario que iba a ser construido tenía el propósito de revelar un conocimiento que se encontraba por encima de la comprensión humana. Mientras que los pasajes del AT se ocupan en la descripción detallada del santuario del éxodo, los pasajes del NT hacen la interpretación de las realidades a las cuales representaba el santuario del éxodo y que son relevantes en esta era cristiana. El santuario construido por Moisés fue solo una figura pálida de la verdadera realidad que está en el cielo, puesto que la imaginación humana no puede abarcar totalmente cómo es el santuario celestial. Es evidente que detrás del Santuario construido por Moisés se encuentra uno más glorioso, como lo afirma el autor de la carta a los Hebreos. “Ahora bien, el punto principal de lo que venimos diciendo es que tenemos tal sumo sacerdote, el cual se sentó a la diestra del trono de la Majestad en los cielos, ministro del santuario, y de aquel verdadero tabernáculo que levantó el Señor, y no el hombre” (Hb 8,1-2). El verdadero santuario, es tan real que Juan, el escritor del Apocalipsis lo describe como un lugar específico en el cielo. “Y el templo de Dios fue abierto en el cielo, y el arca de su pacto se veía en el templo” (Ap 11,19).

4. Un Acercamiento Pedagógico al Santuario del Éxodo

El santuario del Éxodo es la gran estrategia pedagógica diseñada por Dios para aplicar y mostrar el alcance de la relación que él quería tener con la raza humana; el Gran Maestro dirigió el establecimiento del santuario como un recurso didáctico para que el pueblo insertara en su vida cotidiana el plan de salvación (Millanao, 2011).

Los tres aspectos de la pedagogía divina resaltados por Gresham (2006), y justificados

como modelo para la educación en línea, son la adaptación, la creación de comunidad y la participación activa del estudiante. Estos principios pedagógicos reconocidos hoy en día como claves para lograr efectividad en el aprendizaje se podrían analizar desde una perspectiva constructivista en donde la apropiación del conocimiento se realiza a través de ambientes de aprendizaje que tenga múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad que involucren actividades basadas en experiencias ricas en contexto (Jonassen, 1991). Estos tres aspectos están presentes en la construcción del santuario del éxodo: (a) Dios quiere establecer una relación de cercanía con el ser humano y se adapta a la condición nómada del pueblo para vivir en una tienda portátil; (b) a través de los diferentes servicios, fiestas y ceremonias instituidos en el santuario, Dios establece escenarios de relacionamiento que permiten que cada individuo se sienta parte activa de una comunidad de fe; estos escenarios de aprendizaje pueden ser analizados desde la Teoría de la Actividad (Fiorodovna, 1994), la cual concibe el aprendizaje como un proceso en espiral en que los estudiantes construyen de manera gradual el conocimiento a partir de su propia actividad que los relaciona con el contexto, al interactuar con los demás. (c) Cada ofrenda o sacrificio presentados de manera individual y voluntaria, tenía el propósito de lograr una participación activa del aprendiz que invitaba a la reflexión y motivación intrínseca; los ritos cargados de simbolismo y solemnidad buscaban elevar el ser humano para entender el carácter justo y misericordioso de Dios. En esta sección se detallan 4 estrategias pedagógicas que se derivan de los principios analizados:

224

4.1 Estrategia 1: Aprender haciendo en el Santuario.

Al darle la orden al pueblo de Israel de cons-

truir el Tabernáculo, uno de los propósitos que Dios tenía era aplicar el principio pedagógico de “aprender haciendo”. Era el objetivo de Dios que cada israelita observara y tuviera parte activa en la construcción del mismo y de esta manera cada uno estaría más compenetrado con el propósito salvífico del santuario. En la construcción del santuario se muestra un digno ejemplo de un trabajo colaborativo; el santuario se construyó con las ofrendas voluntarias de la gente (Ex 25,1-7) y todo el pueblo aportó con tal generosidad que hubo que decirle que ya no hacía falta más (Ex 35,5-7) (Barclay, 1995).

4.2 Estrategia 2: Uso de materiales didácticos para favorecer el aprendizaje en el santuario.

Los diversos muebles, ubicados de manera estratégica en el santuario, representaban elementos didácticos que tenían una aplicación espiritual y ceremonial de tal manera que en el creyente, en el sacerdote y de manera especial en los jóvenes se despertara un espíritu de búsqueda (Haskell, 2011). Cada elemento del santuario junto con su función tenían como objetivo enseñar la manera como Dios los había libertado en el pasado, como mantendrían plena comunión con él y como los salvaría en el futuro mediante su hijo Jesús.

