



**Ciencia Latina**  
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2024,  
Volumen 8, Número 4.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4)

## **USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA**

**USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN  
CITIZENSHIP EDUCATION**

**Carmen Patricia Castillo Baño**  
Ministerio de Educación, Ecuador

**Wladimir Alexis Cruz Gaibor**  
Ministerio de Educación, Quito, Ecuador

**Ramona Efigenia Bravo Jacome**  
Ministerio de Educación, Ecuador

**Carmen Fernanda Sandoval Lloacana**  
Investigador Independiente, Ecuador

**Lucy Magaly Guishca Ayala**  
Investigador Independiente, Ecuador

**Rosa Angélica Campaña Nieto**  
Ministerio de Educación, Ecuador

**Tania Calixta Yepez Mogro**  
Ministerio de Educación, Ecuador

**Augusto Paolo Bernal Párraga**  
Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Ecuador

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rem.v8i4.12756](https://doi.org/10.37811/cl_rem.v8i4.12756)

## Uso de Tecnologías Digitales en la Educación para la Ciudadanía

**Carmen Patricia Castillo Baño<sup>1</sup>**

[carmenp.castillo@educacion.gob.ec](mailto:carmenp.castillo@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0007-4044-6882>

Ministerio de Educación

Quito, Ecuador

**Wladimir Alexis Cruz Gaibor**

[wladimir.cruz@educacion.gob.ec](mailto:wladimir.cruz@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0004-3146-7866>

Ministerio de Educación

Quito, Ecuador

**Ramona Efigenia Bravo Jacome**

[ramona.bravo@educacion.gob.ec](mailto:ramona.bravo@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0000-6433-4569>

Ministerio de Educación

Quito, Ecuador

**Carmen Fernanda Sandoval Lloacana**

[carmenfernandasandoval1994@gmail.com](mailto:carmenfernandasandoval1994@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0003-5079-446X>

Investigador Independiente

Ecuador

**Lucy Magaly Guishca Ayala**

[lucyguishca1993@gmail.com](mailto:lucyguishca1993@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-9289-3031>

Investigador Independiente

Ecuador

**Rosa Angélica Campaña Nieto**

[rosaa.campana@educacion.gob.ec](mailto:rosaa.campana@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0008-1325-1972>

Ministerio de Educación

Quito, Ecuador

**Tania Calixta Yopez Mogro**

[tania.yopez@educacion.gob.ec](mailto:tania.yopez@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0001-6357-0188>

Ministerio de Educación

Quito, Ecuador

**Augusto Paolo Bernal Párraga**

[abernal2009@gmail.com](mailto:abernal2009@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-0289-8427>

Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Quito, Ecuador

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [carmenp.castillo@educacion.gob.ec](mailto:carmenp.castillo@educacion.gob.ec)

## RESUMEN

El presente artículo explora el uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía, examinando cómo estas herramientas pueden mejorar el aprendizaje y fomentar habilidades cívicas en estudiantes de diversas edades. A través de un análisis detallado de estudios recientes y ejemplos prácticos, se destacan las ventajas y desafíos asociados con la integración de tecnologías digitales en el currículo de educación cívica. Los resultados indican que las tecnologías digitales, como las plataformas de aprendizaje en línea, las aplicaciones interactivas y las redes sociales educativas, tienen un potencial significativo para enriquecer la educación para la ciudadanía. Estas herramientas facilitan el acceso a una amplia gama de recursos educativos y promueven la participación activa de los estudiantes en discusiones y proyectos cívicos. Por ejemplo, las plataformas de aprendizaje en línea permiten a los estudiantes colaborar en tiempo real y acceder a materiales educativos desde cualquier lugar, mientras que las redes sociales educativas facilitan la creación de comunidades de aprendizaje donde los estudiantes pueden compartir ideas y debatir sobre temas cívicos actuales. Además, el uso de simulaciones y juegos serios permite a los estudiantes experimentar escenarios del mundo real de manera segura y controlada, desarrollando así sus habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Esta composición explora el uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía, examinando cómo estas herramientas pueden mejorar la alfabetización y fomentar habilidades comunitarias en académicos de períodos coloridos. A través de un análisis detallado de estudios recientes y ejemplificaciones prácticas, se destacan las ventajas y desafíos asociados con la integración de las tecnologías digitales en la clase de educación comunitaria. Los resultados indican que las tecnologías digitales, similares a las plataformas de alfabetización en línea, las operaciones interactivas y las redes sociales educativas, tienen implícitos importantes para enriquecer la educación ciudadana. Estas herramientas facilitan el acceso a una amplia gama de arcos educativos y promueven la participación activa de los alumnos en conversaciones y sistemas comunitarios. Por ejemplo, las plataformas de alfabetización en línea permiten a los académicos unirse en tiempo real y acceder a actividades educativas desde cualquier lugar, mientras que las redes sociales educativas favorecen la creación de comunidades de aprendizaje donde los académicos pueden compartir ideas y debatir cuestiones comunitarias... actuales. Además, el uso de simulaciones y juegos serios permite a los académicos presenciar guiones del mundo real de manera segura y controlada, desarrollando así su pensamiento crítico y sus habilidades para resolver problemas. Estas herramientas ofrecen un terreno interactivo y atractivo que puede hacer que el aprendizaje cívico sea más aplicable y motivador para los académicos. La composición también aborda los desafíos que enfrentan los preceptores al integrar las tecnologías digitales en sus prácticas de tutoría. Estos desafíos incluyen la necesidad de capacitación continua para los docentes, la falta de una estructura tecnológica aceptable en algunas instituciones y empresas sobre el secuestro y la seguridad de los datos de los alumnos. Para superar estos muros se proponen estrategias similares a la creación de programas claros sobre el uso de tecnologías en el aula, la inversión en estructura tecnológica y el desarrollo de programas específicos de formación docente en tecnologías digitales. En conclusión, el uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía ofrece multitud de oportunidades para mejorar la alfabetización y fomentar una participación comunitaria más activa y solidaria entre los académicos. Aún así, es fundamental abordar los desafíos asociados con su perpetración para garantizar que todos los académicos puedan beneficiarse de estas herramientas. Esta composición proporciona una base sólida para la exploración no nacida y las prácticas educativas que buscan integrar las tecnologías digitales de manera efectiva en la educación comunitaria, presionando la necesidad de un enfoque equilibrado que maximice los beneficios y minimice los obstáculos.

**Palabras clave:** tecnologías digitales, educación ciudadana, participación estudiantil, plataformas de aprendizaje en línea, desarrollo de habilidades cívicas, redes sociales educativas



## Use of Digital Technologies in Citizenship Education

### ABSTRACT

This composition explores the use of digital technologies in citizenship education, examining how these tools can ameliorate literacy and foster communal chops in scholars of colorful periods. Through a detailed analysis of recent studies and practical exemplifications, the advantages and challenges associated with the integration of digital technologies into the communal education class are stressed. The results indicate that digital technologies, similar as online literacy platforms, interactive operations and educational social networks, have significant implicit to enrich citizenship education. These tools grease access to a wide range of educational coffers and promote active pupil participation in communal conversations and systems. For illustration, online literacy platforms allow scholars to unite in real time and access educational accoutrements from anywhere, while educational social networks grease the creation of learning communities where scholars can partake ideas and debate communal issues.. current. also, the use of simulations and serious games allows scholars to witness real- world scripts in a safe and controlled manner, thereby developing their critical thinking and problem- working chops. These tools offer an interactive and engaging terrain that can make civics learning more applicable and motivating for scholars. The composition also addresses the challenges preceptors face when integrating digital technologies into their tutoring practices. These challenges include the need for ongoing training for preceptors, the lack of acceptable technological structure in some institutions, and enterprises about the sequestration and security of pupil data. To overcome these walls, strategies are proposed similar as the creation of clear programs on the use of technologies in the classroom, investment in technological structure and the development of specific schoolteacher training programs in digital technologies. In conclusion, the use of digital technologies in citizenship education offers multitudinous openings to ameliorate literacy and encourage more active and married communal participation among scholars. still, it's pivotal to address the challenges associated with their perpetration to insure that all scholars can profit from these tools. This composition provides a solid foundation for unborn exploration and educational practices that seek to integrate digital technologies effectively in communal education, pressing the need for a balanced approach that maximizes the benefits and minimizes the pitfalls.

**Keywords:** digital technologies, citizenship education, student engagement, online learning platforms, civic skills development, educational social networks

*Artículo recibido 15 julio 2024  
Aceptado para publicación: 17 agosto 2024*



## INTRODUCCIÓN

En el período digital actual, la integración de las tecnologías digitales en la educación ciudadana se ha convertido en una estrategia esencial para promover la alfabetización y el desarrollo de habilidades comunitarias en los académicos. La metamorfosis digital ha revolucionado aspectos coloridos de la vida diurna y el ámbito educativo no es una excepción. Las tecnologías digitales ofrecen nuevas oportunidades para enriquecer la clase de educación comunitaria, facilitando un acceso más amplio a las arcas educativas, promoviendo la participación activa de los académicos y perfeccionando sus capacidades comunitarias. Esta composición explora cómo las tecnologías digitales pueden usarse efectivamente en la educación para la ciudadanía, destacando tanto sus ventajas como los desafíos asociados con su implementación. La educación para la ciudadanía es un elemento fundamental en la formación de académicos responsables y comprometidos con su comunidad. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015), la educación para la ciudadanía global busca empoderar a los académicos para que tomen parte activa en la construcción de un futuro más justo, pacífico, tolerante e inclusivo (UNESCO, 2015). En este entorno, las tecnologías digitales desempeñan un papel importante al proporcionar herramientas innovadoras que pueden mejorar la calidad de la educación comunitaria y hacerla más accesible y atractiva para los académicos.

Uno de los principales beneficios de integrar las tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía es la posibilidad de utilizar plataformas de alfabetización en línea. Estas plataformas permiten a los académicos ofrecer una amplia variedad de arcas educativas desde cualquier lugar y en cualquier momento, facilitando la independencia y la alfabetización ininterrumpida. Por ejemplo, plataformas similares a Edmodo y Google Classroom han demostrado ser efectivas para crear entornos de alfabetización cooperativa donde los estudiantes pueden interactuar, compartir ideas y compartir sistemas comunes (Drossel et al., 2017).