4.3 Estrategia 3: Ambientes de aprendizaje significativos en el santuario.

Un ambiente de aprendizaje es definido como el escenario donde se desarrollan condiciones favorables para que los participantes desarrollen capacidades, competencias, habilidades y valores; en un ambiente de aprendizaje se identifican dos componentes: (a) los desafíos, entendidos como los retos que se generan desde las iniciativas propias del educador o facilitador, buscando que se convierta en una experiencia para el grupo o

persona que los enfrenta; (b) las identidades, puesto que se busca que en el ambiente de aprendizaje se suceda un proceso significativo y edificador de la identidad propia del educando que fortalezca relaciones de solidaridad, comprensión, apoyo mutuo e interacción social con el objetivo de permear una realidad y construir un proyecto de vida (Duarte, 2003; Arboleda, 2015).

Tanto los diferentes espacios en los que estaba distribuido el santuario, como sus diversos muebles y sus servicios, fiestas y ceremonias, representaban ambientes de aprendizaje significativos diseñados por el Maestro Divino para reproducir a escala el santuario celestial de tal manera que todo lo que se hiciera en estos lugares fuera una representación de la obra que el hijo de Dios llevaría a cabo en la tierra y en el cielo para la redención de la raza caída (Haskell, 2011).

Los tres compartimentos en los que está dividido el santuario (Atrio, Lugar Santo y Lugar Santísimo) y las diferentes ceremonias realizadas allí, representan tres experiencias esenciales que debe vivenciar cada cristiano. “Más por él estáis vosotros en Cristo Jesús, el cual nos ha sido hecho por Dios sabiduría, justificación, santificación y redención”. (1Co 1,30). La justificación equivale al perdón que acredita Dios al pecador por su arrepentimiento genuino. La santificación es la experiencia progresiva del creyente en la obediencia a la voluntad de Dios, en tanto que la glorificación o redención es la consumación de la salvación y se dará cuando Cristo regrese por segunda vez, donde el ser humano será transformado y liberados definitivamente de la naturaleza pecaminosa para ser vestido de inmortalidad (1Co 15,51-54). Con respecto a esto Goldstein (1994), dice que “todo el proceso de la reconciliación esta prefigurado en el santuario: la expiación, la sustitución, justificación y santificación. Es definitivamente el modelo obligado para entender el

plan de salvación”.

4.4 Estrategia 4: La repetición basada en la reflexión para propiciar el aprendizaje.

Dentro de sus oficios, el sacerdote debía llevar a cabo el sacrificio diario el cual se debía repetirse cada mañana y tarde, razón por la cual se le denomina el servicio del continuo (Ex 29,38-39); al momento de officiar el continuo la congregación debía reunirse en derredor del santuario en actitud de adoración y reflexión; de esta manera, no solo el sacerdote sino todo el pueblo interiorizaba la importancia de introducir a Dios en su rutina diaria, tal como afirma el salmista “Anunciar por la mañana tu misericordia y tu fidelidad cada noche” (Sal 92,2).

5. Un mediador tecnológico para el aprendizaje del santuario del Éxodo por el cristiano del siglo XXI.

La convergencia tecnológica, es entendida como la capacidad de la infraestructura de comunicaciones y de los dispositivos de adquirir, procesar, transportar y presentar voz, datos y video sobre un mismo dispositivo (García, 2009). Dicha convergencia hizo de los teléfonos celulares inteligentes poderosas herramientas educativas con capacidad de grabar, reproducir, navegar en la web, editar e intercambiar documentos y realizar funciones efectivas de comunicación que superan las barreras geográficas.

Así como la convergencia digital ha potenciado las capacidades de la tecnología móvil, hoy en día está ocurriendo una convergencia igualmente importante entre las tecnologías móviles, la población nativo-digital y la naturaleza del aprendizaje, que imponen nuevas características al aprendizaje: personalizado, centrado en el usuario, situado, colaborativo, ubicuo y de larga vida Sharples, Taylor & Vavoula, 2005).

En esta sección se ilustran algunas de las características de la aplicación móvil desarrollada con el propósito de difundir esta verdad bíblica del santuario.

5.1 Identificación del segmento de clientes

A través de esta aplicación se desea abarcar el público cristiano interesado en el conocimiento de la Palabra de Dios. El segmento de clientes al cual se pretende alcanzar con esta aplicación son personas jóvenes o adultas que ya están familiarizadas con los dispositivos móviles y los utilizan para sus actividades diarias.