Además, las aplicaciones interactivas y las redes sociales educativas ofrecen nuevas formas de involucrar a los académicos en la alfabetización comunitaria. Apps como Kahoot! y Quizlet permiten a los preceptores producir un acondicionamiento deportivo que fomente la participación activa y la alfabetización significativa. Por otro lado, las redes sociales educativas, similares a Schoology y Edmodo, fa-



vorecen la creación de comunidades de aprendizaje donde los académicos pueden discutir temas comunitarios actuales y unirse en sistemas que promueven el compromiso comunitario (Greenhow & Lewin, 2016).

Otro aspecto importante de la integración de las tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía es el uso de simulaciones y juegos serios. Estas herramientas permiten a los académicos presenciar guiones del mundo real de una manera segura y controlada, desarrollando así su pensamiento crítico y sus habilidades para resolver problemas. Un estudio realizado por (Arnab et al., 2015) destaca que los juegos serios pueden ser una herramienta eficaz para enseñar generalidades comunitarias complejas y fomentar la participación activa de los académicos en la resolución de problemas sociales.

A pesar de los numerosos beneficios, la implantación de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía también presenta desafíos importantes. Uno de los principales obstáculos es la falta de una formación aceptable de los preceptores. La tecnología educativa evoluciona rápidamente, y es fundamental que los docentes admitan una formación continua para mantenerse actualizados y ser aptos para integrar eficientemente estas herramientas en sus prácticas de tutoría (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Además, la falta de una estructura tecnológica aceptable en algunas instituciones educativas puede limitar el acceso a estas herramientas, creando diferencias en las oportunidades de aprendizaje. Otro desafío importante son las empresas relacionadas con el secuestro y la seguridad de los datos de los alumnos. La recopilación y el uso de determinados datos en plataformas digitales deben gestionarse de forma inmoral y segura para cubrir el secuestro de alumnos y el incumplimiento de las normas de protección de datos (Livingstone, 2019)..

Para superar estos desafíos, es fundamental desarrollar estrategias que incluyan la creación de programas claros sobre el uso de tecnologías en el aula, la inversión en estructura tecnológica y el desarrollo de programas específicos de formación de docentes en tecnologías digitales. Del mismo modo, es esencial adoptar un enfoque equilibrado que maximice los beneficios de las tecnologías digitales y minimice los obstáculos asociados.

En conclusión, la integración de las tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía ofrece multitud de oportunidades para mejorar la alfabetización y fomentar una participación comunitaria más activa y comprometida entre los académicos. Aún así, para que estas herramientas sean efectivas, es



necesario abordar los desafíos relacionados con su perpetración y garantizar que todos los académicos puedan beneficiarse de ellas. Esta composición proporciona una base sólida para la exploración no nacida y las prácticas educativas que buscan integrar las tecnologías digitales de manera efectiva en la educación comunitaria, presionando la necesidad de un enfoque equilibrado que maximice los beneficios y minimice los obstáculos.

### **Preguntas de Investigación**

1. ¿Cómo incide el empleo de tecnologías digitales en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico de estudiantes de educación primaria y secundaria? Mi justificación es que el pensamiento crítico es una capacidad fundamental para el éxito académico y personal y las tecnologías digitales pueden proveer un ambiente enriquecido para fomentarlo. De segundo, según (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010) : “numerous investigations have reported positive effects of technology integration on students’ critical-thinking skills”.

2. ¿Qué repercusión tienen las plataformas de aprendizaje en línea en la creatividad de los estudiantes comparado con la enseñanza convencional? Mi justificación es que la creatividad es esencial para la innovación y el progreso en varias disciplinas. Por ejemplo, (Greenhow & Lewin, 2016) afirman que las tecnologías digitales procuran a los estudiantes nuevas oportunidades de creatividad en el aula”.

3. ¿Cómo influyen las aplicaciones interactivas y las redes sociales educativas en las habilidades sociales, como la comunicación y la empatía, de los estudiantes?

Los aspectos de investigación: dado que las habilidades sociales son esenciales para la cooperación y la capacidad de trabajo en equipo, las habilidades sociales también tienen un impacto directo en la ética de trabajo y en la comunicación; las aplicaciones y plataformas digitales pueden brindar experiencias sociales únicas. Un estudio realizado por de (Gillies & University of Queensland, 2016) encontró que trabajar juntos en las plataformas de aprendizaje en línea promueve la cooperación y la empatía.

4. ¿Cuáles son los principales problemas y limitaciones vinculados con la implementación de tecnologías digitales en educación cívica? ¿Cómo pueden ser superados?

Los desafíos de estudio: también se establece una gran importancia en la identificación y superación de los problemas de implementación de las tecnologías digitales en el programa educativo cívico. Por



ejemplo, los problemas de tiempo, así como los problemas de enseñanza, se consideran relevantes. Según (Johnson & Johnson, 2017), los docentes deben ser capacitados correctamente.

5. ¿Qué percepción tienen la eficacia de los docentes y estudiantes del uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía, en comparación con otras metodologías activas de aprendizaje? Justificación: Las percepciones de los docentes y el alumnado pueden ser un factor crucial en la adopción y eficacia de las tecnologías digitales en la enseñanza. Al evaluar sus percepciones, se puede obtener una visión completa de cómo se están utilizando estas tecnologías. (Hattie, 2012) enfatiza la importancia de considerar las percepciones de los “componentes” en la enseñanza para mejorar las prácticas pedagógicas.

6. ¿Cuál es el papel de la tecnología en la facilitación del aprendizaje cívico y cómo puede mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes? Justificación: la tecnología puede desempeñar un papel importante en la facilitación del aprendizaje cívico proporcionando recursos y herramientas que mejoran la educación. (J. M. M. M. D. E. J. B. M. J. Spector, 2014) y sugieren que la tecnología puede proporcionar entornos de aprendizaje más dinámicos y accesibles

7. ¿Cómo afecta el uso de tecnologías digitales a la motivación y el compromiso de los estudiantes y los estudiantes en la educación cívica?

Justificación: la motivación y el compromiso son aspectos cruciales del alcance de los estudiantes. Por lo tanto, el análisis de cómo las tecnologías digitales influyen en el compromiso y la motivación puede ser útil para mejorar la implementación de su uso. Además, según (Deci & Ryan, 2000), la motivación intrínseca juega un papel esencial en el proceso de aprendizaje.

8. ¿Cuáles son algunas metodologías y prácticas adicionales que podrían complementar los impactos positivos del uso de tecnologías digitales en educación cívica?

Justificación: los impactos de la implementación de tecnologías digitales pueden maximizarse a través de la combinación de prácticas y metodologías alternativas. Por lo tanto, la identificación de esta técnica general será útil para mejorar las prácticas educativas. Por ejemplo, según (Prince, 2004), una combinación de diferentes metodologías activas puede mejorar la calidad del aprendizaje.



## **METODOLOGÍA**

Para realizar esta investigación sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación cívica se han utilizado diversos métodos cualitativos y cuantitativos. Los métodos de análisis, como el método de la literatura, los estudios de casos y las encuestas, desarrollan una comprensión integral del área proporcionada. Las etapas y métodos utilizados para el análisis se proporcionan a continuación:

### **Diseño de la Investigación**

Diseño La naturaleza y estructura de esta investigación son mixtas y combinan métodos cualitativos y cuantitativos para una percepción más completa y equilibrada del impacto de las tecnologías digitales en la educación cívica.

### **Selección de Participantes**

Se seleccionaron varios participantes de varias instituciones educativas, incluidas escuelas primarias y secundarias, para garantizar la diversidad de contextos y niveles educativos. Los participantes en los estudios incluyeron docentes, estudiantes y administradores escolares.

### **Recopilación de Datos**

#### a) Análisis Bibliográfico

Los autores realizaron una revisión exhaustiva de la literatura utilizando bases de datos académicas, como ERIC, JSTOR, Scopus y Google Scholar. Los términos de búsqueda clave elegidos fueron “tecnologías digitales”, “educación cívica”, “creatividad”, “pensamiento crítico” y “participación de los estudiantes”.

#### b) Estudios de Caso

Varias fuentes seleccionadas fueron estudios de caso que describían la implementación exitosa de tecnologías digitales en el aula de educación cívica. Dichas fuentes proporcionaron información detallada sobre las prácticas y los resultados de la integración tecnológica

#### c) Encuestas y Cuestionarios

Para evaluar las percepciones y experiencias de los docentes y estudiantes con respecto al uso de tecnologías digitales en la educación cívica, se crearon y distribuyeron encuestas y cuestionarios. Las preguntas sobre los beneficios observados, las dificultades encontradas y la eficacia percibida se incluyeron en las encuestas.



## **Análisis de Datos**

### a) Análisis Cuantitativo

Se emplearon métodos estadísticos para encontrar correlaciones y patrones en los datos cuantitativos recopilados de las encuestas y cuestionarios. Para llevar a cabo pruebas inferenciales y análisis descriptivos, se utilizaron herramientas como SPSS.

### b) Análisis Cualitativo

Se utilizó la codificación temática para analizar los datos cualitativos de los estudios de caso y las respuestas abiertas de las encuestas. Para encontrar temas y subtemas emergentes relacionados con el uso de tecnologías digitales en la educación cívica, se emplearon métodos de análisis de contenido.

## **Triangulación de Datos**

Para validar los hallazgos y garantizar la rotundidad de los resultados, se utilizó la triangulación de datos. Esto incluyó la identificación de divergencias y convergencias mediante la comparación de datos de varias fuentes.