5.2 Funcionalidad Relevante del Aplicativo

Para identificar la funcionalidad a implementar se siguieron prácticas de desarrollo ágil aplicadas a la ingeniería de software (Martin, 2003), las cuales permitieron una interacción permanente entre el equipo de teología responsable de la indagación acerca del santuario, que hacia la veces de cliente del producto y el equipo de ingeniería responsable de la construcción del aplicativo. Se identificaron

tres tipos de escenarios: (a) Escenarios de ambientación, los cuales indican los procesos de transición de una escena a la otra; (b) escenarios de aprendizaje: los cuales buscan que el usuario apropie un conocimiento; (c) escenarios de evaluación, los cuales permiten que el usuario verifique si ha apropiado el conocimiento impartido.

Se definieron tres roles básicos en el aplicativo: El rol visitante, el rol sacerdote y el rol de sumo sacerdote. En su rol como visitante, el usuario puede tener una vista panorámica del santuario (Figura 1A), entrar a los diferentes compartimentos, reconocer cada uno de los muebles con sus especificaciones y medidas y reflexionar acerca de la aplicación espiritual del mueble (presentada en texto y en audio); esta visita la puede hacer de manera libre o guiada (Figura 1B).

En su rol como sacerdote o sumo sacerdote el usuario puede apreciar el detalle de dos de los servicios centrales realizados en el santuario el servicio continuo y el día de la expiación, que se realizaban en el lugar santo y el lugar santísimo, respectivamente (Figura 2).



A. Escenario de Ambientación Inicial

B. Visita Guiada en el Rol Visitante

Figura 1: Escenarios de ambientación de la aplicación móvil.

Fuente: App Santuario



Figura 2: Escenario de aprendizaje en el rol del sacerdote.
Fuente: App Santuario

Para escalar al siguiente rol el usuario debe haber superado los escenarios de evaluación del rol en el que se encuentra (Figura 3).

6. Conclusiones

En este artículo se ha utilizado el método de interpretación tipológico, para entender el Santuario del Éxodo desde tres acercamientos: antropológico, arquitectónico y pedagógico y se han presentado las características generales de una aplicación móvil que ha sido desarrollada para apropiarse de este tema, fundamentado en los principios del aprendizaje móvil.

El principio divino de adaptación que se hizo evidente en la manera como Dios condescendió a transportarse con el hombre en una tienda portátil dentro del contexto de “movilidad antropológica”, también puede hacerse evidente en esta época donde la movilidad tecnológica, que favorece estrategias de aprendizaje de larga vida y gestionadas personalmente, puede convertirse en el medio por el cual el ser humano reflexione acerca de su realidad trascendental.

La pedagogía utilizada por Dios a través del Santuario del Éxodo en la época del Antiguo Cercano Oriente, tiene un marcado contraste con la tecnología móvil potenciada por la convergencia digital en pleno siglo XXI:

- El nomadismo del pastoreo y el mirar al cielo de la antigüedad es similar al nomadismo de la posmodernidad que busca conquistar otros mundos y encontrar solución a los problemas ecológicos, sociales y económicos del planeta tierra.
- El santuario del éxodo estacionado estratégicamente en centro del campamento del pueblo de Israel: la aplicación móvil como un recurso que invade la cotidianidad de los nativos tecnológicos del siglo XXI.



Figura 3: Escenarios de evaluación para el rol visitante.
Fuente: App Santuario

- El poder del aplicativo móvil como una realidad atemporal; un museo que vincula al visitante con la atemporalidad: no solo como un monumento arqueológico del pasado, sino como una experiencia que busca resaltar la trascendencia del momento actual y a la certeza de un futuro de esperanza.

Antes que intentar ser un trabajo concluyente, la experiencia presentada en este trabajo, es un primer acercamiento para vincular los usos tecnológicos para el aprendizaje, en este caso particular la tecnología móvil, para la apropiación de verdades bíblicas trascendentes y eternas reveladas en los escritos sagrados del AT y NT, en este caso particular el Santuario del Éxodo.

7. Reconocimientos

Un reconocimiento a las siguientes personas que participaron en la conceptualización inicial del santuario, lo cual sirvió como punto de partida para la caracterización del aplicativo: Esdras Ramírez, Julián Rueda, Elkin Salcedo, Johan Osorio, Héctor Mora. Se agradece también a Cristian Mora y Jonathan Pacheco quienes desarrollaron la aplicación móvil.