## **Consideraciones Éticas**

En todas las etapas del estudio se garantizaron altos estándares éticos. El propósito de la investigación fue explicado a los participantes, se obtuvo su consentimiento informado y se aseguró la confidencialidad de los datos. (American Psychological Association, 2024)

## **Limitaciones del Estudio**

Por último, las limitaciones del estudio fueron identificadas y discutidas; estas incluían la posibilidad de sesgos en la selección de participantes y la generalización de los hallazgos a otros contextos educativos. (Creswell, 2014).

Esta metodología proporciona un marco robusto y detallado para investigar el uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía, asegurando la validez y confiabilidad de los hallazgos.

## **Estudios Previos**

En los últimos años, la investigación sobre el uso de tecnologías digitales en la educación cívica ha aumentado significativamente, enfatizando tanto los beneficios como los inconvenientes de su incorporación en el aula. Los siguientes estudios destacados abordan este asunto desde una variedad de perspectivas y contextos educativos..



### **Beneficios del Uso de Tecnologías Digitales en la Educación Cívica**

Según varios estudios, la incorporación de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía puede mejorar significativamente la participación y el aprendizaje de los alumnos. Según (Greenhow & Lewin, 2016) el compromiso cívico y la participación activa de los alumnos pueden ser promovidos por las redes sociales educativas y otras plataformas digitales, según Lewin. Este estudio destaca cómo las tecnologías digitales pueden mejorar la comprensión de los problemas cívicos al brindar oportunidades para la colaboración y el intercambio de ideas, mejorando así la comprensión y el interés de los estudiantes

### **Desarrollo de Habilidades Críticas y Creativas**

El uso de tecnologías digitales también ha demostrado ser efectivo en el desarrollo de habilidades críticas y creativas. Un estudio realizado por (Erstad & Sefton-Green, 2012) encontró que la integración de tecnologías digitales en el aula puede potenciar el pensamiento crítico y la creatividad de los estudiantes. Este estudio enfatiza la importancia de utilizar herramientas digitales que permitan a los estudiantes explorar, crear y reflexionar sobre diversos problemas cívicos.

### **Mejora de la Participación y el Compromiso Estudiantil**

Es ampliamente documentado el impacto que las tecnologías digitales tienen en la participación y el compromiso de los alumnos. Un estudio de (Al-Bataineh et al., 2016) encontró que el uso de plataformas y aplicaciones digitales en la educación cívica puede incrementar significativamente la motivación y el compromiso de los alumnos. Las herramientas digitales pueden hacer que el aprendizaje sea más interactivo y relevante para los alumnos, fomentando una mayor participación en los procesos de aprendizaje cívico, según este estudio.

### **Desafíos en la Integración de Tecnologías Digitales**

A pesar de los beneficios, la incorporación de tecnologías digitales en la educación pública presenta una serie de problemas. La falta de capacitación adecuada de los educadores es un obstáculo importante para la aplicación efectiva de tecnologías digitales en el salón de clases, según un estudio (Johnson & Johnson, 2017). Se requieren programas de desarrollo profesional que capaciten a los docentes para que utilicen estas herramientas de manera efectiva, según los autores.



## **Impacto de las Tecnologías Digitales en la Educación Inclusiva**

En la creación de ambientes de aprendizaje inclusivos, las tecnologías digitales también pueden desempeñar un papel fundamental. Las herramientas digitales pueden adaptarse para adaptarse a las necesidades de los alumnos con una variedad de estilos de aprendizaje y habilidades, lo que promueve un ambiente educativo más justo y accesible (Hwang, 2011).

### **Estrategias para Superar los Desafíos**

La implementación de políticas claras sobre el uso de tecnologías en el aula y la inversión en infraestructura tecnológica adecuada son algunas de las estrategias sugeridas por, (Fullan, 2016) para abordar los desafíos de la integración de tecnologías digitales. También indica que se requieren programas de capacitación docente específicos para garantizar una implementación exitosa, así como el apoyo institucional. El uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía tiene el potencial de mejorar el aprendizaje y la participación cívica de los alumnos, a pesar de que existen dificultades. Para superar los obstáculos y maximizar los beneficios de estas tecnologías en el ámbito educativo, es fundamental continuar investigando y creando estrategias efectivas.

## **ANÁLISIS Y RESULTADOS**

Esta sección presenta un análisis detallado de los datos obtenidos sobre el uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía. A través de controles y entrevistas con académicos y profesores, se han relacionado aspectos coloridos de la perpetración y eficacia de estas tecnologías en el entorno educativo.

### **Resultados Cuantitativos**

#### **Encuestas a Estudiantes**

Se distribuyeron cheques a 500 estudiantes de educación secundaria para estimar el impacto del uso de tecnologías digitales en la educación de la megaciudad de Danya. Los datos cuantitativos recopilados se analizaron utilizando el software SPSS para calcular la frecuencia y las medias.

- Acceso a tecnologías digitales 85 de los académicos informaron tener acceso regular a un sesgo digital similar a las computadoras y tabletas en el ámbito académico.
- frecuencia de uso El 70 de los académicos utilizan las tecnologías digitales para el acondicionamiento educativo relacionado con la ciudadanía al menos una vez por semana.



- Satisfacción con el uso de tecnologías 78 de los académicos se mostraron satisfechos con el uso de tecnologías digitales en sus clases de educación ciudadana.
- Impacto en el aprendizaje 65 de los académicos indicaron que el uso de tecnologías digitales mejoró su comprensión de las generalidades relacionadas con la ciudadanía.
- Impacto en el Aprendizaje: Un 65% de los estudiantes indicó que el uso de tecnologías digitales mejoró su comprensión de los conceptos relacionados con la ciudadanía.

### **Encuestas a Docentes**

Se realizaron controles con 100 preceptores para estimar sus conocimientos sobre el uso de las tecnologías digitales en la tutoría de la ciudadanía.

- Integración de Tecnologías 90 de los preceptores informaron integrar tecnologías digitales en sus clases de educación ciudadana.
- Eficacia percibida El 82 de los preceptores considera que las tecnologías digitales son efectivas para tutorizar generalidades ciudadanas.
- Retos vinculados 40 de los preceptores mencionaron la falta de una formación aceptable como un desafío para la integración efectiva de las tecnologías digitales.

### **Resultados Cualitativos**

#### Entrevistas Semiestructuradas

Se realizaron entrevistas semiestructuradas con 20 preceptores para explorar en profundidad sus gestos y comprensiones sobre la perpetración de las tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía.

- Beneficios percibidos Los preceptores destacaron que las tecnologías digitales facilitan el acceso a una amplia variedad de arcos educativos, lo que enriquece el proceso de tutoría-alfabetización.
- Avances en la participación de los estudiantes Los preceptores observaron una menor participación y provocación entre los académicos cuando se utilizan tecnologías digitales.
- perpetración Desafíos Los principales desafíos mencionados incluyen la necesidad de una capacitación continua para los preceptores y la falta de una estructura tecnológica aceptable en algunos seminarios.



## Observaciones Directas

Los cumplimientos en el aula brindarán datos sobre cómo se utilizan las tecnologías digitales en la tutoría de ciudadanía.

- **Interacción y colaboración** Se observará que las tecnologías digitales fomentan el comercio y la colaboración entre académicos, especialmente a través de plataformas en línea y operaciones educativas.
- **Desarrollo de habilidades digitales** Los estudiantes demostraron una mejora en sus habilidades digitales, lo cual es esencial para la ciudadanía en el siglo XXI.

## Análisis de Datos

Se triangularon datos cuantitativos y cualitativos para brindar una visión integral de los resultados. (Creswell & Clark, 2017)

- **Efectividad de las tecnologías digitales** Los resultados integrados indican que las tecnologías digitales son efectivas para perfeccionar la educación ciudadana, facilitando una mayor interacción y alfabetización participativa. (Redecker, 2017); (Janssen et al., 2013)
- **- Desafíos y necesidades**, Aunque se han vinculado beneficios importantes, es fundamental abordar los desafíos relacionados con la formación de docentes y la estructura tecnológica para maximizar el impacto positivo de las tecnologías digitales. (Voogt et al., 2013) (Mishra & Koehler, 2006)

Los resultados de este estudio resaltan la importancia de las tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía. Su uso no sólo mejora la comprensión de generalidades relacionadas con la ciudadanía, sino que también promueve habilidades digitales esenciales para el siglo XXI. Aun así, para aprovechar plenamente estos beneficios, es necesario impartir formación continua a los preceptores y mejorar la estructura tecnológica de los seminarios. (Laurillard, 2013) (Redecker, 2017)

## DISCUSIÓN

Los hallazgos de este estudio sobre el uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía revelan varios puntos importantes que tienen importantes contraacusaciones para la práctica educativa. En esta sección, analizamos los resultados en el entorno de la literatura, analizamos las contraacusaciones a favor de la política educativa y abordamos las limitaciones del estudio.



### **Eficacia de las tecnologías digitales**

Los resultados cuantitativos indican que una madurez significativa de académicos y docentes percibe que las tecnologías digitales mejoran la educación ciudadana. Esto concuerda con estudios anteriores que señalan cómo las tecnologías digitales pueden facilitar una mayor interacción y alfabetización participativa participativo (Kahne et al., 2009). La alta satisfacción de los académicos con el uso de las tecnologías y su percepción de una mejor comprensión de las generalidades de la ciudadanía subraya la eficacia de estas herramientas para enseñar motivos complejos aplicables a la vida comunitaria ultramoderna.

### **Beneficios observados**

El uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía ha demostrado beneficios claros, similares a una mayor participación de los alumnos y mejores habilidades digitales. Las entrevistas con docentes revelaron que las tecnologías digitales facilitan el acceso a una amplia variedad de arcas educativas y fomentan un terreno de alfabetización cooperativa. Este hallazgo está alineado con las conclusiones de (Jenkins et al., 2006), quienes sostienen que las herramientas digitales pueden mejorar las capacidades comunitarias y fomentar una menor participación comunitaria entre los jóvenes.

### **Desafíos de perpetración**

A pesar de los beneficios, el estudio también vinculó desafíos importantes en la aplicación de las tecnologías digitales. La falta de una formación aceptable para los preceptores fue un hándicap destacado, lo que concuerda con la literatura que destaca la necesidad de una formación continua para el uso eficaz de las tecnologías en el aula (Howard, 2013). Además, la falta de una estructura tecnológica aceptable en algunos seminarios representa una barrera contra el abandono generalizado de estas herramientas.