Referencias

- Albright, W. F. (1940). The ancient Near East and the religion of Israel. *Journal Of Biblical Literature* 59(2), 85.
- Arboleda, J. C. (2015). El currículo desde la pedagogía comprensivo-edificadora. *Revista Educación y Pensamiento* 22(22), 47 – 65.
- Barclay, W. (1995). *Comentario al Nuevo Testamento*. Tomo 8. Barcelona, España: Editorial Clie.
- Betts, A. (2012). Nomads, tribes, and the state in the ancient Near East: cross-disciplinary perspectives. *Bulletin Of The American Schools Of Oriental Research* 366, 88-90.
- Blumenthal, F. (2012). The ten plagues: debunking Egyptian polytheism. *Jewish Bible Quarterly*, 40(4), 255-258.
- Collins, S. V., Collins, M. A., Cortés, A. F., Peverini, T. N., & Valdivia, M. A. (2005). *Teología: Fundamentos bíblicos de nuestra fe*. Miami, Fla: Asociación Publicadora Interamericana.
- Davidson, R. M. (1981). *Typology in Scripture: A Study of Hermeneutical Typos Structures* Berrien Springs, Mich.: Andrews University Press.
- Duarte D., J. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE: UNA APROXIMACION CONCEPTUAL. *Estudios Pedagógicos*, (29), 97-113.
- Fiorodovna, N. (1994). *La teoría de la actividad de estudio, como base de la didáctica en la educación superior*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Fountain, T. (1984). *Claves de la interpretación bíblica El Paso, Tx.: Casa Bautista de Publicaciones*, 78.
- Frorer, P., Hazzan, O. & Manes, M. (1997). Revealing the faces of abstraction. *International Journal of Com-*

- puters for *Mathematical Learning* 2(3). 217-228.
- García Avilés, J. A. (2009). La comunicación ante la convergencia digital: algunas fortalezas y debilidades. *Signo y pensamiento*, 28(54), 102-113.
- Goldstein, C. (1994). *Desequilibrio fatal: La verdad acerca del juicio, el santuario, y su salvación*. Buenos Aires, Argentina: ACCES.
- González, J. L. (1992). *Historia del pensamiento cristiano* Miami: Caribe. 43-45.
- Gresham, J. (2006). The divine pedagogy as a model for online education. *Teaching Theology & Religion* 9(1), 24-28.
- Haskell, S. (2011) *La Sombra de la Cruz*. USA: Asociación Publicadora Interamericana.
- Holbrook, F. B. (1996). *The atoning priesthood of Jesus Christ*. Berrien Springs, Mich: Adventist Theological Society Publications.
- Jonassen, D. H. (1991). Evaluating Constructivistic Learning. *Educational Technology*, 31(9). 28 - 33.
- Kotiadis, K. & Robinson, S. (2008). Conceptual modelling: knowledge acquisition and model abstraction. In *Proceedings of the 40th Conference on Winter Simulation*, pp. 951-958. Winter Simulation Conference.
- Martin, R. (2003). *Agile software development: Principles, patterns, and practices*. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall.
- Martínez, C (2012). Principios epistemológicos para la comprensión de la doctrina del santuario. *Davar Logos* 11(1). 1 - 17.
- Matthews, V. H. (1981). Pastoralists and patriarchs. *Biblical Archaeologist* 44(4). 215-218.
- Millanao, P. (2011). Cristología: Sus raíces y frutos en el santuario. *Revista Adventista*. Recuperado de: <https://porundia.files.wordpress.com/2008/05/cristologia.pdf>
- Moffatt, J. (1924). *The Epistle to the Hebrews*. Edimburgh.
- Philip, J. (1995) The Levitical Sacrificial System, in Royer T. Beckwith y Martin J. Selman, "Sacrifices in the Bible" Grand Rapids, Mich.: Baker Books House.
- Real Academia Española. (1970). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Real Academia Española.
- Ríos, S. (1995) *Modelización*. España: Alianza Editorial.
- Rodríguez, Á. M. (2006). *La doctrina del santuario» en Teología: Fundamentos bíblicos de nuestra fe*, tomo 4. Doral, FL: APIA, 109.
- Sailhamer, J. H. (1992). *The Pentateuch As Narrative: A Biblical-Theological Commentary* Grand Rapids, Michigan: Zondervan.
- Sharples, M., Taylor, J. & Vavoula, G. (2005). Towards a theory of mobile learning. *Proceedings of mLearn 2005*, 1(1), 1-9.
- Trenchard, E. (1973). *Normas de interpretación bíblica* Madrid, España: Editorial Literatura Bíblica, 92-93
- Wright, G. E. (1952). *God Who Acts: Biblical Theology as Recital*, 61.