### **Comparación con estudios anteriores**

Los resultados de este estudio se alinean con exploraciones anteriores que sugieren que la integración de tecnologías digitales puede enriquecer la tutoría y la alfabetización de la ciudadanía (Selwyn, 2007). Aun así, también destaca la necesidad de abordar los desafíos estructurales y de capacitación para maximizar la eventualidad de estas tecnologías.



### **Contraacusaciones a la política educativa**

Los hallazgos tienen importantes contraacusaciones para la política educativa. En primer lugar, señalan la necesidad de invertir en estructura tecnológica y programas de formación de docentes escolares para garantizar la implementación efectiva de las tecnologías digitales en la educación. (Durff & Carter, 2019) (Lemoine et al., 2020) Los programas educativos deberían concentrarse en proporcionar arcos y apoyo continuo a los preceptores, permitiéndoles integrar estas herramientas de manera efectiva en su práctica pedagógica. (Hébert et al., 2021) (Francom, 2020)

### **Limitaciones del estudio**

Este estudio tiene varias limitaciones que deben ser consideradas. La muestra se limitó a un número específico de seminarios secundarios, lo que puede limitar la generalización de los resultados. (Maxwell, 2013) La exploración del feto debe incluir una muestra más grande y diferente para validar estos hallazgos. Además, el estudio se basó en datos informados por el tono, lo que puede introducir sesgos en las respuestas. (Podsakoff et al., 2003) La adición de estilos nuevos, similares a la observación directa y el análisis longitudinal, podría brindar una visión más completa del impacto de las tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía. (Yin, 2018)

### **Recomendaciones para investigaciones futuras**

La exploración futura debería explorar cómo se pueden utilizar las tecnologías digitales para abordar cuestiones específicas de ciudadanía, similares a la educación para la república, los derechos de los mortales y la participación comunitaria. También sería valioso investigar el impacto a largo plazo de estas tecnologías en las habilidades comunitarias y la participación comunitaria de los académicos. Con el tiempo, los estudios relativos entre diferentes entornos artísticos y educativos pueden brindar una comprensión más profunda de las prácticas elegantes para la integración de las tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía. En resumen, este estudio confirma que las tecnologías digitales tienen un impacto positivo significativo en la educación para la ciudadanía, perfeccionando la comprensión de las generalidades y las habilidades digitales de ambos académicos. Aún así, para maximizar estos beneficios, es fundamental brindar capacitación continua a los preceptores y mejorar la estructura tecnológica de los seminarios. Con el apoyo adecuado, las tecnologías digitales pueden desempeñar un papel



fundamental en la preparación de las generaciones no nacidas para una ciudadanía activa y comprometida.

## CONCLUSIONES

El estudio sobre el uso de tecnologías digitales en la educación para la megaciudad revela que estas herramientas tienen un impacto positivo significativo en la comprensión de las generalidades comunitarias y el desarrollo de habilidades digitales entre los académicos. Los resultados destacan una alta satisfacción y una mejora en la participación de los alumnos, enfatizando la eventualidad de que las tecnologías digitales fomenten una educación más interactiva y efectiva.

Los controles y entrevistas realizados indican que tanto los académicos como los docentes valoran los beneficios de las tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía. Los académicos de Ultimate informaron una menor comprensión de los problemas comunitarios y una mejora en sus habilidades digitales. Los preceptores también destacaron la eficacia de estas herramientas para facilitar el acceso a las arcas educativas y fomentar un terreno de alfabetización cooperativa.

La integración de las tecnologías digitales en las clases de educación para la ciudadanía ofrece múltiples ventajas, incluida una menor participación de los alumnos y el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI. Aún así, la implementación exitosa de estas tecnologías requiere superar ciertos desafíos, similares a la falta de una capacitación aceptable para los preceptores y una estructura tecnológica inadecuada en algunos seminarios.

Los principales desafíos incluyen la necesidad de una formación continua de los preceptores y la mejora de la estructura tecnológica. Abordar estos desafíos es fundamental para maximizar el impacto positivo de las tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía.

### Recomendaciones

Para aprovechar al máximo la eventualidad de las tecnologías digitales, se recomienda

1. La inversión en estructura tecnológica garantiza que todos los seminarios cuenten con el equipamiento necesario y una conectividad aceptable.
2. Formación continua Impartir formación periódica y específica a los preceptores sobre el uso eficaz de las tecnologías digitales.



3. Desarrollo de Contenidos Educativos Digitales produce y promueve arcas digitales interactivas y aplicables para la educación comunitaria.
4. Apoyo Institucional Promover programas educativos que integren efectivamente las tecnologías digitales en la clase académica.
5. exámenes no nacidos

La exploración no nacida debería explorar el impacto a largo plazo de las tecnologías digitales en la participación comunitaria y el desarrollo de habilidades ciudadanas. También sería valioso realizar estudios relativos entre diferentes entornos educativos para identificar prácticas elegantes en la perpetración de estas tecnologías.

El uso de tecnologías digitales en la educación para la ciudadanía tiene importantes posibilidades transformadoras. Con un apoyo aceptable en términos de arcas, capacitación y programas educativos, estas tecnologías pueden mejorar enormemente la calidad y eficacia de la educación comunitaria, preparando a los académicos para ser ciudadanos activos y comprometidos en el siglo XXI.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Al-Bataineh, A., Harris, J. L., & Al-Bataineh, M. T. (2016). One to one technology and its effect on student academic achievement and motivation. *Contemp. Educ. Technol.*, 7(4).
- American Psychological Association. (2024). Ethical principles of psychologists and code of conduct. In A. E. Kazdin (Ed.), *Methodological issues and strategies in clinical research (5th ed.)* (pp. 865–891). American Psychological Association.
- Arnab, S., Berta, R., Earp, J., De Freitas, S., Popescu M and Romero, M., & Usart. (2015). Framing the adoption of serious games in formal education. *Electronic Journal of E-Learning*, 13(1), 11–29.
- Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Researchgate.net*.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. (2017). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Sage Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The ``what`` and ``why`` of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychol. Inq.*, 11(4), 227–268.



- Drossel, K., Eickelmann, B., & Gerick, J. (2017). *Predictors of teachers' use of ICT in school-the relevance of school characteristics, teachers' attitudes and teacher collaboration. Education and Information Technologies*, 22, 551–573.
- Durff, L., & Carter, M. (2019). Overcoming second-order barriers to technology integration in K–5 schools. *J. Educ. Res. Pr.*, 9(1).
- Erstad, O., & Sefton-Green, J. (2012). Digital disconnect? The 'digital learner' and the school. In O. Erstad & J. Sefton-Green (Eds.), *Identity, Community, and Learning Lives in the Digital Age* (pp. 87–104). Cambridge University Press.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284.
- Francom, G. M. (2020). Barriers to technology integration: A time-series survey study. *J. Res. Technol. Educ.*, 52(1), 1–16.
- Fullan, M. (2016). The elusive nature of whole system improvement in education. *Journal of Educational Change*, 17(4), 539–544.
- Gillies, R., & University of Queensland. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Aust. J. Teach. Educ.*, 41(3), 39–54.
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2016). Social media and education: reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. *Learning, Media and Tech-Nology*, 41, 6–30.
- Hattie, J. (2012). *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*. Routledge.
- Hébert, C., Jenson, J., & Terzopoulos, T. (2021). Access to technology is the major challenge': Teacher perspectives on barriers to DGBL in K-12 classrooms. *E-Learning and Digital Media*, 18(3), 307–324.
- Howard, S. K. (2013). Risk-aversion: Understanding teachers' resistance to technology integration. *\*Technology, Pedagogy and Education*, 22, 357–372.
- Hwang, G. J. (2011). Roles and Research Trends of Technology-Enhanced Learning Environments in the 21st Century: A Review of Recent Research. *\*British Journal of Educational Technology\**, 42(4), 557–579.



- Janssen, J., Stoyanov, S., Ferrari, A., Punie, Y., Pannekeet, K., & Sloep, P. (2013). Experts' views on digital competence: Commonalities and differences. *Comput. Educ.*, 68, 473–481.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2006). *\*Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MIT Press.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). Cooperative learning: The foundation for active learning. *\*Active Learning in Higher Education\**, 6(1), 26–37.
- Kahne, J., Middaugh, E., & Evans, C. (2009). *The civic potential of video games*. MIT Press.
- Laurillard, D. (2013). *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*.
- Lemoine, P. A., Waller, R. E., Garretson, C. J., & Richardson, M. D. (2020). Examining technology for teaching and learning. *J. Educ. Dev.*, 4(2), 80.
- Livingstone, S. (2019). Audiences in an age of datafication: Critical questions for media research. *Telev. New Media*, 20(2), 170–183.
- Maxwell, J. A. (2013). *Qualitative Research Design: An Interactive Approach*. SAGE Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teach. Coll. Rec.*, 108(6), 1017–1054.
- Podsakoff, P. M., MacKenzie, S. B., & Lee Jeong-Yeon and Podsakoff, N. P. (2003). Common method biases in behavioral research: a critical review of the literature and recommended remedies. *J. Appl. Psychol.*, 88(5), 879–903.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *J. Eng. Educ.*, 93(3), 223–231.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. DigCompEdu. Publications Office of the European Union.
- Selwyn, N. (2007). The use of computer technology in university teaching and learning: a critical perspective: A critical look at computer use in higher education. *J. Comput. Assist. Learn.*, 23(2), 83–94.
- Spector, J. M. M. M. D. E. J. B. M. J. (2014). *Handbook of research on educational communications and technology* (J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop, Eds.). Springer New York.
- UNESCO. (2015). Global citizenship education: Topics and learning objectives. *UNESCO*.



Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century: Learning and schooling in a digital world. *J. Comput. Assist. Learn.*, 29(5), 403–413.

Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. SAGE Publications.

